

Jutta Steiner

Zum kreativen und progressiven Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13755>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Steiner, Jutta: Zum kreativen und progressiven Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things. In: *ffk Journal* (2020), Nr. 5, S. 366–386. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13755>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=128&path%5B%5D=128>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Jutta Steiner

Wien

Zum kreativen und progressiven Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie *Stranger Things*¹

Abstract: Heute begegnet uns Nostalgie vor allem als mediatisierte Erfahrung in einem intensiven Recyclen von Narrativen, Bildern, Sounds, Figuren und Stilen der unmittelbaren Vergangenheit. Nostalgische Formate stehen aber oftmals unter Verdacht, oberflächliche und fantasielose Simulationen von bereits erfolgreichen Vorgängern zu sein. Nostalgiekritische Stimmen behaupten, sie würden bloß auf nostalgischem Kapital aufbauen und kritiklos eine *gute alte Zeit* präsentieren. Am Beispiel der Netflix-Serie *Stranger Things* soll gezeigt werden, dass *Retro*-Formate aber auch eine *reflexive Nostalgie* aufweisen können, die als kreative und progressive Ressource sowie als Mittel zur Vergangenheits-Kritik dient. Eine alternative Rückschau auf die 1980er Jahre und ihre Kulturproduktion gibt den Zuseher_innen von *Stranger Things* die Möglichkeit, das Jahrzehnt für Gegenwart und Zukunft konstruktiv zu reinterpretieren.

Jutta Steiner (M.A.), Universität Wien. Steiner studierte Theater-, Film- und Mediengeschichte und Deutsche Philologie in Wien. In ihren Forschungen widmet sie sich vorwiegend der Interrelation von Medien, Nostalgie, Gedächtnis und Rezeption. Im Juni des Jahres 2019 erschien ihre wissenschaftliche Monografie *Nostalgie im Upside Down. Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things* (mit einem Vorwort von Prof. Dr. Katharina Niemeyer) im Böhner-Verlag.

¹ Der Titel des Beitrags lehnt sich an jenen der Buchpublikation *Nostalgie im Upside Down. Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things* (2019) der Autorin an. Einzelne Thesen aus dem Buch haben in aufbereiteter Form Eingang in den vorliegenden Artikel gefunden.

1. Einleitende Worte zu Nostalgie und die Schwierigkeit, sie bestimmen zu wollen

„Nostalgie beschreiben zu wollen, stellt Wissenschaftler_innen seit jeher vor große Herausforderungen.“² Wie in der Publikation *Nostalgie im Upside Down* (2019) näher ausgeführt, ist es schwierig, eine allgemeingültige Definition für Nostalgie zu finden, da der Begriff seit seiner erstmaligen Nennung eine enorme Bedeutungsentwicklung genommen hat. Seit der Schweizer Arzt Johannes Hofer in seiner 1678 vorgelegten Dissertation *De Nostalgia, Heimwehe oder Heimsehnsucht* erstmals von Nostalgie sprach, um eine Krankheit, respektive eine schwere Form von Heimweh zu benennen,³ begegnet uns Nostalgie zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Geschichte und je nach Kontext in verschiedensten Formen. Als Konzept, Krankheit, physische, psychologische und kulturelle Empfindsamkeit wurde Nostalgie seit ihren Anfängen auch durch kulturelle und politische Kontexte, in denen sie zirkulierte, durch Gebrauchsweisen, Theorien und vorherrschende Auffassungen von Geschichte und Gedächtnis geformt.⁴ Im Laufe der Zeit haben verschiedenste Disziplinen und Wissenschaftsgebiete – wie etwa die Soziologie und Sozialpsychologie, Kultur-, Medien- und Politikwissenschaften, *memory studies* oder auch die Marktforschung⁵ – die unzähligen und vielschichtigen Entstehungs- und Wirkungsmechanismen von Nostalgie mit verschiedenen methodologischen Ansätzen zu erklären versucht.⁶ Daraus entstand eine Fülle an divergierenden Perspektiven und unterschiedlichen Kategorisierungen von Nostalgie, deren einziger gemeinsamer Nenner es ist, dass Nostalgie in irgendeiner Weise auf die Vergangenheit referiert.⁷

Das Phänomen wird allerdings sehr kontrovers diskutiert, da es sowohl positive als auch negative Konnotationen aufweist. Zwar verlor Nostalgie bereits im frühen 20. Jahrhundert ihren Status als schwerwiegende Krankheit, dennoch lassen sich in theoretischen Auseinandersetzungen mit dem Phänomen auch nach 1950 Tendenzen feststellen, welche Nostalgie nicht mehr in einem klinischen, allerdings in einem psychologischen oder metaphorisch-gesellschaftskritischen Sinne zu

² Steiner 2019: 27.

³ Im 17. Jahrhundert war Nostalgie eine schwerwiegende Krankheit, deren Symptome (Melancholie, Trauer, Niedergeschlagenheit, Schlaflosigkeit, Halluzinationen, Anorexie, Lungenerkrankungen oder Gehirnhautentzündungen) mit einer Heimkehr, der Verabreichung von Opium oder einer Bluteigelkur kuriert werden, aber im schlimmsten Fall zum Herzstillstand führen oder zur Selbsttötung verleiten konnten; vgl. Kalinina (2016): 8, Niemeyer 2014: 8, Armbruster 2016: 19.

⁴ Vgl. Steiner 2019: 28, Higson 2014: 121.

⁵ Vgl. Menke/Schwarzenegger 2016: 2.

⁶ Vgl. Steiner 2019: 27 f.

⁷ Vgl. Kalinina 2016: 6, Armbruster 2016: 37, Steiner 2019: 27.

repathologisieren suchen.⁸ Obwohl insbesondere sozialpsychologische Studien gezeigt haben, dass Nostalgie Menschen dabei helfen kann, sich besser zu fühlen, Einsamkeit, Langeweile und Ängste mindert, Kreativität und Inspiration fördert und mittels geteilter Symboliken sogar soziale Verbundenheit schafft,⁹ wird Nostalgie vielerorts immer noch als rückständig und regressiv gedeutet, da sie häufig von konservativen Politiken kooptiert wurde und wird¹⁰ und immer wieder unter Verdacht steht, für kapitalistische Zwecke instrumentalisiert zu werden.¹¹

Seit den 1970er Jahren (im Zuge der einsetzenden *wave of nostalgia*), als man begann, Nostalgie vermehrt als kollektivpsychologisches und vor allem als populärkulturelles und massenmedial vermitteltes Phänomen anzusehen, wird Nostalgie auch rege in der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung diskutiert¹² und auch hier sorgen die in sich widersprüchlichen Potenziale von Nostalgie für kontroverse Debatten. Nostalgiekritische Stimmen sehen Nostalgie (wie auch *Retro*¹³) in der Postmoderne – besonders in der Populärkultur – als Ausdruck künstlerischer Erschöpfung an.¹⁴ Sie teilen die Annahme, dass die Gegenwart zu keiner wirklichen kulturellen Innovation mehr fähig sei, und stellen in Zweifel, dass zeitgenössische Künstler_innen, welche sich an vergangenen Stilistiken orientieren, als innovativ oder originär gelten dürfen.¹⁵ Den Erfolg von nostalgischen Formaten führen sie auf die Sehnsucht der in unserer heutigen schnelllebigen Zeit überforderten Menschen nach bereits Etabliertem und Vertrautem zurück.¹⁶ Das eskapistische Potenzial von Nostalgie wird häufig als Unvermögen, sich an verändernde

⁸ Vgl. ebd. 2019: 64, Schrey 2017: 72 f.

