



Stranger Things

Étude de l'identité visuelle d'une série

Louna Boutayeb 23DA - Février 2020



Sommaire

Exploration et présentation du sujet

4 | La série

6 | État des lieux des saisons précédentes

9 | Élaboration d'une nouvelle saison

Le logo

11 | Recherches détaillées

18 | Analyse du logo original

20 | Mindmap et brainstorming

21 | Croquis et dessins exploratoires

24 | Tests et conception du logo

27 | Logo final

Mise en situation

29 | Écran Netflix

30 | Affiches

34 | Affichage urbain

Exploration et présentation du sujet



La série

Stranger Things est une série de science fiction horrifique américaine en trois saisons.

Elle a été créée par les frères Duffer et est diffusée depuis juillet 2016 sur Netflix ; elle est donc assez récente.

On peut sentir un parti pris très fort dans son identité graphique : puisque l'intrigue se déroule dans les années 80, les choix visuels sont très axés sur ce qui était fait dans ces années là.



État des lieux des saisons précédentes

Saison 1

En 1983, à Hawkins dans l'Indiana, Will, 12 ans, disparaît juste après qu'une mystérieuse créature se soit échappée du laboratoire du département de l'énergie.



Le chef de police de la ville, Jim Hopper, décide d'enquêter sur ce laboratoire, qu'il trouve suspect.

Lucas, Mike et Dustin, les amis de Will, croisent la route d'une jeune fille au crâne rasé alors qu'ils cherchent Will. Ils la nomment Eleven à cause du tatouage qu'elle porte à son poignet.

On découvrira par la suite qu'elle est un sujet d'expérience gouvernementale, et qu'elle possède des pouvoirs surnaturels lui permettant de localiser Will.

On apprend alors que celui-ci est retenu prisonnier dans une sorte de dimension parallèle terrifiante, appelée "le monde à l'envers", et que le laboratoire d'Hawkins contient un passage vers celui-ci, ce qui est à l'origine de nombreux événements étranges et surnaturels.

Will sera finalement secouru par sa mère et Jim Hopper, parvenus à entrer dans le passage du laboratoire. A la fin de la saison, Onze finira par se sacrifier pour sauver ses nouveaux amis d'une des créatures s'étant échappée du monde à l'envers.

Analyse : mise en place du cadre, présentation de tous les personnages principaux et de l'intrigue de toute la série, qui tournera autour du monde à l'envers et des créatures qui l'habitent.



Saison 2

Une année s'est écoulée depuis le retour de Will du monde à l'envers. Alors que les choses semblent être rentrées dans l'ordre, ce dernier est soudainement assailli de visions étranges, ce qui laisse penser qu'il n'est pas revenu indemne ; on découvre grâce à ses visions qu'il est manipulé par un gigantesque monstre tentaculaire, qui semble régner sur le monde à l'envers.

Ses amis tentent quant à eux de retrouver une vie normale ; une jeune

fillette du nom de Max, malmenée par son grand frère Billy, rejoint leur petite bande.

Parallèlement, Mike tente toujours de retrouver Onze, disparue depuis son ultime combat avec une créature. On apprendra qu'elle se cache chez Jim Hopper, car elle est recherchée par le gouvernement.

Lorsque les créatures du monde à l'envers reviennent assiéger la ville, Onze revient à temps, avec des pouvoirs encore plus forts.

Elle parvient finalement à refermer le portail entre les deux mondes dans le laboratoire et libère Will de l'emprise du monstre qui le manipulait depuis son retour.



Analyse : volonté de faire comprendre au spectateur le potentiel de développement de la menace du monde à l'envers et des pouvoirs de Onze.

Saison 3

Un an plus tard, été 1985. Hawkins vient tout juste d'ouvrir un centre commercial, où les habitants passent le plus clair de leur temps.



Une nuit, une panne d'électricité frappe toute la ville et une créature apparaît dans un entrepôt d'acier abandonné.

Sur la route au même moment, Billy (le grand frère de Max) tombe en panne et se fait happer dans l'entrepôt, où la créature prend possession de son corps.

Pendant ce temps, Dustin intercepte accidentellement une communication soviétique. Il apparaît vite que les soviétiques ont établi une base secrète juste en dessous du centre commercial.

Billy, de son côté, enlève de plus en

plus d'habitants pour les livrer à la créature dans l'entrepôt afin qu'elle puisse gagner en puissance.

