

EXTENSION NARRATIVE

STRANGER THINGS

"L'ENVERS DU DÉCOR"

INTRODUCTION :

Ce dossier, portant sur l'univers de la série Stranger Things, a pour but de présenter une extension narrative liée à ce dernier.

L'objectif est d'explorer les opportunités stratégiques offertes par un univers transmédia en enrichissant ses différents récits déjà existants tout en engageant son public.

À travers ce dossier, nous présenterons dans un premier temps le contexte et les caractéristiques transmédia de la série, avant de définir précisément les différentes cibles ainsi que ses modes d'interaction avec notre proposition. Nous détaillerons également les objectifs de communication, qu'ils soient cognitifs, affectifs ou conatifs, pour expliquer nos intentions derrière cette extension. Enfin, nous décrirons de manière plus précise notre extension narrative, les moyens mis en œuvre, ainsi que les étapes de développement et de publication envisagées pour sa réalisation.

Ce travail a pour objectif d'illustrer comment une extension narrative peut amplifier l'engagement des fans tout en valorisant l'univers transmédia comme levier de communication.

SOMMAIRE :

- 01** L'univers Stranger Things
- 02** Un univers transmédia
- 03** Les cibles principales
- 04** Les objectifs de communication
- 05** L'extension narrative
- 06** Le calendrier des publications
- 07** Les moyens humains engagés
- 08** Annexes

**STRANGER
THINGS**

L'UNIVERS STRANGER THINGS :

Stranger Things est une série télévisée américaine créée par les frères Duffer, diffusée pour la première fois sur Netflix en juillet 2016. L'histoire se passe dans la petite ville fictive de Hawkins, dans l'Indiana, durant les années 1980. Cette série mélange science-fiction, fantastique et horreur, tout en rendant hommage à la culture populaire de cette époque.

Elle débute avec la disparition mystérieuse d'un jeune garçon, Will Byers, et l'apparition d'une jeune fille prénommée Onze, dotée de pouvoirs psychiques. À travers leurs aventures, les personnages principaux découvrent l'existence de l'Upside Down, une dimension parallèle sombre et dangereuse qui semble étroitement liée aux événements étranges qui frappent Hawkins.

Au fil des saisons, la série explore les conséquences de ces expériences sur les habitants de Hawkins, les monstres qui s'échappent de l'Upside Down, et les liens d'amitié entre les personnages principaux.

Les producteurs de la série ont confirmé que Stranger Things s'inspire en partie du projet MKULTRA, un programme secret mené par la CIA dans les années 1950 à 1970. Ce projet visait à développer des techniques de manipulation mentale et de contrôle à travers des expériences controversées sur des sujets humains, souvent sans leur consentement.

Dans la série, le Hawkins Laboratory est une référence directe à ces recherches. Les expériences menées sur Onze et d'autres enfants rappellent les pratiques du MKULTRA, notamment l'utilisation de drogues, l'hypnose et les tests de résistance mentale pour tenter de développer des capacités surhumaines, comme la télékinésie.

**STRANGER
THINGS**

UN UNIVERS TRANSMÉDIA :

L'univers de *Stranger Things* ne se limite pas qu'à la série télévisée. Il s'agit d'un véritable univers transmédia, qui s'étend bien au-delà des écrans. Grâce à des récits complémentaires, des œuvres dérivées et des expériences interactives, cet univers plonge le public dans une immersion totale. L'objectif étant d'approfondir l'histoire, explorer les différents personnages et élargir le contexte de la série à travers différents supports.

Livres et romans :

- **Stranger Things : Suspicious Minds**

Ce roman, écrit par Gwenda Bond, se situe avant les événements de la série. Il explore les origines du laboratoire d'Hawkins et du programme secret MKULTRA. On y retrouve Terry Ives, la mère biologique de Onze, qui s'infiltré dans le projet pour y révéler certains secrets. Ce livre met en avant les premières expériences menées par le Dr Brenner, offrant une perspective inédite sur la naissance des événements qui tomberont sur la ville de Hawkins des années plus tard. (*voir annexe 1*)

- **Stranger Things : Darkness on the Edge of Town**

Écrit par Adam Christopher, ce roman se concentre sur le passé du chef Jim Hopper. L'histoire se déroule en 1977, avant qu'il ne devienne le shérif de Hawkins. On y découvre son ancienne vie à New York, où il enquêtait sur une série de meurtres mystérieux. Ce livre offre une plongée dans le passé de Hopper, révélant les épreuves traversées et approfondissant la compréhension de son personnage. (*voir annexe 2*)

Bandes dessinées :

La bande dessinée **Stranger Things : The Other Side**, publiée par Dark Horse Comics, permet d'avoir une nouvelle perspective sur l'univers de la série. Elle retrace les événements de la première saison du point de vue de Will Byers, lorsqu'il est piégé dans l'Upside Down.