⁹ Vgl. Tierney 2013, Sedikides et al. 2008: 304, Van Tilburg/Sedikides/Wildshut 2015: 2.

¹⁰ Vgl. Tannock 1995: 455. Nostalgie wird immer wieder von rechten und radikal-nationalistischen Politiken kooptiert, die eng mit Konzepten von Nationalismus und Patriotismus verknüpft sind und bestimmte Menschengruppen ausschließen. Man denke etwa an den Leitspruch „Make America Great Again“, den sowohl Ronald Reagan 1980 als auch Donald Trump 2015/2016 in ihrem Wahlkampf führten und damit an den Patriotismus ihrer Wähler_innen appellierten.

¹¹ Vgl. Steiner 2019: 20, 37–39.

¹² Vgl. ebd.: 21–22, Schrey 2017: 71.

¹³ Die Begriffe *Retro* und Nostalgie werden zumeist synonym verwendet, da sie gemeinsame Merkmale aufweisen. Wie auch Nostalgie greift *Retro* utopische und optimistische Ideen von früheren Ären auf. *Retro* hat nach Elizabeth E. Guffey aber einen weniger sentimentalen Bezug zur Vergangenheit, weist ironische Konnotationen auf, ist selbstreflexiv und missachtet traditionelle Grenzlinien; vgl. Steiner 2019: 55–58, Guffey 2006: 9–26.

¹⁴ Vgl. Steiner 2019: 16. Prägend für diesen Diskurs waren vor allem Jean Baudrillard, der mit seinem 1977 erschienenen Aufsatz „Geschichte: Ein Retro-Szenario“ die Debatte um die „Nostalgiewelle“ („la mode rétro“) mit seinen Thesen über das „Zeitalter der Simulation“ verband, und der amerikanische Kulturkritiker Fredric Jameson mit seinen Überlegungen zur „kulturellen Logik des Spätkapitalismus“; vgl. Schrey 2017: 73 f., Baudrillard 1978, Jameson 1986.

¹⁵ Vgl. Steiner 2019: 65–66.

¹⁶ Vgl. ebd.: 16.

Zustände anzupassen, oder als passive Bewältigungsstrategie von Menschen gedeutet.¹⁷ Wie in *Nostalgie im Upside Down* (2019) beschrieben, werden die Konsument_innen von nostalgischen Formaten oftmals als passive Rezipient_innen charakterisiert, die sich einem Schwelgen in der „guten alten Zeit“ hingeben, ohne diese kritisch zu hinterfragen.¹⁸

Besonders in den letzten zwanzig Jahren mehren sich jedoch die Stimmen jener Wissenschaftler_innen, die von einer solchen pauschalen Aburteilung von Nostalgie absehen.¹⁹ Großteils auf Basis sozialpsychologischer Studien und da Nostalgie in so unterschiedlichen Kontexten und Formen auftritt, fordern sie einen interdisziplinären Zugang, um Nostalgie adäquat untersuchen zu können. So schreibt etwa die Medienwissenschaftlerin Katharina Niemeyer:

But, considering the evolution in ‚nostalgia studies‘, it would nowadays be overly simplistic to reduce nostalgia to the concept of a unique regressive, embellished social phenomenon of popular culture, historical amnesia or the consumer world. Instead, nostalgia has to be understood in the larger critical context of historical, social, political, economic and aesthetic considerations [...].²⁰

Niemeyer empfiehlt zudem, von Nostalgie im Plural (respektive von Nostalgien) zu sprechen, um dem Umstand zu zollen, dass das Phänomen plurale Bedeutungen aufweist und gerade in den Medien verschiedene Nostalgien miteinander agieren.²¹ Dieses Verständnis von Nostalgie ist meines Erachtens nach eine Voraussetzung für eine seriöse Beschäftigung mit dem Phänomen, denn seit dem Aufkommen vieler neuer Technologien und einer erhöhten Mediennutzung haben auch nostalgische Ausdrucksmöglichkeiten, Medieninhalte und Stilformen zugenommen.²² Wie von mir argumentiert, kennt Nostalgie unterschiedliche Formen des Rückblicks, und auch ästhetische Stilmittel, welche die Vergangenheit wieder präsent zu machen suchen, sind nicht automatisch mit Imitationen oder Kopien von früheren künstlerischen Techniken gleichzusetzen.²³ In Film und Fernsehen begegnen wir heute einem breiten Spektrum an nostalgischen Formaten und sowohl nostalgiekritische Theoretiker_innen als auch solche, welche vermehrt auf die kreativen und progressiven Potenziale von Nostalgie in den Medien und deren positiven Nutzen für Rezipient_innen hinweisen, haben in gewisser Weise ihre Berechtigung. Tatsächlich nützen viele Filme und Serien Nostalgie als Verkaufsstrategie, indem sie wenig originell frühere Erfolgsgaranten kopieren. Sie

¹⁷ Vgl. ebd.: 36 f., Kalinina 2016: 8.

¹⁸ Vgl. Steiner 2019: 16.

¹⁹ Vgl. ebd.

²⁰ Niemeyer 2014: 6.

²¹ Vgl. Steiner 2019: 17, Niemeyer 2014: 6.

²² Vgl. Steiner 2019: 17 f., Niemeyer 2014: 1.