Tous les protagonistes, qui mènent l'enquête chacun de leur côté, finissent par arriver à la même conclusion : la base soviétique en dessous du centre commercial maintient une brèche vers le monde à l'envers, et c'est de là que provient la créature qui prend insidieusement possession de tous les habitants de la ville.

Grâce à ses pouvoirs, Onze réussit encore une fois à détruire la créature, au prix de la vie de Billy.

Joyce, la mère de Will, et Jim Hopper, en infiltration dans la base soviétique, parviennent à détruire la machine qui maintient le passage ouvert, mais Jim Hopper disparaît dans l'explosion...

Une dernière scène suggère qu'il n'est pas mort mais retenu en captivité en URSS.

Analyse : volonté de morceler l'intrigue et de faire coexister plusieurs étapes du récit en parallèle, et de créer de petits groupes de protagonistes qui se retrouvent confrontés au même problème, ce qui les force à s'unir en créant une équipe insolite.

Élaboration d'une nouvelle saison

Concept de la saison 4

Alors que toute cette histoire semble être finie et derrière eux, les personnages reçoivent un message étrange, qui laisse penser que Jim Hopper n'est pas mort.

Bien décidés à le retrouver, ils décident de se rendre en URSS pour aller le sauver. Là bas, ils découvrent que les soviétiques n'ont pas abandonné leur terrible entreprise : relier le monde à l'envers au monde réel, afin de mener à bien leurs expériences scientifiques.

Seulement, cette fois, ils s'apprêtent à perdre le contrôle, et le monde à l'envers est sûr le point de devenir une menace d'ampleur mondiale. Découvrant qu'une catastrophe est sur le point de se produire, les protagonistes s'infiltreront dans le laboratoire soviétique, bien décidés à élaborer un plan pour stopper l'ouverture d'un portail vers le monde à l'envers.



Seulement, cette fois, ils perdent le contrôle, et le monde à l'envers est sûr le point de devenir une menace d'ampleur mondiale.



Intentions

On veut faire évoluer une dynamique de groupe globale et entrer plus particulièrement dans la psychologie de chaque personnage afin de montrer sa réaction face à une situation quasi-apocalyptique, et ainsi montrer la manière dont évoluent les relations établies entre les protagonistes dans une situation d'urgence.

Graphiquement, on s'attendra à reprendre l'idée de destruction, de catastrophe, d'urgence et d'apocalypse, mais on évoquera aussi d'autre part le concept d'espoir et de renaissance. On peut par ailleurs se servir de l'aspect "infiltration" pour produire des éléments qui rappellent le mystère, le secret et l'espionnage.

Le logo

Recherches détaillées

La concurrence

Avant toute chose, j'ai regardé du côté de la concurrence de la série.

Le fait est qu'il n'y a pas vraiment de concurrence ; aucune série n'est dans le même esprit visuel. En revanche, au niveau du genre (mystère, aventure, horreur, suspense), il existe des concurrents, dont l'identité visuelle ne ressemble absolument pas à celle de Stranger Things.

AMERICAN
HORROR STORY

Logo de la série «American Horror Story»

American Horror Story est une série d'horreur américaine datant de 2011. Son logo est très probablement inspiré par les typographies des écritures occultes, puisque la culture des mythes horribles occidentaux (sorcières, vampires, diable,...) est le sujet principal évoqué dans cette série. Ce logo se veut donc moderne et minimaliste, mais conserve malgré tout une grande cohérence avec le thème de la série en question.



Logo de la série «Zone Blanche»

Zone Blanche est une série française qui date de 2017. Encore une fois, elle traite d'événements surnaturels et mystérieux, toutefois, son logo a un aspect très contemporain et sans artifices. C'est une simple linéale assez grasse, dont l'approche a été augmentée pour rappeler l'idée d'isolement (dont il est énormément question dans la série).



Logo de la série «Dark»

Dark est une série allemande diffusée depuis 2017, traitant encore une fois d'événements paranormaux. Son logo est dans le même style que celui de Zone Blanche, même s'il y a un élément graphique au dessus, qui donne des indices sur le contenu de la série.

Globalement, les séries concurrentes ont des logos très minimalistes, pas aussi exubérants que celui de Stranger Things, puisque le parti pris n'est pas du tout le même.

