

GILLES VERVISCH

STRANGER PHILO

Comprendre la philo
avec *Stranger Things*

Flammarion

STRANGER PHILO

Gilles Vervisch

STRANGER PHILO

Comprendre la philo
avec *Stranger Things*

Flammarion

© Flammarion, 2023.
ISBN : 978-2-0804-3255-1

« Nous sommes faits
de la même matière que les rêves,
et notre petite vie
est entourée de sommeil. »

William SHAKESPEARE ¹

1. *La Tempête*, Acte IV, scène 1, v. 146-158 : « *We are such stuff/As dreams are made on,/and our little life/Is rounded with a sleep.* »

« N'est-il pas magnifique de penser à tout ce qu'il y a à découvrir ? Cela me rend juste heureux d'être en vie – c'est un monde tellement intéressant. Ce ne serait pas à moitié aussi intéressant si nous savions tout sur tout, n'est-ce pas ? Il n'y aurait alors aucune place pour l'imagination, n'est-ce pas ? »

L. M. MONTGOMERY¹

1. Lucy Maud Montgomery, *Anne aux pignons verts*, ch. II : « *Isn't it splendid to think of all the things there are to find out about ? It just makes me feel glad to be alive – It's such an interesting world. It wouldn't be half so interesting if we know all about everything, would it ? There'd be no scope for imagination then, would there ?* »

L'inquiétante étrangeté

Est-il besoin de rappeler le succès mondial de la série *Stranger Things*, créée par les frères (jumeaux) Matt et Ross Duffer en 2016 ?

Alors que les Américains ont vu l'équivalent de 19,4 millions d'années de contenus en *streaming* en 2022, dont la majorité sur Netflix, *Stranger Things* est la série la plus suivie, avec 52 milliards de minutes de visionnage, soit, d'après mes calculs, 100 000 ans¹ ! Et si les trois premières saisons avaient déjà battu des records, la quatrième, à elle seule, est la série la plus regardée depuis la création de Netflix, avec 1,35 milliard d'heures de visionnage. Le lancement de *Stranger Things 4*² a littéralement fait exploser les compteurs, avec – paraît-il

1. Source : agence de mesure d'audience Nielsen. <https://www.nielsen.com/fr/insights/2023/streaming-unwrapped-2022-was-the-year-of-original-content/> Consulté le 28-07-2023.

2. Comme le suggère le livre sur « les coulisses » de la série, la première saison a été conçue comme un film à part

– 287 millions d’heures de visionnage en trois jours, jusqu’à la mise en ligne des deux derniers épisodes, le 1^{er} juillet 2022, qui a littéralement fait « planter » le serveur Netflix suite à un trop grand nombre de connexions – et 15 000 signalements de *bugs* au bout d’une minute. Autre avantage collatéral inattendu : le vieux tube de Kate Bush, sorti en 1985, *Running Up That Hill*, morceau phare de cette saison, a lui aussi battu tous les records, se hissant en tête des *hit-parades* (comme on disait à l’époque), dans le monde entier. La chanteuse aurait ainsi gagné 2,5 millions de dollars au cours du seul mois de juin, sans bouger de son canapé. Renaissance, encore, pour un autre morceau des années 1980 : *Master of Puppets* du groupe Metallica, lui aussi, remis au goût du jour, ou plutôt « popularisé », puisqu’il est moins « marqué » par le temps. *Stranger Things* est ce genre de produit culturel – ou commercial – qui dépasse la simple série télé avec une « communauté » de *fans* – terme à l’origine religieuse, diminutif de « fanatique ». Un succès on ne peut mieux exploité par les producteurs, avec de multiples produits dérivés, comme le T-shirt Hellfire Club, qui permet auxdits fans de se reconnaître, et même une

entière. Les saisons suivantes seraient plutôt des « suites ». On pourra ainsi désigner chaque saison : *Stranger Things* pour la saison 1, *Stranger Things 2* pour la deuxième, puis *Stranger Things 3* et *Stranger Things 4*. Voir Gina McIntyre, *Stranger Things, Dans l’envers du décor*, Mana Books, 2019, trad. C. Graff, p. 20.

boutique éphémère *Stranger Things* « en tournée » dans le monde entier, sans oublier « l'Expérience », l'une de ces expositions « immersives » à la mode, qui tient plus de l'attraction que de la contemplation. Loin de moi l'idée d'être cynique et, malgré toutes les critiques et autres nuances que je peux faire, je dois avouer que je suis fan de la série : j'ai mon T-shirt Hellfire Club, et même un autre Hawkins : class 86 que j'ai fièrement porté en allant voir l'exposition immersive, « *Stranger Things* : L'expérience ».