À travers cette histoire, on découvre comment Will a survécu face au Demogorgon, tout en essayant de communiquer avec ses proches. Cette bande dessinée enrichit la narration en mettant en lumière un personnage central souvent en retrait dans la série, et approfondit l'immersion dans l'Upside Down. (*voir annexe 3*)

**STRANGER
THINGS**

UN UNIVERS TRANSMÉDIA :

Les jeux vidéos :

- **Stranger Things : The Game**

Sorti en 2017, Stranger Things : The Game est un jeu d'aventure en pixel art qui reprend l'esthétique des années 80. Il permet aux joueurs de plonger dans l'univers de Hawkins, afin d'explorer des lieux emblématiques de la série, résoudre des énigmes, et incarner différents personnages avec des capacités spécifiques. Ce jeu enrichit l'histoire en proposant une aventure parallèle qui complète la première saison. *(voir annexe 4)*

- **Stranger Things 3 : The Game**

Lancé en 2019, Stranger Things 3 : The Game est une adaptation officielle de la troisième saison de la série. Ce jeu reprend le style rétro du premier opus, mais intègre une expérience coopérative où les joueurs peuvent incarner les personnages principaux pour revivre les événements de la saison, tout en découvrant des quêtes secondaires inédites. Il offre aux joueurs une manière interactive de plonger au cœur de l'action et d'approfondir l'intrigue. *(voir annexe 5)*

Les produits dérivés :

- **Jouets et figurines** : Des répliques détaillées des personnages, des créatures comme le Demogorgon, ou encore des répliques du célèbre vélo de Mike.
- **Vêtements** : T-shirts, sweats, bonnets et accessoires inspirés des années 80 ou reprenant des éléments emblématiques de la série, comme le logo du Hawkins Middle School ou les messages lumineux de Joyce.
- **Accessoires** : Des mugs, sacs, coques de téléphone, affiches et même des répliques d'objets iconiques, comme les talkies-walkies ou les boîtes de gaufres Eggo.

(voir annexe 6)

UN UNIVERS TRANSMÉDIA :

Les réseaux sociaux :

La série a su exploiter ses réseaux sociaux pour enrichir son univers et interagir avec son public. Sur X (Twitter), des histoires et indices liés à l'intrigue sont régulièrement diffusés, créant une immersion entre chaque saison. Des messages mystérieux et des alertes sont partagés, souvent en lien avec les événements de Hawkins ou des personnages de la série.

Instagram est également utilisé pour publier des photos et vidéos qui plongent les fans dans l'ambiance des années 80, avec des références aux personnages et des événements importants. Des comptes comme celui du Hawkins Police Department ou de Starcourt Mall permettent de découvrir des publications fictives qui enrichissent l'univers.

Des sites web fictifs tels que le Hawkins National Laboratory ou des pages d'entreprises comme The Scoop permettent d'offrir des informations supplémentaires, comme des rapports sur des recherches ou des événements mystérieux, permettant au public de vivre une expérience interactive et de s'immerger encore plus profondément dans l'univers de la série.

(voir annexe 7)

Les événements spéciaux et expériences immersives :

Stranger Things a également organisé plusieurs événements spéciaux et expériences immersives pour offrir à son public une immersion totale dans son univers. Parmi les plus importants, on retrouve des escape games basés sur l'Upside Down, où les participants doivent résoudre des énigmes pour échapper à certaines créatures du monde parallèle.

Des événements en live, tels que des projections de la série accompagnées de rencontres avec les acteurs, ont également été organisés, permettant au public de vivre l'univers de la série en direct.

Des expériences immersives comme celles proposées par Netflix lors de certaines conventions ont permis aux visiteurs de marcher dans des décors réalistes de Hawkins, de visiter des lieux emblématiques comme le Starcourt Mall ou la maison des Byers, et d'interagir avec des personnages de la série.

Enfin, à Las Vegas, une expérience exceptionnelle a été créée pour les fans de Stranger Things dans le cadre de la promotion de la saison 3 de la série. L'événement se déroulait dans une sphère géante installée dans la ville, où les visiteurs pouvaient plonger directement dans l'univers de Hawkins. À l'intérieur de cette sphère, ils étaient confrontés à une expérience unique en lien avec le Flageleur Mental, l'une des créatures les plus emblématiques de la série.