Logos de films des années 80

Puisque Stranger Things est une série dont l'identité visuelle s'inspire beaucoup du design graphique des années 80, j'ai d'abord décidé d'aller chercher du côté de ce qui se faisait dans le cinéma à cette époque là, et d'analyser la typographie utilisée, les effets, les textures, pour voir ce qui rendait cette époque là très particulière.

Logo du film «Vendredi 13»



Logo de «Massacres dans le train fantôme»

On constate que les logos des films des années 80 (et en plus particulier des films d'horreur, comme ceux de John Carpenter) sont des logos avec un parti pris très fort.

D'une part, les typographies choisies ont toutes une forte personnalité. En effet, les logos de l'époque exprimaient beaucoup le ton du film au travers de la police d'écriture choisie.

Par ailleurs, les logos en question étaient aussi très très texturés et colorés ; il y avait une réelle volonté de faire quelque chose de démonstratif, voire un logo tape à l'oeil.

Idem pour la lumière (voir le logo de «The Thing» ci-contre), il était très à la mode d'ajouter des effets visuels et de la lumière sur les logos, ce qui surchargeait beaucoup les visuels de manière générale.

Les logos des films des années 80 étaient donc très expressifs, l'intention était avant tout de jouer sur le côté «terrifiant» et de donner un maximum d'indications sur le contenu du film et sur son genre.



Logo du film «Christine»

Dans les années 80, les logos étaient très chargés (texture, police à forte personnalité, lumières, effets) ce qui a tendance à être considéré comme kitsch aujourd'hui. Il faudra donc trouver le juste milieu entre un logo qui soit contemporain mais en même temps fortement influencé par les années 80.

Affiche du film «Indiana Jones»



Affiche de «Evil Dead 2»



Logo du film «The Thing»



Logo de «Creepshow»

Logos de séries de science-fiction

Il ne faut pas oublier que, dans une certaine mesure, *Stranger Things* est aussi une série de science-fiction, car elle met en scène des expériences scientifiques qui amènent des événements surnaturels. J'ai donc voulu aller voir du côté des autres séries de science-fiction, pour voir s'il y avait éventuellement des choses dont je pourrais m'inspirer.



Logo de la série «Black Mirror»

J'ai trouvé que le logo de *Black Mirror* était très intéressant, parce que très expressif. Rien qu'avec le logo, on arrive directement à saisir le ton dystopique de la série, et à en percevoir le genre : on comprend immédiatement qu'il ne s'agira pas d'une comédie.

Concernant le logo de «The 100» ci-contre, je le trouve aussi très parlant. J'aime bien l'effet «particules» utilisé pour évoquer l'atmosphère apocalyptique de la série. Il peut

être utile de s'en inspirer pour le logo de la nouvelle saison de *Stranger Things*, puisqu'il y est également question de l'arrivée imminente de la fin du monde.

Le logo de «12 Monkeys» ci-dessous fait subtilement écho au contenu de la série : en effet, on y voit le «laser» de la machine utilisée pour remonter le temps, et en même temps, cela confère à l'ensemble du logo un côté «destruction», comme si le logo était très abîmé et sur le point de s'écrouler.

12 MONKEYS

Logo de la série «12 Monkeys»

Les logos des séries de science-fiction actuelles sont à première vue assez hors sujet, parce que trop futuristes. Toutefois, on pourra s'inspirer de l'esprit «destruction» pour la réalisation de notre nouvelle saison, dont la problématique principale est d'empêcher l'apocalypse en sauvant le monde.

Logo de la série «The 100»



Logos «destroy»

A la suite des recherches sur les logos de science-fiction, je me suis penchée sur les logos un peu «destroy» en vue du sujet de notre saison 4. On a besoin de faire comprendre que c'est la saison ultime, que les héros sont usés et que tout est sur le point de s'effondrer, alors je suis allée chercher parmi les logos qui sont dans cet esprit là.



Logo du film «Avengers Endgame».



Logo du jeu vidéo «Uncharted 4»



Logo du jeu vidéo «Resident Evil VII»

Comme je n'avais pas trop d'idée de film dans ce genre là, j'ai plutôt pensé à des jeux vidéos, comme «Uncharted» ou bien «Resident Evil». Dans les deux cas, des textures ont été appliquées à la typographie (rayures, salissures, grain), ce qui renvoie à l'aventure, à l'action, voire à la violence, qui sont des thèmes clés dans les jeux en question.

Pour évoquer l'idée de destruction, dans le logo d'Avengers pour le film Endgame, on a utilisé des particules,

pour montrer que tout se délite, que tout s'écroule.