²³ Vgl. Steiner 2019: 17.

suggestieren ihrem Publikum ein Gefühl von Beständigkeit und lassen sie in den *guten alten Zeiten* schwelgen, ohne diese zu reflektieren.²⁴ Meist liegt hier eine *simple Nostalgie*²⁵ vor, welche eine unreflektierte Wahrnehmung der Vergangenheit darstellt und mit der Vorstellung einhergeht, dass früher alles schöner, einfacher und aufregender war, während negative Aspekte häufig ausgeblendet werden.²⁶ Es gibt aber auch Formate, die über eine unterhaltsame Rückschau auf die Vergangenheit hinausgehen und Nostalgie als kreative und progressive Ressource nutzen. Schlussfolgernd muss das bedeuten, dass sich nostalgische Formate nicht unter einem Nenner subsumieren lassen, wie auch der Literatur- und Fernsehwissenschaftler Ryan Twomey schreibt:

[...] not all forms of nostalgia can be viewed through the same lense. Modern television series evoke distinct forms of nostalgia, best suited to the specific artistic and ideological paradigms of their narrative. In turn, viewers are faced with what I term ‚competing nostalgia‘, forced to navigate the multifarious subtleties of what it means to be nostalgic.²⁷

Anhand des Beispiels der Serie *Stranger Things* möchte ich zeigen, wie wichtig es ist, Nostalgie als mehrdimensionales Phänomen zu denken. Ohne Zweifel dient Nostalgie der Serie als Verkaufsstrategie, dennoch lässt sich der Erfolg von *Stranger Things* nicht allein darauf zurückführen, dass Nostalgie ein bewährtes Mittel zur Zuschauer_innenbindung ist. Deshalb ist es notwendig, Kategorien für die unterschiedlichen Nostalgien, die in der Serie miteinander agieren, zu finden. Diese verhindern eine eindimensionale Betrachtungsweise des Phänomens und erlauben es zu bestimmen, auf welche Objekte, künstlerische Praktiken und auf welches Bild der 1980er Jahre die Nostalgie der Rezipient_innen von *Stranger Things* sich richtet.²⁸ Zudem möchte ich zeigen, dass sich auf der Metaebene des Textes der Serie wie auch in ihrer Rezeption eine *reflexive Nostalgie* verorten lässt, die dazu beiträgt, Nostalgie als kreative und progressive Ressource zu nützen.

²⁴ Vgl. ebd.: 230.

²⁵ Diese Klassifizierung geht auf den Sozialpsychologen Fred Davis zurück. Dem Umstand zollend, dass Nostalgie sich individuell unterschiedlich ausdrückt und vielfältige Funktionen für Menschen übernehmen kann, nahm er eine Einteilung in drei Formen von Nostalgie vor, die er abhängig von ihrem Grad an Reflexivität *simple nostalgia*, *reflexive nostalgia* oder *interpreted nostalgia* nennt; vgl. Schrey 2017: 86 und Davis 1979: 17–26. Viele Film- und Fernsehwissenschaftler_innen, wie etwa Stefanie Armbruster 2016 oder Britta Feyerabend 2009, haben diese Disposition in ihre Arbeiten integriert, um nostalgische Formate nach ihrem Grad an Reflexivität und ihrem Umgang mit kulturellem Erbe zu beurteilen; vgl. Steiner 2019: 86.

²⁶ Vgl. Schrey 2017: 86 f.

²⁷ Twomey 2018.

²⁸ Vgl. Steiner 2019: 18 f.

2. *Stranger Things* und Nostalgie für die 1980er Jahre

Die westliche Kulturproduktion steht im Zeichen der Fortsetzung, Wiederbelebung und Neubearbeitung vergangener Jahrzehnte und populärer Formate.²⁹ Seit Beginn der 2000er Jahre lässt sich in Film und Fernsehen ein vermehrtes Interesse an den 1980er Jahren beobachten – sei es in Form von neu produzierten Serien (*reboots*, *period dramas* etc.), Filmen (*heritage films*, *period films* etc.) oder in Form von *reruns*.³⁰ Dieser Umstand lässt sich damit erklären, dass gegenwärtige Kulturproduzent_innen Formate entwickeln, die durch ihre Kindheit, Jugend und Filmsozialisation in den 1980er Jahren geprägt sind. Jene, die zum Kernteil des werberelevanten und zahlungskräftigen Publikums zählen und vor demselben kulturellen Hintergrund aufgewachsen sind, teilen ähnliche Vorlieben und hoffen auf die Rückkehr von beliebten Formaten, bzw. begrüßen solche, welche sie an diese erinnern.³¹ Aber auch jüngere Zuseher_innen können sich für die Rückkehr der 1980er Jahre in Film und Fernsehen begeistern und eine *historische Nostalgie*³² entwickeln, weil sie Medienprodukte, die Mode oder die Populärkultur dieses Jahrzehntes mit positiven Assoziationen verbinden.³³ Nostalgie stellt demnach für viele Sender und die Filmindustrie weltweit eine wichtige Werbestrategie und ein Mittel zur Zuschauer_innenbindung dar.³⁴

Auch die Serie *Stranger Things* folgt dem heute angesagten *Retro*-Trend, lässt ihre Handlung in den populären 1980er Jahren spielen und konnte sowohl länder- als auch generationsübergreifend³⁵ eine wahre Nostalgiewelle unter ihren Zuseher_innen auslösen.³⁶ Die Serienmacher Matt und Ross Duffer – deren Idee zur Serie den eigenen nostalgischen Erinnerungen an ihre Kindheit und die Filme und Bücher, die sie rezipierten, entsprang³⁷ – haben mithilfe unterschiedlicher Strategien versucht, den Zeitgeist der 1980er Jahre, vergangene Trends und ein vergangenes Lebensgefühl zu kommunizieren.³⁸ Dafür sorgen etwa der Einsatz von zeitspezifischen Stimuli, die detailgenaue Gestaltung der *Mise en Scène* und der Kostüme, aber auch das ostentative Zitieren von Narrativen, Tropen, prototypischen Figuren, visuellen Strategien und Musik aus den 1980er Jahren, die für *Déjà-*

²⁹ Vgl. Lavigne 2014: 1, Steiner 2019: 97.

³⁰ Vgl. ebd. 2019: 102.

³¹ Vgl. ebd.: 100 f.

³² Das Konzept der *historischen Nostalgie* wurde erstmals von Barbara Stern als solches benannt und beschreibt eine Nostalgie für nicht selbst erlebte Zeiten; vgl. Kießling 2013: 45.

³³ Vgl. ebd.: 38, 68.

³⁴ Vgl. Steiner 2019: 97.

³⁵ Die Serie wird in mehr als 190 Ländern gezeigt. Netflix stellt Untertitel und Synchronisierungen in 20 verschiedenen Sprachen bereit; vgl. Huddleston 2017.

³⁶ Vgl. Steiner 2019: 121.

³⁷ Vgl. Thrower 2016, Steiner 2019: 175.