La question, bien sûr, c'est de savoir : pourquoi tant d'amour ? Comment expliquer ce succès ? Question que je m'étais déjà posée à propos de *Star Wars* dans le livre *La Philo contre-attaque*. Si *Stranger Things* plaît autant, c'est qu'il n'y a peut-être pas *rien* derrière. Il doit bien y avoir *quelque chose* : du fond ? Ou bien ne s'agit-il que d'un divertissement bien « marketé » ? L'un n'empêche pas l'autre, d'ailleurs. Quand on aura compris ça, on saura ce qu'est la « pop culture ¹ ».

Il y a d'ailleurs un livre « officiel » de la série, *Dans l'envers du décor*, un objet lui-même *vintage*, qui « est censé avoir l'air ancien et déchiré ». Il résume ainsi *Stranger Things* : « Des tests secrets menés par la CIA. Un enfant disparu. Des monstres de contes venus d'un autre monde ². » Si

1. Voir le chapitre 1 du présent ouvrage, épisode 1 : « Les rats du centre commercial. »

2. Gina McIntyre, *Stranger Things, Dans l'envers du décor*, *op. cit.*, p. 18.

l'on ajoute que tout cela se déroule dans les années 1980, on sait à peu près tout ce qu'il faut savoir pour comprendre la philosophie de *Stranger Things*. Rappelons quand même le « pitch » de la série qui est un croisement entre les films de Spielberg et les films d'horreur des années 1980 : pour ce qui est du décor, Hawkins, Indiana, une petite ville du fin fond de l'Amérique, est le théâtre de phénomènes étranges, surnaturels, paranormaux, fantastiques – d'où le titre *Stranger Things* qui fait référence au film *The Thing* de John Carpenter (1982). Il y a d'abord le Laboratoire national d'Hawkins, une base secrète où sont menées de mystérieuses expériences scientifiques, qui n'est pas sans évoquer la fameuse base militaire dite « Zone 51 » dans le Nevada aux États-Unis, objet de tous les fantasmes, où serait caché, entre autres, l'extraterrestre de Roswell. Ensuite, dans la série, la ville d'Hawkins semble être la porte d'entrée vers un *autre* monde, le « monde à l'envers » (*the upside down*), véritable « double » cauchemardesque de la réalité, une sorte d'enfer peuplé de monstres qui tentent de pénétrer dans le monde « réel ». L'ambiance, la mise en scène sont très « E.T. ». Les héros sont des enfants, héritiers de films comme *Les Goonies*, produit par Spielberg (1985), l'excellent *Stand by Me* (Rob Reiner, 1986) et même *Breakfast Club* (John Hughes, 1985). Dans *Stranger Things*, il y a en effet deux générations ou deux groupes de jeunes : les enfants qui jouent à *Donjons & Dragons*, plus ou moins menés par Mike Wheeler, et leurs grands

frères et sœurs, plutôt adolescents, comme Nancy Wheeler. Dans ce sens, si *Stranger Things* peut parler à tout le monde, c'est qu'il s'agit d'une série sur l'enfance ou, plutôt, la fin de l'enfance et le passage difficile à l'âge adulte. Les plus jeunes peuvent donc s'y reconnaître, s'identifier aux héros, et les plus vieux – comme moi – revivre leur jeunesse.

Dans cette série somme toute « chorale », comme on dit, deux personnages sortent quand même du lot du point de vue de l'intrigue : d'abord Will Byers, l'un des enfants de la bande de *Donjons & Dragons*. Dès le premier épisode, il disparaît. Il semble avoir été enlevé dans l'autre monde... Ensuite et surtout, Eleven, une petite fille sauvage et perdue qui débarque en ville après s'être échappée du fameux Laboratoire. Mike Wheeler, sinon le héros, du moins le chef de la bande d'enfants et meilleur ami de Will, recueille la petite fille dans sa cave : elle n'a pas d'autre nom que « Eleven » (« onze » en anglais) ; un simple numéro évoquant la condition de prisonniers. Elle est manifestement traumatisée, et en même temps semble disposer de pouvoirs surnaturels. C'est la superhéroïne, l'élue qui sauve le monde à chaque saison – je sais : *spoiler*. Quels sévices a-t-elle subis ? Quelles expériences sont pratiquées dans cette base secrète ? Et quels sont ces monstres qui sortent du monde à l'envers ? Il faut sauver Will des enfers, et Eleven de ses démons. Par la suite, toutes les saisons s'organisent un peu de la même manière :