Les techniques mises en place pour évoquer l'usure et la destruction seront très utiles dans le cadre de la réalisation du nouveau logo. Cependant, il faudra faire attention à bien rester dans une esthétique des années 80, pour que le tout soit cohérent.

Logos de films d'horreur



BLAIR WITCH

Logo du film «The Blair Witch Project».

J'ai orienté mes recherches vers un genre connexe, l'horreur. Même si Stranger Things est une série portée sur plusieurs thèmes en même temps (horreur, fantaisie, aventure, mystère, apprentissage...), j'ai pensé que le genre du film d'horreur pouvait être une inspiration en terme d'identité visuelle, car je trouve que l'horreur reste ce qui prévaut dans la série.

Contrairement aux films d'horreur des années 80, les films d'horreur plus récents adoptent une identité visuelle beaucoup plus discrète, moins extravagante.

Logo du film «The Conjuring».



Affiche du film «Ghostland»

On remarque que la plupart des logos de films d'horreur sont la plupart du temps composés de typographies à empattement, avec des pleins et des déliés très marqués.

SINISTER

Logo du film «Sinister»

Cela donne un indice sur l'aspect terrifiant (de par le côté «piquant», «griffu» de la typographie), mais laisse toutefois une grosse part de mystère quant au contenu du film en lui-même. L'identité visuelle reste donc assez sobre et austère.

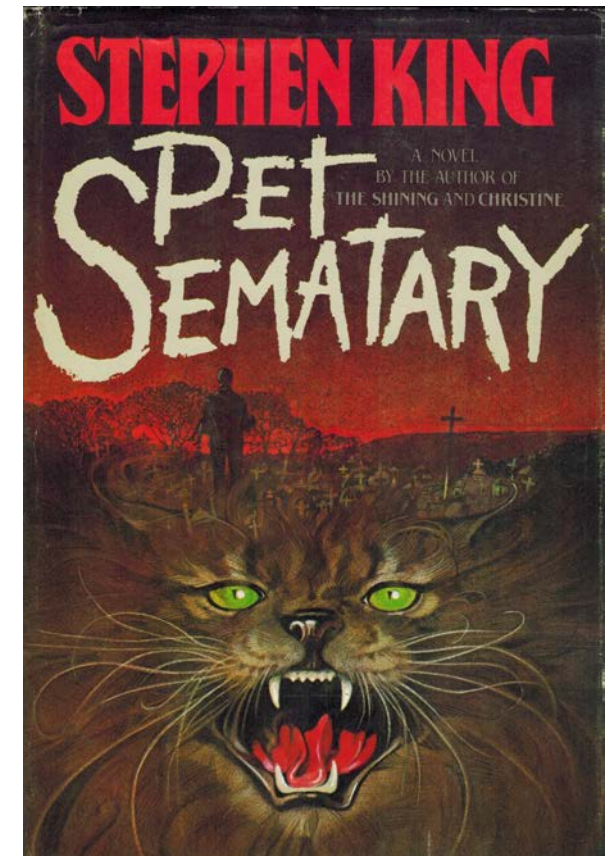
Couvertures des livres de Stephen King

Après réflexion, j'ai décidé de ne pas cantonner mes recherches uniquement au cinéma, mais aussi à ce qui pouvait être fait dans d'autres secteurs dans les années 80. Après avoir observé plus attentivement le logo de Stranger Things, j'ai trouvé qu'il y avait une ressemblance flagrante avec la typographie utilisée sur les couvertures des livres de Stephen King.