³⁸ Vgl. ebd.: 130.

vus und Déjà-entendus unter den Zuseher_innen sorgen.³⁹ Die Serie, welche eine Hommage an die Populärkultur der 1980er Jahre darstellt, wurde in kürzester Zeit selbst zu einem Pop-Phänomen mit einer extrem ausgeprägten Fanbase.⁴⁰

Viele Kritiker_innen warfen der Serie jedoch vor, eine bloße Ansammlung von Zitaten, derivativ und wenig originär zu sein. Zudem wurde der Serie unterstellt, in der Zitation von Stereotypen und Tropen aus den 1980er Jahren zu einer Fortführung von heteronormativen Strukturen beizutragen.⁴¹ Im Folgenden möchte ich zeigen, dass die Serie über die bloße Zitation aus Filmklassikern hinausgeht und vielmehr zitierte Tropen mit neuer Bedeutung versieht. Der Text der Serie weist eine *reflexive Nostalgie* bezüglich ihrer Referenzen auf und besitzt insbesondere aufgrund der Neubearbeitungen von etablierten Genres, Stereotypen und Tropen kritisch-politischen Gehalt.

2.1 Zur Originalität von *Stranger Things*

Die Besonderheit der Serie *Stranger Things* liegt in der Kombination von Stilmitteln, Tropen und Figurenkonstellationen aus Highschool-, Horror-, Science-Fiction- und Kinderabenteuerfilmen aus den späten 1970er und 1980er Jahren.⁴² Wie die Macher der Serie Ross und Matt Duffer bekannt gaben, waren ihre Hauptinspirationsquellen die Bücher von Stephen King und die Filme von Steven Spielberg, James Cameron und John Carpenter.⁴³ Das Zitieren aus Filmklassikern, die einem breiten Publikum bekannt sind und die Imitation der Filmstile einflussreicher Regisseur_innen stellen in der Serie *Stranger Things* einen gewichtigen Anteil an Triggern für Nostalgie bereit, wurden aber von Kritiker_innen als fehlende Kreativität und Schöpferkraft gelesen.⁴⁴ Interessant ist, dass die Originalität von *Stranger Things* auch von den großen Vorbildern der Serienmacher diskutiert wurde.⁴⁵ In der sechsteiligen Dokumentationsserie *James Cameron's Story of Science Fiction* (2018) sprachen James Cameron und Steven Spielberg darüber, dass jede Regisseurin und jeder Regisseur seine Inspiration aus früheren Werken schöpfe, aber nicht jeder Film und jede Serie bei guter Umsetzung eine bloße Zitation früherer Werke sein müsse.⁴⁶ Dazu Cameron:

I think we're all influenced by the stories that came before us going back thousands of years by myths, legends, fairy tales. I think the worst films just refer to

³⁹ Vgl. ebd.: 130.

⁴⁰ Vgl. ebd.: 14.

⁴¹ Vgl. ebd.: 193.

⁴² Vgl. ebd.: 176.

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Vgl. ebd.

⁴⁵ Vgl. ebd.: 178.

⁴⁶ Vgl. ebd.

other movies. The best films somehow connect you to something that you've actually experienced.⁴⁷

Was James Cameron hier beschreibt, ist gängige Praxis in kinematographischen Landschaften der Postmoderne. Die Arbeitsweise der Duffer-Brüder ist sogar jener von Cameron, Spielberg, Carpenter und der einer ganzen Reihe der in der Serie zitierten Regisseur_innen nicht unähnlich und entspricht dem, was der Filmwissenschaftler und Kunstphilosoph Noël Carroll unter der Praxis von *allusions* definiert:

Allusion, as I am using it, is an umbrella term covering a mixed lot of practices including quotations, the memorialization of past genres, the reworking of past genres, *homages*, and the recreation of ‚classic‘ scenes, shots, plot motifs, lines of dialogue, themes, gestures, and so forth from film history, especially as that history was crystallized and codified in the sixties and early seventies.⁴⁸

Die genannten Techniken sind nach Carroll für die Filmpraxis, die sich im Hollywood der 1970er und 1980er Jahre entwickelte, bezeichnend. Die Regisseur_innen und sogenannten *movie brats*, von denen viele Filmschulen besuchten oder ambitionierte Autodidakt_innen waren, entwickelten – geschult durch ästhetische Theorien von Sergei Michailowitsch Eisenstein, André Bazin oder Jean-Luc Godard – ein fundiertes Wissen über Filme und Filmgeschichte.⁴⁹ In ihren Filmen orientierten sie sich an Themen, Stilikonen und expressiven Qualitäten, welche der amerikanische *auteurism* hervorbrachte. Regisseure wie John Carpenter, Steven Spielberg, George Lucas, Martin Scorsese oder Francis Coppola ahmten diesen Kanon von Filmen, Genres und Techniken nach und nutzten etablierte Stilmittel in einem Recycling als Reflexion und Kommentar zu ihren eigenen Werken.⁵⁰ Carroll interpretiert diese Filme weder als Plagiate noch als uninspirierte Derivate, sondern sieht *allusions* als Teil der expressiven Darstellung der neuen Artefakte an.⁵¹ Die Rezeption solcher Werke, die filmische Vorgänger wieder ins Gedächtnis rufen, verlangt nach Carroll nach einem aktiven Rezeptionsprozess, da Zuschauer_innen dazu angehalten werden, die zitierten Filmemacher_innen, Genres, Einstellungen usw. zu erkennen.⁵² Er spricht von *informed viewers*, die kraft ihres historischen Bewusstseins für Filmgeschichte in der Lage seien, Referenzen und Variationen vorangegangener filmischer Stilmittel zu dechiffrieren.⁵³ Wie in meiner Publikation *Nostalgie im Upside Down* (2019) beschrieben, verfügen auch die Fans von *Stranger Things* über popkulturelles und filmisches Wissen, um Referenzen

⁴⁷ „Aliens“. *James Cameron's Story of Science Fiction*. Staffel 1, Folge 1, USA AMC 2018.

⁴⁸ Carroll 1982: 52.

⁴⁹ Vgl. Carroll 1982: 54 f., Steiner 2019: 81.

⁵⁰ Vgl. Carroll 1982: 52, 55, Steiner 2019: 79 f.

⁵¹ Vgl. Carroll 1982: 52.

⁵² Vgl. ebd.