d'abord des phénomènes étranges venus de l'autre monde ; ensuite les jeunes essaient de convaincre les gens qui n'y croient pas ; enfin une grande bataille finale où le Mal est vaincu. Le « démon » qui règne dans le monde à l'envers peut changer de nom ou de visage – quand il en a un : Démogorgon, Flagelleur mental ou Vecna. Mais ce qui change, surtout, ce sont les jeunes, qui grandissent.

Et comme la série m'a beaucoup plu, j'ai voulu en tirer une philosophie. D'abord, dans un exercice de « pop philo » classique, à savoir une introduction, une initiation à la philosophie pour les jeunes qui s'y plongent et aussi, bien sûr ! une (re)découverte pour les moins jeunes – comme moi – qui auraient un peu oublié la philosophie ou ne l'auraient jamais vraiment rencontrée, parce que leur prof de philo était ennuyeux, absent ou bizarre – comme tous les profs de philo. Dans cette mesure, on trouvera des références au programme de terminale, à commencer par les notions de philosophie du tronc commun : art, inconscient, conscience, temps, morale, vérité, science, religion. Mais aussi, et surtout, des notions du programme de spécialité HLP (Humanité, Littérature et Philosophie) : les représentations du monde, la recherche de soi, les expressions de la sensibilité ou les métamorphoses du moi. Et, bien sûr, le Laboratoire d'Hawkins avec ses expériences pose la question de « l'humain et ses limites. »

Mais je voulais surtout, pour les amateurs ou les aventuriers, les fans et les profanes, dégager la philosophie propre à *Stranger Things* à partir de ces deux éléments principaux : l'horreur et la jeunesse, ou, si vous voulez, le monde à l'envers et l'enfance. Je voulais faire de la vraie philo : pas de la morale, pas de la sociologie, mais de la philosophie, en dégageant ce qui me semble être la philosophie de *Stranger Things* : l'étrange – eh oui, j'ai trouvé ça tout seul. Qu'est-ce que l'étrange ? Qu'est-ce qui est étrange ? Qu'est-ce que cette « inquiétante étrangeté » comme l'appelle Freud ? En fait, on le comprend bien à partir du fameux « monde à l'envers » de la série.

« Être dans un monde parallèle » ou un *autre monde* traduit en effet deux changements, aussi bien extérieur qu'intérieur. Un copain m'a dit, il n'y a pas très longtemps : « J'ai l'impression d'être dans un monde parallèle » ; parce qu'il y avait la guerre en Ukraine, et parce qu'il y avait les émeutes en France. Pourquoi un monde parallèle ? Parce que l'ordre qui semble régner depuis on ne sait quand a changé. Le monde en grec, c'est le *cosmos*, qui signifie aussi « ordre » ; un ensemble cohérent de choses et d'éléments qui vont ensemble. Donc, si un grain de sable entre dans les rouages pour gripper la machine, le monde semble avoir tellement changé qu'on a le sentiment d'être dans un monde parallèle. Ce qui peut toucher la grande histoire ou la petite : une amie a vécu cela et a utilisé exactement la même expression pour en

parler : elle changeait de boulot le lendemain et quittait le lieu où elle avait toujours été jusque-là ; tandis que dans le même temps elle apprenait la mort de son oncle dont elle était très proche. Son « monde s'écroule » comme on dit : l'environnement familier qui nous entoure ; et s'il n'est *plus familier*, il devient *étrange*.