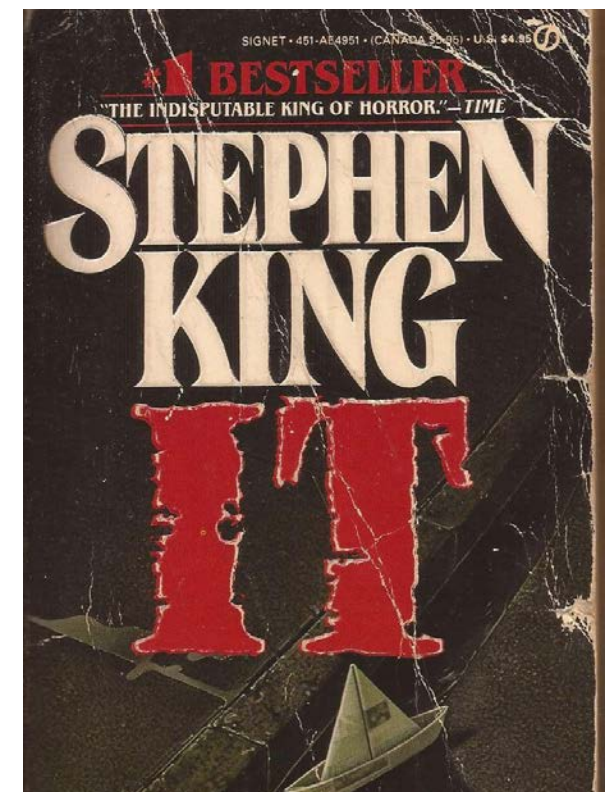
La typographie et la manière dont sont agencées les lettres dans le logo de Stranger Things (voir l'analyse du logo original ci-dessous) m'ont fait beaucoup penser aux couvertures des livres de Stephen King, tels qu'ils ont paru dans les années 80 ; c'est une typographie simple, mais malgré tout très expressive et caractéristique.

Le fait que le logo original de la série soit inspiré de cela témoigne d'un besoin de rester dans les codes des années 80 sans faire quelque chose de trop kitsch.

Il s'agira de faire en sorte que l'on reconnaisse une influence des années 80 tout en restant dans une esthétique contemporaine, et en répondant aux intentions graphiques énoncées lors de l'explication du concept de la nouvelle saison. On évitera aussi de trop s'écarter de l'identité visuelle des séries précédentes, au risque de créer une incohérence.



Couverture de «Pet Sematary», 1983



Couverture de «It», 1986

Analyse du logo original

La typographie utilisée pour le logo original est la ITC Benguiat Bold. Le logo est donc en apparence très simple, puisqu'il s'agit du titre de la série.

On sent effectivement, comme sus-mentionné, la forte influence du design des couvertures des livres de Stephen King.

Pour renforcer le côté «années 80», le logo a un petit effet néon, comme si le contour des lettres émettait de la lumière.

Le fait que le logo soit rouge sur fond noir donne un aspect terrifiant, menaçant : on pense donc intuitivement à une série d'horreur, ou du moins portée sur un sujet mystérieux.

The image shows the original logo for the TV series 'Stranger Things'. The words 'STRANGER' and 'THINGS' are stacked vertically in a bold, serif typeface. The letters have a bright red neon glow effect, with a thin red outline and a slightly darker red fill. The logo is centered on a solid black background.

Logo original de la série

STRANGER THINGS

The image shows a modified version of the 'Stranger Things' logo. The words 'STRANGER' and 'THINGS' are stacked vertically in a bold, serif typeface. The letters are a solid red color. The logo is framed by two horizontal red lines, one above 'STRANGER' and one below 'THINGS'. The background is white.

Pour repérer les modifications faites, j'ai écrit «Stranger Things» avec la typo originale, puis j'ai comparé avec le logo de la série.