⁵³ Vgl. ebd.: 57, Steiner 2019: 179.

und Symboliken in der Serie zu entschlüsseln, und nehmen in ihrer Filmrezeption keine passive Rezeptionshaltung ein.⁵⁴ Zudem ist ihr Wissen um die intertextuellen Bezüge in der Serie eine der wichtigsten Voraussetzungen für das Triggern einer *artefact nostalgia* oder *fictional nostalgia*, die sich auf frühere Stilmittel, Genremuster, narrative Strukturen und frühere Seherlebnisse beziehen.⁵⁵

Besonders deutlich lässt sich die Praxis von *allusions* in *Stranger Things* anhand der Figur von Eleven veranschaulichen, die aus einem breiten Spektrum an populärkulturellen Texten Inspiration schöpft.⁵⁶ So etwa aus dem in der Serie vielfach zitierten Film *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982). Abgesehen von den beinahe identischen Namen El (kurz für Eleven) und E.T. weisen die Figuren auch ähnliche Charakterzüge auf. Sowohl Eleven als auch E.T. besitzen telepathische und telekinetische Kräfte und sie werden narrativ und visuell in ähnlicher Weise präsentiert.⁵⁷ Sie werden von ihren zukünftigen Freunden verschreckt in einem Feld bzw. in einem Wald aufgefunden. Eleven und E.T. bauen nur zu wenigen Menschen Vertrauen auf und ihre Existenz muss zu ihrer eigenen Sicherheit vor anderen geheim gehalten werden.⁵⁸ Ein sehr eindeutiges Filmzitat bildet die Szene, in der Eleven von ihren jungen Freunden mit einer blonden Perücke und einem rosafarbenen Kleid ausgestattet wird, um ihr *außergewöhnliches* Äußeres zu kaschieren und damit auffallend an eine Szene aus *E.T.* erinnert, der von den jungen Protagonist_innen ganz ähnlich eingekleidet wird (Abb. 1 und Abb. 2). Wie viele der Figuren in *Stranger Things* ist Eleven aber nicht bloße Kopie einer einzelnen Referenzfigur, sondern wird von weiteren populärkulturellen Texten informiert, die dem Publikum zusätzlich als Hilfe dienen können, die zumindest in der ersten Staffel recht wortkarge Figur lesen zu können.⁵⁹ Filmversierte Zuseher_innen können der Erzählung um Eleven auch Anspielungen auf zwei ikonisch gewordene Bücher bzw. Verfilmungen von Stephen King entnehmen, welche die Duffer-Brüder in der Gestaltung der Figur von Eleven erneut reaktualisieren.⁶⁰

⁵⁴ Vgl. ebd.: 179.

⁵⁵ Die Kategorisierungen *fictional nostalgia* und *artefact nostalgia* gehen auf Stefanie Armbruster zurück. Auf der theoretischen Grundlage von Ed S. Tans Bestimmung ästhetischer Emotionen unterscheidet sie, ob Nostalgie im Kontext der fiktionalen Welt (*fictional nostalgia*) oder auf einem Artefakt basierend (*artefact nostalgia*) auftritt; vgl. Armbruster 2016: 65 ff.

⁵⁶ Vgl. Steiner 2019: 183.

⁵⁷ Vgl. ebd.: 185.

⁵⁸ Vgl. ebd.

⁵⁹ Vgl. ebd.: 185, „*Stranger Things* And Intertextuality“ 2017.

⁶⁰ Vgl. Steiner 2019: 187.



Abb. 1: E.T. in rosa-geblühten Kleid und Perücke. Screenshot aus *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982): 00:53:51



Abb. 2: Auch Eleven wird in *Stranger Things* von ihren Freunden mit einem rosa-farbenen Kleid und einer blonden Perücke verkleidet. Screenshot aus „Chapter Four: The Body“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 4: 00:18:16

So verfügen auch die Hauptprotagonist_innen in Kings *Carrie* (EV: 1974) und *Firestarter* (EV: 1980) über telekinetische Kräfte.⁶¹ In meiner wissenschaftlichen Monografie *Nostalgie im Upside Down* (2019) weise ich darauf hin, dass die Figur Charly in dem Buch und der gleichnamigen Verfilmung *Firestarter* (1984) ihre be-

⁶¹ Vgl. ebd.

sonderen Fähigkeiten (wie auch Eleven) aufgrund der Teilnahme ihrer Eltern an einem Drogenexperiment der Regierung erlangt.⁶² Die Geheimdienstorganisation *The Shop in Firestarter* (1984) sowie auch die geheim geführte Regierungsabteilung *MKUltra* in der Serie *Stranger Things* wollen die übernatürlichen Fähigkeiten der jungen Mädchen als Waffe im Kalten Krieg einsetzen.⁶³

In der Postmoderne ist die Rückverweisung auf frühere Modelle in Literatur und Kultur charakteristisch und hat zur Entwicklung eines neuen Bewusstseins für die Textualität von Vergangenheit und die Intertextualität von Texten beigetragen. Das trifft sowohl auf Kunstwerke als auch auf ihre Rezeption zu.⁶⁴ Die Besonderheit von Intertextualität in einem nostalgischen Format wie *Stranger Things* ist, dass Intertextualität bzw. *allusions* (als eine Spielart von Intertextualität) auch als Trigger für Nostalgie agieren. In der Serie erweitern Anspielungen auf unterschiedliche populärkulturelle Texte nicht nur die Lesart(en) des Textes, sondern sorgen unter einem filmversierten Publikum auch für das Aufkommen nostalgischer Gefühle bezüglich der referierten Filme, ihrer Narrative und Stilelemente. Sie regen darüber hinaus – wie Fanaktivitäten zeigen – zu aktiven Rezeptionsprozessen und einer kreativen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit an: Etliche Fans von *Stranger Things* haben es sich zum Hobby gemacht, Referenzen in der Serie zu identifizieren, und stellen Bezüge zu ikonischen Filmen, Serien, Büchern, Musik und Schauspieler_innen aus den 1980er Jahren her (Abb. 3).⁶⁵ Sie geben ihr filmisches Wissen auf unterschiedlichen Plattformen und Fanseiten wie *reddit*, *tumblr*, *Pinterest*, *Stranger Things Fansite Wiki* oder *Youtube* zum Besten, produzieren kreative Fanart und schließen sich über geteilte Nostalgien zu neuen Gemeinschaften zusammen. Die Fanaktivitäten können als Bestätigung der oben angeführten Ergebnisse der Forschungsgruppe rund um Constantine Sedikides angesehen werden, denn sie zeugen davon, dass Nostalgie Kreativität fördert und mittels geteilter Symboliken soziale Verbundenheit schafft.⁶⁶ Wie ich in *Nostalgie im Upside Down* (2019) ausführe, erlaubt es der Austausch über frühere Kulturprodukte, vergangene Medienpraktiken und Alltagserfahrungen, den Fans ihre kulturelle und generationelle Zugehörigkeit auszudrücken und Anschluss in einer Gemeinschaft zu finden. Zudem kann das Kundtun ihrer Expertise und das Sprechen in einer Art *popkulturellen Geheimsprache* für sie mit einem Gefühl von Besonderheit einhergehen.⁶⁷

⁶² Vgl. ebd.

⁶³ Vgl. ebd.

⁶⁴ Vgl. ebd.: 78.

⁶⁵ Vgl. ebd.: 179 f.

⁶⁶ Vgl. Tierney 2013, Sedikides et al. 2008: 304, Van Tilburg/Sedikides/Wildshut 2015: 2.

⁶⁷ Vgl. Steiner 2019: 234.