Ensuite et par conséquent, l'autre monde traduit aussi des changements intérieurs ; où ce n'est plus ce qui m'entoure qui change, mais moi-même ; si bien que ma perception ou ma *représentation* du monde change quand bien même la réalité elle-même n'aurait pas changé. Mais qu'est-ce que la réalité, après tout, si ce n'est la perception, voire la représentation que j'en ai ? C'est ce que dit Schopenhauer : le monde est ma représentation. C'est ce qu'on appelle, en psychologie – ou en psychiatrie – la « dépersonnalisation », quand soi-même, on ne se sent plus le même ; ce qui est étrange et dérange. Et si le monde me paraît étrange, c'est peut-être parce que je le suis moi-même, pour moi-même. Comme le chantait Jim Morrison : « *People are strange, when you're a stranger/Faces look ugly when you're alone.* » Et cette ambiguïté entre l'intérieur et l'extérieur est ce qu'on retrouve dans *l'étrangeté*. Double question, double réflexion du « monde à l'envers » dans *Stranger Things* : les choses étranges sont aussi et d'abord moi-même.

Disons pour résumer que l'étrange contient deux aspects, deux caractéristiques essentielles –

L'inquiétante étrangeté

selon moi : d'abord le *double*, le dédoublement, ou la duplicité. Ensuite, et par conséquent, une confusion entre la réalité et l'illusion – ou entre le rêve et la réalité. Des éléments que je n'ai pas inventés et que j'ai trouvés essentiellement chez Freud et surtout chez le philosophe français – et contemporain – Clément Rosset (1939-2018). J'aimerais vous en parler un peu – ça nous changera de Platon ! Il me semble en tout cas qu'avec cette philosophie de l'étrange, *Stranger Things* nous plonge dans des questions métaphysiques ou « existentielles » essentielles : sur le monde, le sens de l'existence et le moi. Qu'est-ce que la réalité ? Qui suis-je ?

Trois parties, donc, trois « chapitres », comme on dit dans *Stranger Things* : d'abord, bien sûr, sur la nostalgie, le temps, l'enfance. Puisque c'est l'essentiel de la série et la recette de son succès. Puis deux parties sur « le réel et son double », et « le moi et son double ».

Maintenant, si vous êtes prêts à franchir le portail, je vous emmène dans le monde à l'envers...

CHAPITRE 1

La nostalgie

« C'EST RÉGRESSIF ! »

Quand j'ai annoncé à mon collègue Francisco que j'étais en train d'écrire un livre de philosophie sur *Stranger Things*, il m'a demandé, sceptique : « Ah bon ? Il y a matière à philosopher, là-dessus ? » Je lui ai répondu : « Oui. Il y a matière à philosopher sur *Stranger Things*. C'est justement une philosophie *de* la matière. » Ou plutôt une « nostalgie de la matière », pour reprendre le titre d'une excellente conférence de Sarah Ohana, que je n'hésiterai pas à piller sans vergogne ¹ ! Elle rappelle que la série qui se déroule dans les années 1980 nous replonge dans « une époque d'avant la dématérialisation », dans un monde

1. Sarah Ohana, enseignante-chercheuse en cinéma à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Paris 8-Denis Diderot. La conférence à laquelle j'ai assisté a été donnée le 24 février 2023 au Forum des Images, à Paris, présentée ainsi : « L'autre monde est gluant, brumeux. L'air y est constitué d'étranges particules, reliques du caractère imparfait de l'ancien support cinématographique ? » Elle peut – et doit – être vue sur www.forumdesimages.fr

rempli d'objets, disques, Walkman, cassettes VHS, appareils photo, jeux de plateau, vélos, véritables « madeleines de Proust », *véhicules* des émotions, faisant naître ce sentiment : la nostalgie. L'élément essentiel dans *Stranger Things*, c'est le « monde à l'envers » (*the upside down*, littéralement, « le sens dessus dessous ») ; un monde parallèle, sorte de reflet ténébreux de la réalité. Et cet « autre monde » se reconnaît à ces petites particules ou pellicules qui flottent dans l'air. Dès qu'on les voit, on sait qu'on est passé « du côté obscur ». Ces particules, qu'est-ce que c'est ? De la cendre, résidus d'une terre brûlée d'un royaume des enfers ? Pour Sarah Ohana, ces pellicules sont de *la* pellicule de film : des restes de matière en décomposition. La photo argentique qu'on trempe dans un bain pour la révéler, en train de disparaître aujourd'hui au profit du numérique, peut-être.