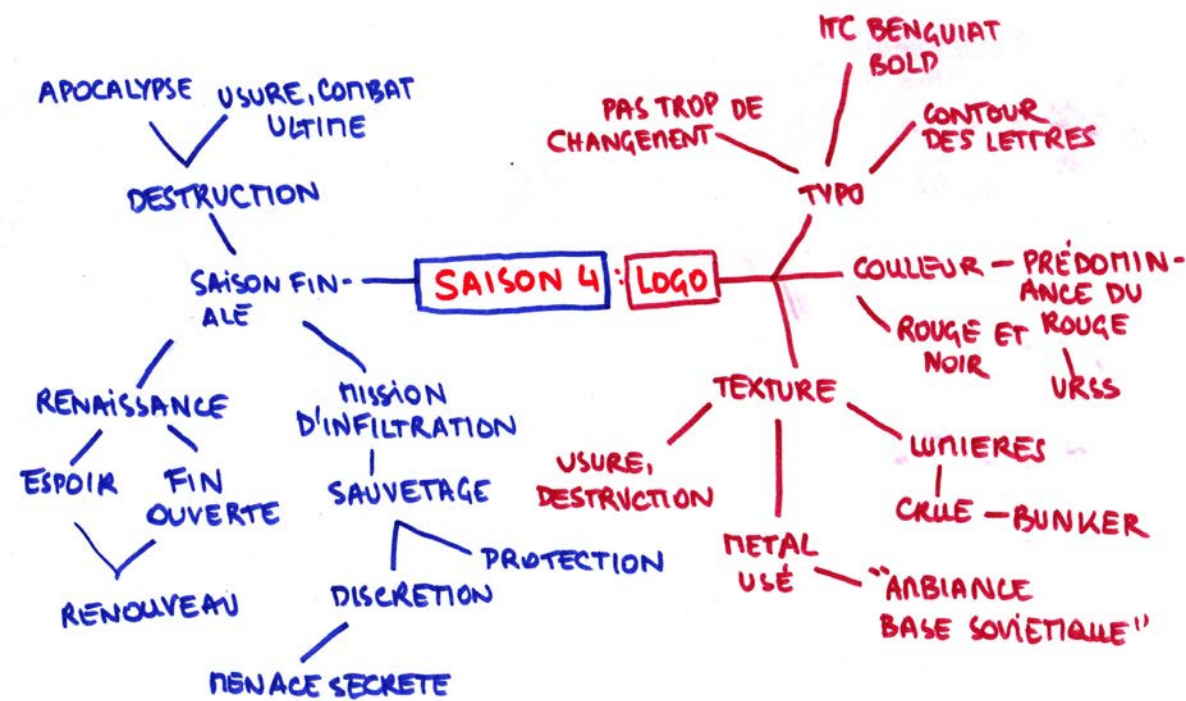
On peut dès lors observer tous les changements qui ont été opérés : Les lettres ont été étirées vers le haut ; l'approche a été modifiée ; certaines lettres ont été déformées (par exemple le S, pour qu'il soit aligné avec le T) ; le R, le A et le N se touchent ; le N et le G se chevauchent ; et bien sûr, des lignes ont

été ajoutées pour rendre le tout plus graphique.

On remarque donc qu'il y a eu un gros travail sur la manipulation des caractères pour arriver au logo final. Le résultat reste donc très nettement influencé par les années 80, mais aussi contemporain et esthétique.

Mindmap et brainstorming

En ce qui concerne la partie qui précède la réalisation du logo, j'ai d'abord fait un brainstorming où j'ai inscrit toutes les idées et mots clés qui me passaient par la tête, puis je les ai rangés dans une sorte de carte heuristique afin de mieux les hiérarchiser et les classer, de sorte à pouvoir vraiment visualiser toutes mes contraintes et lors de la réalisation du logo.



Croquis et dessins exploratoires

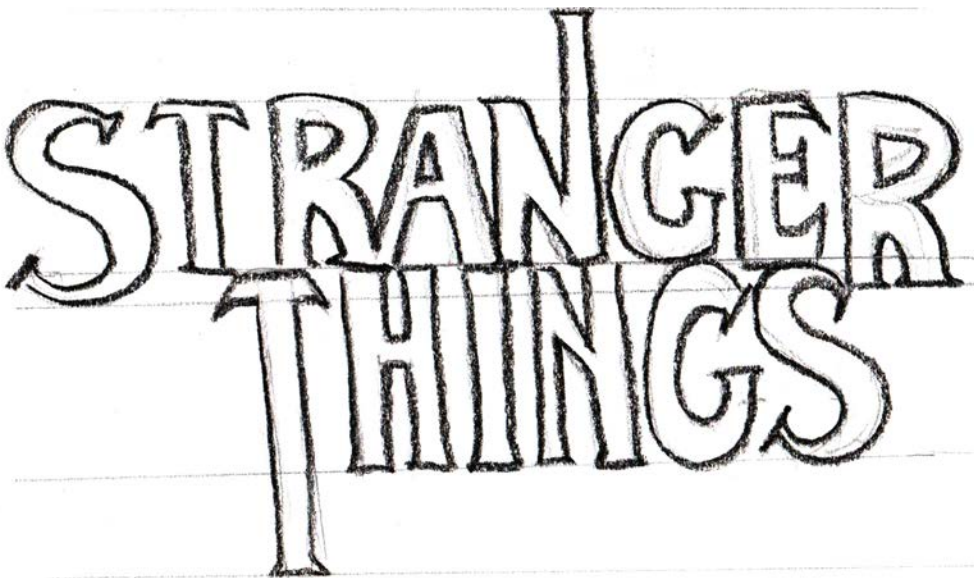
Avant de commencer à dessiner, il a fallu que je me décide sur ce qu'il y avait à garder du logo original.