Abb. 3: Eine von Fans erstellte Bildcollage versammelt die prägnantesten Referenzen von *Stranger Things*. Das Bild wurde auf frightfind.com veröffentlicht und kursiert auf diversen Netzwerken wie Pinterest oder Reddit

2.2 Zum progressiven Potenzial von Nostalgie in *Stranger Things*

Obwohl auch die Serie *Stranger Things* die Populärkultur der 1980er Jahre feiert, geht sie anders als etwa die erfolgreiche Formatreihe *I Love the '80s*⁶⁸, die sich nos-

⁶⁸ Die „mini-series“ *I Love the '80s* (GB 2001, BBC) zeigt Künstler_innen aus der Film-, Fernseh- und Musikbranche, die sich nostalgisch an populärkulturelle Phänomene der 1980er

taligisch an die kulturellen Highlights des Jahrzehnts zurückerinnert, über eine unterhaltsame Rückschau auf die Vergangenheit hinaus. So schreibt der Theater-, Film- und Medienwissenschaftler Kevin J. Wetmore Jr.:

Stranger Things is an '80s nostalgia trip, but a cynical one, one that returns home to the pain of the '80s and says that that pain is what the decade was, not the happiness and camp of *I love the '80s*.⁶⁹

Stranger Things bietet keinen von Widersprüchen freien nostalgischen Rückblick auf die 1980er Jahre, die durchaus nicht unproblematisch dargestellt werden.⁷⁰ Viele der populärkulturellen Formate der 1980er zeigen vor dem Hintergrund einer konservativen Wende in der amerikanischen Sozialpolitik ein zum Großteil geschöntes Bild des Jahrzehnts. Die Serie *Stranger Things* zitiert zwar aus früheren Filmen und mag nostalgische Erinnerungen an die 1980er Jahre triggern, besitzt aber den nötigen historischen Abstand, um diese aus einer heutigen (und vielleicht stärker reflektierten) Perspektive zu denken.⁷¹

Die Besetzung der Rolle von Joyce Byers mit Winona Ryder triggert nostalgische Erinnerungen an frühere Filmrollen der Schauspielerin wie *Beetlejuice* (1988) oder *Edward Scissorhands* (1990), in denen sie ebenso Begegnungen mit dem Übernatürlichen erfährt, aber vornehmlich junge Frauen aus der oberen Mittelschicht spielt. In *Stranger Things* verkörpert sie eine alleinerziehende Mutter, die in ärmlichen Verhältnissen lebt. Die Darstellung der prekären Verhältnisse der Familie Byers ist dabei weitaus realistischer als jene in Filmen der 1980er Jahre, die der Serie als Inspiration dienten. Wohingegen etwa in Spielbergs *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) eine berufstätige, alleinerziehende Mutter von drei Kindern ein herrschaftliches Wohnhaus besitzt, lebt Joyce Byers – ihrer Position in der ökonomischen Situation der 1980er Jahre weitaus entsprechender – in einem heruntergekommenen Haus außerhalb des Zentrums der Kleinstadt Hawkins.⁷² Damit üben die Serienmacher auch Kritik an der fehlenden Darstellung der Arbeiterklasse im Blockbusterkino der 1980er Jahre und auch an Filmen ihrer Vorbilder.⁷³

In vielen amerikanischen Filmen und Fernsehserien der 1980er Jahre, wie etwa *Family Ties* (1982–1989), *Knight Rider* (1982–1986), *MacGyver* (1985–1992) oder *The A-Team* (1983–1987) standen zumeist starke und attraktive Figuren im Zentrum der

Jahre zurückerinnern. Das Format war dabei so erfolgreich, dass VH1 an dieses Erfolgskonzept anknüpfte und 2002 ein Remake der Doku-Reihe ausstrahlte. In den Jahren 2003 und 2005 folgten auf VH1 weitere Sequels mit den Titeln *I Love the '80s Strikes Back* und *I Love the '80s 3-D*.

⁶⁹ Wetmore Jr. 2018.

⁷⁰ Vgl. Steiner 2019: 122.

⁷¹ Vgl. ebd.: 235.

⁷² Vgl. ebd.: 201 f., Morton 2018.

⁷³ Vgl. Steiner 2019: 201, Morton 2018.

Handlung, welche nach konservativen Werten geformt waren und sich über stabile Beziehungen und Freundschaften definierten.⁷⁴ In *Stranger Things* finden wir queer kodierte Charaktere, die von gesellschaftlich auferlegten Normen abweichen und in kulturellen Formaten der 1980er Jahre weitgehend fehlen. Sie bieten Zuseher_innen, die sich damals wie heute in der Öffentlichkeit unterrepräsentiert fühlen, ein erhöhtes Identifikationspotenzial.⁷⁵ Die Serie referiert auf Filme wie *The Goonies* (1985) oder *Stand by Me* (1986) und stellt ebenso Außenseiter_innen ins Zentrum ihrer Handlung. Will, Mike, Lucas und Dustin unterscheiden sich aber von den Protagonisten früherer Filme, denn sie hänseln einander nicht und rassistische, sexistische oder homophobe Kommentare sind ausschließlich den Antagonisten der Serie vorbehalten.⁷⁶ Zudem wird die typische *gang of boys* um mutige, junge Frauen erweitert, die überdies nicht wie in vielen anderen Filmen und Serien sexualisiert werden, sondern von dieser fraglichen Kulturpraxis abweichen.⁷⁷ Max Mayfield ist eine selbstbewusste Teenagerin, die *cool* wie Marty McFly aus *Back to the Future* (1985) Skateboard fährt, sich zu Halloween gerne als Michael Myers aus *Halloween* (1978) verkleidet und in der örtlichen Arcade unter dem Spielernamen *Mad Max* (Anspielung auf den gleichnamigen Film *Mad Max* (1980)) die Rekorde der Jungen bricht.⁷⁸



Abb. 4: Im Finale der zweiten Staffel verteidigt Max sich und ihre Freunde vor ihrem Bruder. Screenshot auf „Chapter Nine: The Gate“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 9: 00:21:33

⁷⁴ Vgl. Steiner 2019: 210 f.

⁷⁵ Vgl. ebd.: 235.

⁷⁶ Vgl. ebd.: 206.

⁷⁷ Vgl. ebd.: 219.

⁷⁸ Vgl. ebd.

Wie auch Nancy und Eleven steht sie im Kampf gegen das Böse an vorderster Front und muss nicht von einem männlichen Beschützer gerettet werden (Abb. 4 und Abb. 5).