Et mon copain Francisco de commencer à s'enthousiasmer lui-même : « Ah oui ! C'est vrai ! Moi, j'aime bien les sons, la musique du générique avec les vieux synthés en mode "Chill pop" qui utilise la "lo-fi". La *lo-fi*, en fait, c'est la musique basse-fidélité (*low fidelity*) avec de vieux crépitements de disques rayés, effet rétro garanti, pour retrouver, là encore, l'ambiance des années 1980, alors qu'à l'époque, on cherchait justement à faire disparaître tous ces bruits parasites. Aujourd'hui, on nous vante – et l'on nous vend – un monde virtuel, métavers et autres avatars. Une évolution que *Retour vers le futur 2* n'avait pas prévue. Vous

« *C'est régressif!* »

vous souvenez ? On est en 1985, et Marty McFly voyage en 2015 grâce à la DeLorean bricolée par le Doc. Comment imagine-t-on l'avenir en 1985 ? On rêvait de voler : « Là où on va, on n'a pas besoin... de route. » Mais des routes, il y en a encore. En revanche, ils n'avaient pas prévu qu'on n'aurait plus besoin de papier. Toutes les pièces de la maison McFly de 2015 sont équipées d'un fax, alors qu'en réalité, on a les emails, et dans *Retour vers le futur*, il y a, je crois, le cahier qui s'efface tout seul, un peu inutile avec notre téléphone portable. Quand Marty passe devant une boutique d'antiquités de 2015, la vitrine est encore pleine de tous ces objets disparus : ancien ordinateur, vieux téléviseur, bouteilles de Perrier en verre, etc. C'est très *vintage* comme on dit : des objets qui ont le charme de l'ancien si charmants qu'ils reviennent à la mode. Le terme *vintage* vient du vin : un grand cru, millésimé, qui a d'autant plus de valeur qu'il est d'une « grande année » et se bonifie, en plus, avec le temps. C'est ça le vintage : ce qui vient d'une belle époque, d'autant plus qu'elle est ancienne. Et le vintage caractérise des objets. En un sens, le vintage, c'est *l'objet nostalgique*. Mais *Retour vers le futur* manque d'imagination : le film rêve de voitures volantes et d'hoverboard qui n'existent pas, sans imaginer que le monde aurait changé bien plus que ça. Les objets « anciens » n'ont pas été remplacés par des objets nouveaux : le blouson qui sèche tout seul, l'hoverboard ou

tout ce que vous voulez. Ils n'ont pas été remplacés *du tout* : les supports matériels de musiques, de films et de jeux vidéo ; les disques et les cassettes ont *disparu* dans le flux du streaming et notre vie est plus ou moins contenue dans un téléphone portable. La nostalgie de *Stranger Things* n'est pas seulement celle des objets anciens : c'est la nostalgie des objets, tout court.

En philosophie – et dans la vie quotidienne –, il a toujours été de bon ton de dénoncer le matérialisme et les nourritures terrestres ; de privilégier l'esprit plutôt que la matière, grossière, vulgaire, basse, vicieuse et visqueuse. Comme si le matériel était toujours superficiel et le spirituel, profond, élevé. Mais aujourd'hui que notre environnement est en train de disparaître, on pleure.

« C'est régressif ! »

Une expression très à la mode, en particulier dans les émissions de cuisine. Elle désigne la qualité que peut avoir le goût d'un plat à ramener en enfance. Drôle de qualité ! Ni progrès ni conservation, mais « régression ». Symptôme d'une époque qui semble n'apprécier ni le présent, morose, ni le futur, angoissant. Être « progressiste », en effet, c'est croire que l'avenir sera meilleur que le présent ; ce qui permet d'éprouver quelque joie dans la perspective et l'espoir de jours meilleurs. Et si l'avenir peut être inquiétant, on peut au moins être « conservateur », ce qui suppose d'aimer le présent, et de vouloir que les choses restent ce qu'elles sont. Mais même pas ! Aujourd'hui, le goût est au

« C'est régressif! »

« régressif », ce qui signifie tout à la fois retour vers le passé et réduction, dégradation ; et Nietzsche y voit que « la vie se rabougrit et dégénère¹ ». Il faut quand même être bien malade pour chercher et vanter tout ce qui est « régressif » ! On entend bien des campagnes politiques qui nous promettent « le progrès » ou même la « conservation ». Mais qui voterait pour quelqu'un qui lui promet la « régression » ?