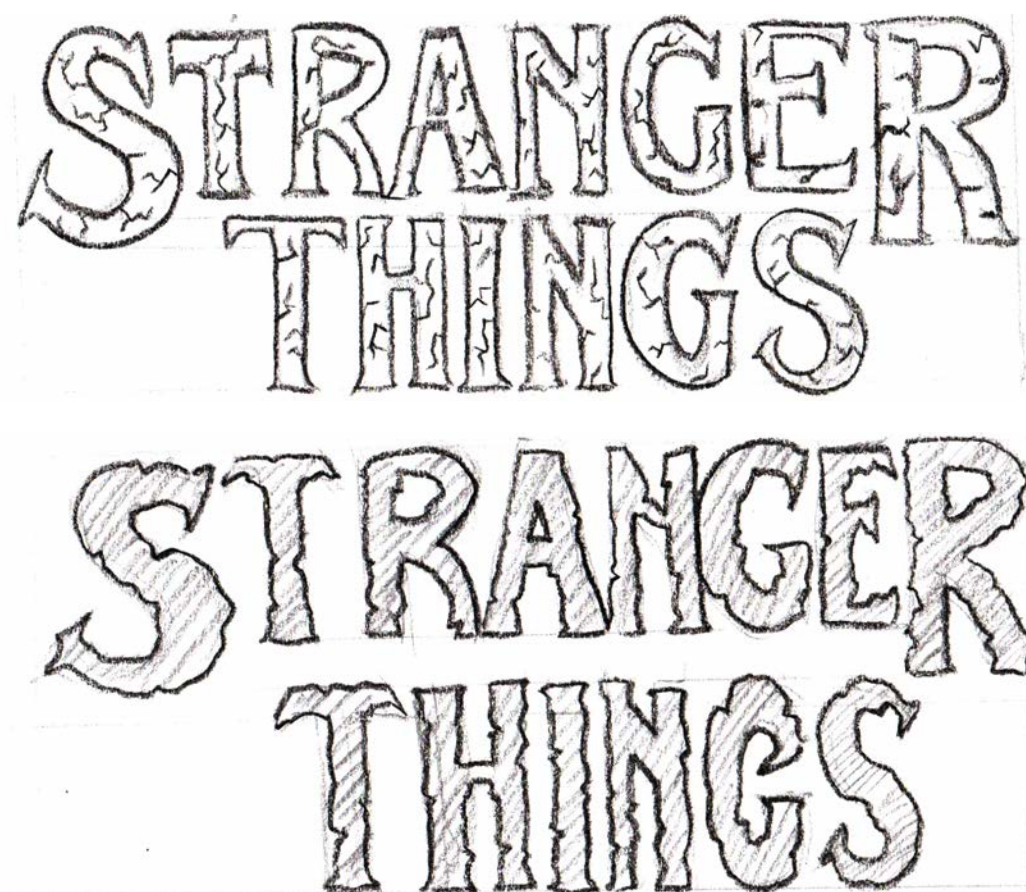
Pour moi, il était absolument impératif de garder la typographie, tout simplement parce qu'elle est beaucoup trop caractéristique de la série pour que je puisse en changer. En choisir une autre serait un changement beaucoup trop radical qui rendrait mon logo final incohérent. Je trouvais qu'il était très impor-

tant de donner des informations sur le ton de la saison ultime, mais de conserver en même temps une certaine cohérence vis à vis du logo original.

En premier lieu, j'ai essayé de jouer avec la forme même des caractères, mais je n'ai pas trouvé le résultat très probant. J'ai essayé de mettre du relief, pour rester dans une dynamique des années 80, mais ça ne me plaisait pas et je trouvais que ça ne donnait aucune information sur le contenu de la nouvelle saison, alors je me suis dit qu'il fallait que je travaille un autre aspect du logo.

Je veux donc créer un logo qui reste d'une part cohérent par rapport au logo original, mais qui puisse d'autre part apporter de la nouveauté et informer le spectateur sur l'ambiance de la saison.





Après avoir essayé de modifier les caractères, je me suis dit que pour trouver la forme, il valait mieux jouer sur le traitement du contour et de la texture intérieure. Ainsi, j'ai dessiné un logo craquelé, pour rappeler le thème apocalyptique de la saison, puis, j'ai fait un autre test où j'ai joué

sur les contours des caractères, en essayant de les abîmer ; j'avais pu voir cela de nombreuses fois sur les logos de films d'horreur des années 80.