(voir annexe 8)

**STRANGER
THINGS**

LES CIBLES PRINCIPALES :

Pour les cibles, nous avons choisi de les développer en deux points :

- La cible principale : population large, intéressée par la série et susceptible de la regarder
- Le coeur de cibles : population engagée et fidèle, proche de la série

La cible principale :

- Âge : 16-18 ans (adolescents) et 19-40 ans (jeunes adultes/adultes)
- Genre : homme et femme, large public car la série présente des personnages qui s'adressent à des valeurs et des intérêts divers.
- Statut social : lycéens, étudiants et salariés.
- Consommation de contenu : consommateurs réguliers de plateformes en ligne telles que Netflix, Youtube et les réseaux sociaux. Aiment l'actualité et les informations instantanées.
- Genres favoris : Aiment l'horreur, la science-fiction, les thrillers et le cinéma de manière générale.
- Habitudes de visionnage : Aiment les séries et films disponibles sur Netflix, sessions de binge-watching (visionnage de plusieurs épisodes d'affilée).
- Implication : suivent les actualités des séries qu'ils regardent, ou même des pages en ligne en rapport avec ces dernières. Influencés par les tendances culturelles et les phénomènes sociaux viraux et populaires.

Le coeur de cible :

- Âge : 18-34 ans, ouverts aux nouvelles formes de contenus interactifs et à la recherche de récits plus approfondis et originaux
- Engagement sur X : utilisateurs actifs du réseau social X, engagés dans des discussions en ligne, partageant des avis et réagissant à des événements. Ce réseau social leur permet de suivre l'actualité en direct et de participer à des débats qui les passionnent, comme les séries, l'horreur ou la science-fiction, le cinéma, et bien sûr Stranger Things.
- Statut social : lycéens, étudiants et salariés.
- Sous-communauté : participation dans des sous-communautés spécifiques, liées à des intérêts particuliers comme les séries, les fandoms, les théories sur les épisodes ou des discussions autour des personnages principaux de la série.
- Création et consommation de contenu : ne se contentent pas seulement de lire les tweets, mais participent activement en retweetant, commentant et en créant des contenus eux-mêmes. Génèrent des discussions virales et hashtags dédiés, afin d'augmenter l'engagement autour de Stranger Things.
- Recherches d'interaction : recherchent des moyens de s'impliquer dans l'univers de la série à travers des contenus créatifs, des discussions communautaires et des expériences narratives qui leur permettent de se sentir plus proche de l'univers et des personnages

**STRANGER
THINGS**

LES OBJECTIFS DE COMMUNICATION :

Objectif cognitif : Informer et enrichir la compréhension de l'univers narratif

L'objectif cognitif de cette campagne est de transmettre des informations clés au public pour l'immerger dans le concept de l'extension narrative et renforcer sa connaissance de l'univers **Stranger Things**.

- **Introduction du journal de bord de Hopper** : Faire connaître cet élément narratif inédit en tant qu'élément central de l'intrigue. Le journal permet de plonger dans les événements du côté de Hopper lors de sa mission dans l'Upside Down, offrant ainsi un nouveau point de vue sur les événements.
- **Promotion de la saison 5** : Rappeler la date de sortie de la prochaine saison (été 2025) et positionner cette campagne comme un avant-goût stimulant et relançant l'intérêt des fans pour la série.
- **Aspect transmédia** : Mettre en avant la richesse de l'univers de Stranger Things à travers ses supports complémentaires (livres, jeux vidéo, bandes dessinées, expériences immersives).

Objectif affectif : Susciter des émotions et renforcer l'attachement à l'univers

L'objectif affectif vise à captiver le public sur le plan émotionnel en jouant sur les sentiments d'excitation, de nostalgie et de curiosité.

- **Suspense et excitation** : Maintenir une tension dû a une situation dramatique et en introduisant des mystères autour de l'acteur David Harbour et en jouant sur les "fuites". Les réactions émotionnelles des fans sont amplifiées par le silence initial de la production et les réactions énigmatiques de l'acteur.
- **Nostalgie** : Réveiller chez les fans les souvenirs des premières saisons, en replongeant dans les thèmes et l'énergie des débuts de la série.
- **Engagement communautaire** : Favoriser un sentiment d'appartenance à une communauté (celle des fans de Stranger Things de manière générale ou celle des fans de Hopper de manière plus spécifique) en alimentant les discussions et en partageant des théories sur les réseaux sociaux.