Abb. 5: Nancy kämpft an vorderster Front. Screenshot aus „Chapter Eight: The Mindflayer“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 8: 00:42:37

Nancy, die beliebte und strebsame Schülerin, die zunächst an das klassische *Final Girl*⁷⁹ aus frühen Slasher-Filmen erinnert, setzt sich in der ersten Staffel von dieser Trope ab. Damit übt die Serie auch Kritik an der konservativen Politik Reagans, die in diesen Filmen ihre Entsprechungen fand.⁸⁰ Nancy überlebt die Angriffe des Monsters, obwohl sie sexuell aktiv ist und Alkohol trinkt, während ihre Freundin Barbara, die es ablehnt zu trinken, nicht an Jungen interessiert ist und damit viel eher dem frühen *Final Girl* entspricht, zu einem der ersten Opfer des *Demogorgon* (Name des Monsters) wird. Nancy findet vielmehr Vorbild in Protagonist_innen späterer Slasher-Filme, die ab Mitte der 1980er Jahre progressiver wurden und ein *Final Girl* zeigen, das selbst aktiv gegen das Böse kämpfen muss.⁸¹ So werden etwa die Parallelen zu dem Film *A Nightmare on Elm Street* (1984) von den Serienmachern deutlich ausgewiesen. Nancy teilt nicht nur den Namen mit der Protagonis-

⁷⁹ Mit dem Terminus *Final Girl* werden Protagonistinnen in Slasher-Filmen bezeichnet, die am Ende des Films aufgrund ihrer Tugenden den Horror überleben. Diese Figuren stehen in Kontrast zu den Opfern eines Killers, die meist promiskuitiv dargestellt werden; vgl. Butler: 2018.

⁸⁰ Vgl. Steiner 2019: 197.

⁸¹ Vgl. ebd.: 198, Butler 2018.

tin aus Wes Cravens Film, sondern betritt auch wie diese die Parallelwelt ihres Widersachers und lockt ihn in eine Falle.⁸²

Eleven ist die klare *Heldin* der Serie. Sie wird in der ersten Staffel aufgrund ihres androgynen Aussehens und ihrem kahl geschorenen Kopf für einen Jungen gehalten. Als Teil eines geheimen Regierungsexperiments ist sie ohne Familie in einer kalten, grausamen Umwelt eines Labors aufgewachsen und muss nach ihrem Ausbruch erst von ihren Freunden etwas über zwischenmenschliche Beziehungen lernen.⁸³ Ihre Suche nach Zugehörigkeit wurde von der Journalistin Claire Heddles mit ihrer eigenen *queer journey* verglichen. In ihrem Artikel „Why My Queer Heart Wept Through *Stranger Things 2*“ auf der Plattform *advocate.com*, der führenden Zeitschrift für LGBTQIA+-Communities in den USA, schreibt sie, dass sie ohne Vorbilder, aber mit vielen Vorurteilen in einer konservativen Gesellschaft aufwachsen musste.⁸⁴ Viele LGBTQIA+, die wie Heddles aufgrund von Intoleranz und Repression in ihrer Selbstfindung behindert werden und oft ohne familiären Rückhalt auskommen müssen, teilen ihre Leidensgeschichte und finden in Eleven eine Identifikationsfigur.⁸⁵

Die Serie zeigt sich aber nicht nur in der Gestaltung der weiblichen, sondern auch der männlichen Figuren als progressiv, indem sie mit Stereotypen bricht. Steve Harrington, den die Zuseher_innen zunächst als stereotypen 1980er Jahre High-school-Bully aus *teen films* kennenlernen, wird einem *reworking*⁸⁶ unterzogen und zu einer Heldenfigur gemacht. Steve, der wie Emily E. Roach schreibt, zu Beginn „the hallmarks of athleticism championed in Reagan’s America“⁸⁷ verkörpert, kämpft am Ende der ersten Staffel mit seinem Gegenspieler Seite an Seite gegen das Böse und wird in der dritten Staffel sogar zu einem komisch-charmanten Charakter.⁸⁸ Seinem jungen Freund Dustin verrät er etwa das Geheimnis seiner perfekten Frisur (Farrah Fawcetts Hairspray) und stärkt sein Selbstvertrauen im Umgang mit Mädchen.⁸⁹ Seine Charakterentwicklung beschreibt Rose Butler als „[...] clear swipe at Reagan’s conception of masculinity, with the only hyper-masculine teen in the show’s first season adopting a refreshingly domestic role“.⁹⁰

⁸² Vgl. Steiner 2019: 198, Butler 2018.

⁸³ Vgl. Steiner 2019: 219.

⁸⁴ Vgl. Heddles 2017, Steiner 2019: 221.

⁸⁵ Vgl. Heddles 2017, Steiner 2019: 221.

⁸⁶ Der Begriff geht auf Carroll 1982 zurück.

⁸⁷ Roach 2018.

⁸⁸ Vgl. Steiner 2019: 194 ff., „Chapter Eight: The Upside Down“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 8, USA Netflix 2016.

⁸⁹ Vgl. „Chapter Six: The Spy“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 6, USA Netflix 2017, Steiner 2019: 196.

⁹⁰ Butler 2018.

Auch die vier jungen Protagonisten Will, Mike, Lucas und Dustin entsprechen nicht dem in der Reagan-Ära propagierten hegemonialen Männlichkeitsideal, das sich durch Dominanz, Aggressivität, physische Kraft und Härte auszeichnete,⁹¹ sondern sind queer kodiert.⁹² Dustin ist kräftig gebaut und lispelt, Mike ist blass und schwächling und Lucas wird aufgrund seiner Hautfarbe gehänselt, wodurch die Serie auch rassistische Vorurteile mitreflektiert.⁹³ Besonders Will hat in extremer Form mit Feindseligkeiten zu kämpfen, die sowohl auf seine Queerness als auch seinen sozialen Status zurückzuführen sind.⁹⁴ Nach seinem Verschwinden spotten die Bullies Troy und James über Will in grausamer Weise und deuten an, dass er von einem anderen Queer getötet worden sei:⁹⁵ „What’s there to be sad about anyway? Will’s in fairyland now, right? Flying around with all the other little fairies, all happy and gay.“⁹⁶ Wie der Journalist Daniel Reynolds in seinem Artikel „Homophobia Is the Real Monster in *Stranger Things*“ darauf hingewiesen hat, bedienen die Bullies damit einen Mythos, der Zugehörige der LGBTQIA+-Community als Monster und Pädophile diffamiert, die Kinder entführen oder töten.⁹⁷ Reynolds lobt die Serie dafür, dass sie jene Charaktere, welche als „perverts“, „fairies“, „queers“ oder „weirdos“ verhöhnt werden, zu Held_innen macht und damit vielen Zuseher_innen Identifikationspotenzial bietet, die selbst mit Vorurteilen zu kämpfen haben.⁹⁸

3. Fazit

Die Serie *Stranger Things* übt durch die Wahl von populärkulturellen Texten, die sie reaktiviert – nämlich Science-Fiction- oder Horrorfilme aus den späten 1970er und 1980er Jahren – Kritik an der konservativen Politik Reagans, da diese meist sozialkritische und emanzipatorische Potenziale enthalten haben. Wie viele dieser Filme thematisiert *Stranger Things* den Kalten Krieg, zerrüttete Familien (ein Resultat der in den 1980er Jahren ansteigenden Scheidungsrate), den Notstand einer alleinerziehenden Mutter und entlarvt das von Reagan propagierte Ideal einer glücklichen amerikanischen Familie als Trugbild.⁹⁹ Referenzen auf Filme wie etwa *Firestarter* (1984), *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) oder *Close Encounters of the Third Kind* (1977), welche von korrupten Politikern und geheimen Regierungsexperimenten handeln, erlauben es der Serie, das damalige wie heutige Misstrauen in Regie-

⁹¹ Roach 2018.