On achète les pots de confiture avec le couvercle en motifs carrés rouges et blancs ; le marketing de notre époque, c'est de vendre du bon vieux temps, du passé ; aussi bien à l'échelle individuelle, pour ramener chacun à l'enfance, qu'à l'échelle collective, à l'époque d'une société préindustrielle où tout serait fait « maison », comme chez grand-mère. La série *Stranger Things* n'échappe pas à la règle et s'inscrit résolument dans ce plan *marketing*, ou du moins cet esprit « rabougri » de l'époque, en nous distribuant, elle aussi, les objets du bon vieux temps. *Stranger Things* est une sorte de vide-greniers rempli d'objets vintage.

Pourquoi donc la nostalgie fait-elle autant recette ?

Est-ce que c'était mieux avant ?

1. Friedrich Nietzsche, *Considérations inactuelles* (*Unzeitgemässe Betrachtung*), II, Aubier-Montaigne, 1970, « collection bilingue », trad. G. Bianquis, p. 197.

Épisode 1

LES RATS DU CENTRE COMMERCIAL

(Pop culture et nostalgie)

Je suis Eddie

Je suis né en 1974, ce qui veut dire que j'ai le même âge que les héros de *Stranger Things*, ou, du moins, de la petite sœur de l'un d'entre eux, Erica Sinclair. J'avais 10 ans en 1984, et 12 en 1986. Le monde de *Stranger Things*, c'est le mien. Pendant les colonies de vacances de l'année 1984, une monitrice, Thérèse, nous racontait des histoires dans le noir, tous assis en cercle à côté d'elle, une lampe torche à la main. Je me souviens surtout de *Charlie*, tirée d'un roman de Stephen King, où une petite fille allumait des incendies par la seule force de la pensée. Elle a manifestement inspiré le personnage de la série, Eleven, elle aussi une petite fille prodige, douée de télékinésie et capable de bouger des objets par son esprit. En 1984, encore, j'ai vu mon premier film d'horreur, *The Thing*, de John Carpenter, en cassette VHS louée au magasin,

avec mes cousins, chez ma grand-mère. Je suis aussi allé voir *L'Histoire sans fin* et *SOS Fantômes* (*Ghostbusters*, 1984) avec mon grand-père – à l'époque, on traduisait les titres. Le premier film d'horreur que j'ai vu au cinéma était *Freddy 4 : le cauchemar de Freddy* (1988) de Renny Harlin. Je ne vous parle même pas de *Star Wars* – j'ai déjà écrit deux livres dessus. Non seulement l'époque de *Stranger Things* est celle de mon enfance, mais en plus le monde des personnages principaux est le mien ; une bande d'enfants qui passent leurs soirées à jouer à *Donjons & Dragons*. Moi, j'ai lu *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien à 11 ans, en classe de 5^e et je me suis vite mis aux « livres dont vous êtes le héros ». Et puis, c'est l'engrenage, que voulez-vous : les jeux de rôles, *Warhammer*, *Star Wars*, jusqu'à passer des jours et des nuits à peindre des petits bonshommes en plomb. *Stranger Things* ne pouvait que me parler, résonner en moi et réveiller la *nostalgie*. Et si je vous raconte ma vie, c'est parce que c'est celle de tout le monde ; tous ceux qui ont vécu cette époque, ce sur quoi misent et jouent les créateurs et producteurs de la série.

Il serait difficile d'égrener la liste de toutes les références à la culture des années 1980 présentes dans la série. Vous pouvez toujours consulter les sites qui s'amuse à repérer les *Easter eggs* ou « œufs de Pâques », c'est-à-dire toutes les références cachées. Tout est fait pour éveiller la nostalgie, à commencer par l'actrice principale, Winona Ryder, petite fiancée rêvée des ados de l'époque. Dans les