**STRANGER
THINGS**

LES OBJECTIFS DE COMMUNICATION :

Objectif conatif : Inciter à l'action et stimuler l'engagement actif

L'objectif conatif est de transformer l'intérêt des fans en actions concrètes pour maximiser leur implication dans l'univers Stranger Things.

- **Participation aux discussions** : Encourager les spectateurs à partager leurs réactions et théories via des plateformes comme X, mais aussi Instagram et TikTok. Des hashtags dédiés et des campagnes virales seront mis en place pour amplifier ces interactions.
- **Visionnage de la saison 5** : Créer une anticipation forte pour la nouvelle saison, en rendant indispensable le visionnage pour obtenir des réponses aux mystères soulevés dans l'extension. Avec toute cette attention, la série devrait obtenir un très bon score de démarrage malgré les attentes de la saison 5.

Le but ultime de cette stratégie est de redonner de l'attention à la série Stranger Things alors que la sortie de la nouvelle saison approche. Pour ce faire, un faux drama est mis en scène autour d'un personnage emblématique, Hopper. Ce dispositif permet d'engager émotionnellement la communauté des fans, tout en transformant cet engagement en actions concrètes : soutien à l'acteur et discussions en ligne pour découvrir la vérité et plonger dans la nouvelle saison. Cette approche hybride mêle le fictionnel et le réel, maximisant ainsi l'impact de la campagne.

L'EXTENSION NARRATIVE :

Pour l'extension narrative, nous proposons une stratégie de communication basée sur une fausse fuite d'informations confidentielles autour d'un acteur clé de la série *Stranger Things*. Le personnage concerné est Hopper, qui, dans le premier opus de la série, accompagne Joyce Byers dans l'*Upside Down* pour sauver Will. Durant cette mission, Hopper rédige un journal de bord, initialement pensé comme un spin-off devant sortir après la saison 1. Cependant, ce projet est abandonné car il est jugé trop révélateur sur ce qui pourrait potentiellement se passer dans les saisons suivantes, notamment la dernière.

Avec la sortie prévue de la saison 5 à l'été 2025, il est important de relancer l'intérêt du public pour la série.

Un mois avant la diffusion, le compte Instagram officiel de @netflix publie une annonce choc : David Harbour, l'acteur incarnant Hopper, serait évincé de la série pour une raison qui reste floue. Cette annonce suscite rapidement des discussions et spéculations sur les réseaux sociaux comme Instagram, X (anciennement Twitter) et TikTok.

Deux jours après, David Harbour réagit sur son propre compte X. Sur un ton visiblement énervé, il exprime sa déception face à cette situation, laissant entendre qu'il réfléchit à une réponse appropriée. Pendant une semaine, aucune autre communication n'est faite de sa part, ce qui permet d'alimenter l'imagination des fans et intensifier le débat sur les réseaux sociaux.

Une semaine plus tard, Harbour publie un second tweet affirmant qu'il envisage de révéler une information confidentielle pour exercer une pression sur la production. Cette déclaration amplifie l'attention médiatique et engage de nombreux internautes. N'ayant aucune réponse de la part de la production, il décide, **24h après**, de partager une photo d'une cassette sur laquelle il y a écrit "*Journal de Bord - Hopper - Upside Down*", laissant entendre qu'il pourrait publier ce contenu inédit.

Deux jours après, l'acteur passe à l'action et diffuse l'intégralité de l'audio du journal de bord, offrant aux fans des révélations "confidentielles" sur l'univers de la série. Ces fuites fictives, mais totalement orchestrées, relancent massivement l'intérêt pour la série.

Lors de la sortie de la saison 5, les spectateurs découvriront que David Harbour est bel et bien présent dans son rôle de Hopper, suscitant surprise et confusion. **Une semaine après** la diffusion, le compte Instagram @netflix révélera que toute cette mise en scène était un plan de communication destiné à raviver l'engouement pour la série.