J'ai continué d'approfondir l'idée de destruction au travers de la forme du contour, en essayant de détruire les caractères. C'est l'idée que j'ai jugé la plus cohérente.

Je me suis dit que je pouvais très bien abîmer le contour des lettres (faire en sorte qu'il soit un peu « déchiré » ou « croqué » comme dans mes dessins précédents), et ensuite travailler la texture à l'intérieur des caractères de façon plus aboutie pour vraiment insister sur l'idée d'usure, de destruction et de lutte.

En plus, j'apprécie l'idée de « morceler » le titre avec les fissures, je trouve que c'est vraiment expressif, et que

cela va directement à l'essentiel, tout en gardant la direction des saisons précédentes.

Cette solution m'est apparue comme la plus efficace en ce sens qu'elle donne le ton de la saison et renseigne le spectateur sur son contenu, mais aussi parce que c'est une solution esthétique et assez contemporaine, qui n'effacera aucunement la volonté de rester dans l'esprit graphique des années 80.



Tests et conception du logo



Après avoir trouvé ce que je voulais faire dans les grandes lignes, j'ai commencé par retravailler la forme du logo.

J'ai un peu sali les contours des caractères, pour donner l'impression qu'ils sont vraiment abîmés, et retirer totalement le côté «droit» et «propre» du logo original. En plus, je

me suis dit que cela accentuait l'aspect horrifique du logo, qui semble désormais beaucoup plus torturé.

Ensuite, j'ai fait un test de texture rapide, juste pour avoir un aperçu des couleurs et de l'ajout de matière. J'étais assez satisfaite du résultat, mais je me suis dit qu'il valait mieux que je recommence après avoir craquelé les caractères du logo.



J'ai donc commencé à créer des craquelures sur tous les caractères. Malheureusement, lors de mes premiers tests, le rendu était vraiment très étrange. Je n'aimais pas du tout, déjà en noir et blanc.

J'ai malgré tout poursuivi dans cette voie, j'ai essayé avec de la texture, avec des couleurs, puis j'ai repassé le logo texturé en noir et blanc, mais rien n'y faisait : je trouvais le tout mal réalisé et mal équilibré, et je trouvais mes craquelures trop cartoon et pas suffisamment réalistes.

Je trouvais que les craquelures étaient trop grosses et que cela viendrait à poser problème si l'on venait à avoir besoin de l'incruster sans fond : le logo ne serait plus du tout lisible.

Alors il a fallu que je continue à faire des tests sur les craquelures, parce que j'étais convaincue par l'idée de base.



#e85658

#e8292c

#b83336

#641516

J'ai donc longuement retravaillé les craquelures de sorte à les rendre plus réalistes, jusqu'à arriver à un résultat qui me plaisait. Une fois que la version noir et blanc du logo me paraissait fonctionner, je suis passée à la mise en couleur.

J'ai jugé qu'il était essentiel que j'utilise la couleur du logo originale pour la base, parce qu'elle est très représentative de la série en général. Ensuite, j'ai pris la liberté de texturer avec des tons plus clairs et plus foncés, pour ajouter de la profondeur à la texture du logo final ci-contre.



Logo final



Pour finir, j'ai fabriqué une texture que j'ai appliquée sur le logo. J'ai voulu qu'elle rappelle vraiment l'usure, et je trouve que les teintes de rouge plus sombres lui confèrent un petit côté mystérieux (ce qui est approprié puisqu'il est question d'infiltration dans la saison finale).

Pour rappeler l'esthétique des années 80, j'ai ajouté une lueur interne rouge clair, parce que je trouve que le travail sur la lumière compte autant que la texture, et que ce genre d'éclairage était très en vogue à l'époque.

Les avantages de ce logo, c'est qu'il sera animable très facilement : on pourra non seulement animer la texture en masque, mais aussi animer les caractères qui se craquèlent progressivement.



Logo original de la série

Mise en situation

Écran netflix

NETFLIX

STRANGER
THINGS

Pour ma première mise en situation, j'ai voulu tester sur un écran Netflix (puisque c'est là que le logo sera le plus vu).

Par la suite, j'ai utilisé les affiches de mes camarades, puis je les ai placés en ville avec du photomontage.

STRANGER THINGS



NETFLIX



STRANGER THINGS

**WE ALL THOUGHT IT
COULDN'T GET STRANGER**



NETFLIX

**STRANGER
THINGS**

JULY 4