années 1980, c'était elle la jeune, en particulier dans l'excellent *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988), une histoire de fantômes où elle joue l'ado gothique et mal dans sa peau. Dans *Stranger Things*, elle est devenue la mère de famille, mais pour le téléspectateur de mon âge, elle représente encore la fille idéale ou, du moins, l'objet de ses désirs d'adolescent. Son petit ami Bob Newby, incarné par Sean Astin, cumule aussi ses rôles dans le *Seigneur des anneaux*, et surtout dans *Les Goonies* (1985), référence principale et évidente de la série : l'histoire d'une bande d'enfants partis dans des aventures fantastiques, sortes d'Indiana Jones en culottes courtes. Même le méchant docteur Brenner, directeur du mystérieux Laboratoire d'Hawkins, est joué par Matthew Modine, jeune premier des années 1980 – qui, comme Winona Ryder, avait un peu disparu des radars depuis quelques années. Matthew Modine, c'est *Birdy*, dans le film éponyme d'Alan Parker (1984). À l'époque, c'est lui le jeune enfermé dans un hôpital, traumatisé par la guerre du Vietnam et qui passe son temps accroupi au bout de son lit en rêvant de se mettre à voler – « Excuse-moi, je ne savais pas que t'étais un oiseau ». Il joue encore le jeune soldat quelques années plus tard dans *Full Metal Jacket* du grand Stanley Kubrick (1987). Au passage, l'acteur Paul Reiser qui assiste le docteur Brenner dans le rôle du docteur Owens, tient un bon rôle dans *Aliens : le Retour* de James Cameron (1986), où il joue déjà un directeur des opérations.

Les décors et les lumières de *Stranger Things* rappellent toujours un film ou un autre des années 1980 : *E.T.* de Steven Spielberg est très présent, ne serait-ce que dans l'abat-jour de la lampe en suspension au-dessus de la table à manger chez Joyce Byers (Winona Ryder). La fameuse Eleven, la petite fille prodige qui a passé son enfance enfermée à servir de cobaye, c'est E.T. ! Quand elle s'échappe enfin du laboratoire, le jeune Mike la cache dans le sous-sol de sa maison, tout comme Elliott cache l'extraterrestre, et elle aussi passe son temps à chercher « Téléphone. Maison » : c'est à peu près le seul mot qu'elle prononce pendant quelque temps : *Home*. J'en passe et des meilleures : Dustin Henderson, le sympathique geek, et ses inventions rappellent le père de famille dans les *Gremlins* (Joe Dante, 1984) avec sa salle de bains de poche et autre presse-orange automatique qui ne fonctionnent jamais.

Toutes ces choses matérielles et même toutes ces personnes font l'objet d'un *fétichisme*, un peu à la manière dont Karl Marx a pu le décrire. Vous savez peut-être ce qu'est le « fétiche » ou « l'objet fétiche » : un objet auquel on est particulièrement attaché, auquel on attribue une valeur quasi sacrée. Le fétiche est ainsi l'objet d'une sorte de dévotion ou d'adoration, comme le fameux « veau d'or » dans la Bible : une idole que Dieu interdit d'ailleurs aux Hébreux d'adorer. Parce qu'une idole est un faux dieu : une statue, une personne, un objet auquel on attribue une valeur qu'il n'a pas du

tout – surévalué, *overrated* comme on dit beaucoup aujourd’hui. C’est un *fake*. Le fétichisme, comme le décrit Marx, c’est « le caractère mystique d’une marchandise » ou son « caractère énigmatique ¹ » ; les valeurs et les qualités qu’on lui attribue et qui dépassent largement sa fonction réelle. Une technique publicitaire qui a fait ses preuves : quand une star de cinéma ou de foot devient « l’égérie » d’une marque de parfum, de lunettes ou même de café, elle finit par s’incarner dans la dosette qu’on achète au magasin. *What else ?* La publicité même est tournée dans une boutique de la marque ! Du coup, quand j’entre dans ma boutique de vente de dosettes de café, je me dis que je vais peut-être rencontrer George Clooney. Et surtout, cette dosette, cette machine et ce café deviennent des sortes de totems qui portent en eux les qualités de George Clooney. Et quand je bois ce café, je prends un peu de l’esprit de George Clooney. Peut-être que je deviendrai riche et célèbre ?

Le *merchandising* autour de *Stranger Things* fonctionne exactement de la même manière évidemment, et c’est très bien fait. Le premier épisode de la saison 4 s’intitule « *The Hellfire club* » : c’est le nom du club de jeux de rôles de nos sympathiques jeunes héros, bien inspirés par leur *leader* Eddie Munson. C’est le personnage qui a sans

1. Karl Marx, *Le Capital, Livre I*, « La marchandise », Gallimard, 2008, coll. « Folio essais », trad. J. Roy, 2012, p. 153-154.