**STRANGER
THINGS**

LE CALENDRIER DES PUBLICATIONS :

CALENDRIER DE PUBLICATIONS

EXTENSION NARRATIVE -
STRANGER THINGS

1 MOIS AVANT LE DÉBUT DE LA S5	2 JOURS APRÈS L'ANNONCE	1 SEMAINE APRÈS LE PREMIER TWEET	24H APRÈS	2 JOURS APRÈS LA PHOTO	DURANT LA DIFFUSION DE LA S5	1 SEMAINE APRÈS LA DIFFUSION
Mise en place de la stratégie de communication : annonce de l'événement de l'acteur David Harbour de la série par le compte Instagram @netflix, sans raison précise	Réaction de l'acteur sur son propre compte X, se disant déçu de la situation, et cherchant une manière de répondre à cette "attaque"	Second tweet de l'acteur, affirmant vouloir révéler une information confidentielle, afin d'exercer une pression sur la production de la série	David Harbour publie, toujours sur son compte X, une photo d'une cassette étiquetée "Journal de Bord - Hopper - Upside Down"	L'acteur passe à l'action : il publie l'intégralité du journal de bord sur son compte X	Les spectateurs découvrent que David Harbour est finalement bel et bien présent en tant que Hopper	Le compte Instagram @netflix annonce que tout cela était une mise en scène, destinée à raviver l'engouement pour la série
Permet de susciter un premier engouement et des spéculations auprès des fans de la série	Aucune nouvelle communication durant une semaine : questionnement de la part du public, et débat sur les différents réseaux sociaux	Amplification de l'attention médiatique et engagement des internautes	Laisse entendre que l'acteur est prêt à publier du contenu inédit. L'intérêt pour la série continue d'évoluer auprès du public	Offre aux fans des révélations confidentielles sur l'univers de la série	Le public est confus et surpris, et attend une explication de la part de @netflix	Stratégie de communication réussie, les fans sont rassurés et peuvent à présent regarder la dernière saison pleinement

Lien vers le calendrier de publications :

[https://www.canva.com/design/DAGbJChy_E8/q1WRZz5oSC6AymMJCW9vcg/edit?](https://www.canva.com/design/DAGbJChy_E8/q1WRZz5oSC6AymMJCW9vcg/edit?utm_content=DAGbJChy_E8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAGbJChy_E8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGbJChy_E8/q1WRZz5oSC6AymMJCW9vcg/edit?utm_content=DAGbJChy_E8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**STRANGER
THINGS**

LES MOYENS HUMAINS ENGAGÉS :

- **Coordinateur de projet :**

Le coordinateur de projet permettra de coordonner les différentes équipes pour garantir une bonne communication, ainsi que le respect des délais fixés. Il sera utile pour éviter les erreurs ou les retards.

Réseaux sociaux :

- **Community Manager :**

Le Community Manager est essentiel pour publier et programmer les publications sur les réseaux sociaux. C'est lui qui s'occupera de partager les tweets, les messages sur Instagram ainsi que le journal de bord. Il se chargera également de créer des hashtags pour augmenter la popularité et l'engouement autour de l'extension narrative. Il analysera aussi les retours à travers les commentaires pour faire des ajustements si besoin.

- **Designer Graphique :**

Le Designer Graphique sera en charge de concevoir tous les visuels utilisés sur les réseaux sociaux pour les messages et les photos diffusés sur les comptes de Netflix et de l'acteur. Il permettra de maintenir une cohérence visuelle entre les différents posts et l'identité de la série.

Journal audio :

- **Ingénieur du Son :**

L'Ingénieur du Son enregistrera le carnet de bord audio et s'occupera de l'éditer. Il assurera une ambiance immersive pour le carnet de bord, en intégrant des éléments sonores qui reprennent les codes de Stranger Things, comme des effets spéciaux ou des bruitages rappelant "l'Upside Down".

- **Acteur :**

Pour enregistrer le journal de bord, il sera nécessaire d'avoir l'acteur David Harbour qui incarnera son personnage tout au long de l'audio. Les fans pourront ainsi reconnaître la voix de l'acteur, ce qui leur permettra de se reconnecter à l'histoire.

- **Scénariste :**

Le Scénariste écrira les scripts du journal de bord en respectant le ton du personnage, ainsi que le contenu narratif qu'il doit révéler. Le contenu devra être immersif et captivant pour retenir l'attention des spectateurs, tout en restant aligné avec l'histoire de Stranger Things et la personnalité du personnage.

**STRANGER
THINGS**

ANNEXES :



Annexe 1



Annexe 2



Annexe 3



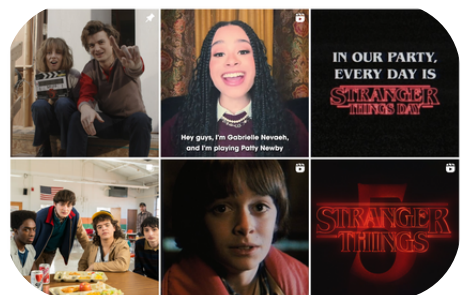
Annexe 4



Annexe 5



Annexe 6



Annexe 7



Annexe 8

STRANGER THINGS