⁹² Vgl. Steiner 2019: 211.

⁹³ Pagnoni Berns/Rodriguez Fontao/Zárate 2018; Steiner 2019: 215.

⁹⁴ Vgl. ebd.

⁹⁵ Vgl. ebd.

⁹⁶ „Chapter Four: The Body“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 4, USA Netflix 2016.

⁹⁷ Vgl. Reynolds 2016, Steiner 2019: 217.

⁹⁸ Vgl. Reynolds 2016, Steiner 2019: 217.

⁹⁹ Vgl. ebd.: 123 f.

rungen oder die Verbreitung von *fake news* zu reflektieren.¹⁰⁰ So werden die Figuren Nancy und Jonathan, welche darum kämpfen, die verheerenden Folgen des Regierungsexperiments aufzudecken, von Beamten daran gehindert.¹⁰¹ Dr. Owens, der Leiter des Hawkins National Laboratory, legt ihnen nahe, ihr Vorhaben aufzugeben und spricht eine drohende Warnung aus: „[...] I must stop the truth spreading [...] by whatever means necessary.“¹⁰² Die Serie spiegelt wider, dass die Regierung zur Zeit Reagans in den 1980er Jahren darum bemüht war, jegliche Gefahr zu unterbinden, welche moralische Standards zu unterminieren drohte.¹⁰³ Die in der Serie enthaltene Kritik an der Propaganda der Regierung erlaubt Zuseher_innen Vergleiche zur heutigen Informationsverteilung von Politiker_innen anzustellen, beispielsweise zu Donald Trumps Versuchen, jegliche Vorwürfe gegen seine Person und Regierungsführung als *fake news* zurückzuweisen.¹⁰⁴

Wie anhand der obigen Beispiele gezeigt wurde, können Anspielungen auf Filme unter cinephilen Zuseher_innen zwar eine *artefact nostalgia* oder eine *fictional nostalgia* hervorrufen, verhindern aber nicht die kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit. Besonders deutlich wird dies, wenn in der Serie auf Genrefilme angespielt wird, die unserem heutigen Verständnis nach in ihrer Gestaltung von traditionellen Geschlechterverhältnissen und ihrer Darstellung von Stereotypen auf Unbehagen stoßen.¹⁰⁵ *Stranger Things* geht dort über ein simples Zitieren solcher Stereotypen hinaus und unterzieht sie vielmehr sogenannten *reworkings*.

Indem die Serie nicht nur nostalgische Erinnerungen an frühere Filme, Serien, Spielzeuge (*artefact* und *fictional nostalgia*) oder analoge Medien (*Mediennostalgie*) triggert, sondern auch gesellschaftspolitische Missstände aufzeigt, gelingt ihr eine nostalgische, aber reflektierte Rückschau auf die 1980er Jahre, die dem Publikum als Projektionsfläche für ihre aktuellen Sorgen dienen kann.

Literaturverzeichnis

Armbruster, Stefanie (2016): *Watching Nostalgia. An analysis of nostalgic television fiction and its reception*. Bielefeld: transcript.

Baudrillard, Jean (1978): *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*. Berlin: Merve.

¹⁰⁰ Vgl. ebd.: 122 f.

¹⁰¹ Vgl. ebd.: 123.

¹⁰² „Chapter Four: Will the Wise“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 4, USA Netflix 2017. (00:28:60).

¹⁰³ Butts 2018, Steiner 2019: 123.

¹⁰⁴ Vgl. ebd.

¹⁰⁵ Vgl. ebd.: 193.

- Butler, Rose (2018): „The Eaten-for-Breakfast Club. Teenage Nightmares in *Stranger Things*“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Butts, Jimmy (2018): „The Strangest Thing About *Stranger Things*“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Carroll, Noël (1982): „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“. In: *MIT Press* 20, S. 51–81.
- Davis, Fred (1979): *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. New York: Free Press.
- Feyerabend, Britta (2009): *Seems Like Old Times. Postmodern Nostalgia in Woody Allen's Work*. Heidelberg: Universitätsverlag Heidelberg.
- Franklin, Anthony David (2018): „Half-Lives of the Nuclear Family: Representations of the Mid-Century American Family in *Stranger Things*“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Guffey, Elizabeth E. (2006): *Retro. The Culture of Revival*. London: Reaktion Books.
- Heddles, Claire (2017): „Why My Queer Heart Wept Through *Stranger Things* 2“. *advocate.com*. <https://www.advocate.com/commentary/2017/11/14/why-my-queer-heart-wept-through-stranger-things-2> (14.11.2017).
- Higson, Andrew (2014): „Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers“. In: *Consumption Markets & Culture* 17.2, S. 120–142.
- Huddleston, Tom Jr. (2017): „Netflix's *Stranger Things*: Where Is It Most Popular and What Will Season 2 Look Like?“. *fortune.com*. <http://fortune.com/go/entertainment/netflix-stranger-things-season-2-international/> (02.05.2018).
- Jameson, Fredric (1986): „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“. In: Huysen, Andreas/Scherpe Klaus R. (Hrsg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek: Rowohlt, S. 45–102.
- Kalinina, Ekaterina (2016): „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“. In: *medien und zeit* 31.4, S. 6–16.
- Kießling, Tina (2013): *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance. Eine Analyse der Ursachen für die Nachfrage nach vergangenheitsbezogenen Konsumangeboten*. Wiesbaden: Springer.
- Lavigne, Carlen (2014): „Introduction“. In: Lavigne Carlen (Hrsg.): *Remake Television. Reboot, Re-use, Recycle*. Lanham: Lexington Books, S. 1–5.
- Menke, Manuel/Schwarzenegger, Christian (2016): „Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?“. In: *medien und zeit* 31.4, S. 2–6.
- Morton, Lisa (2018): „Not a Princess Anymore. How the Casting of Winona Ryder in *Stranger Things* Speaks to the Essential Falsehood of 1980s Media Depictions of the American Working Class“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Niemeyer, Katharina (2014): „Introduction: Media and Nostalgia“. In: Niemeyer, Katharina (Hrsg.): *Yearning for the Past, Present and Future*. New York: Palgrave Macmillan, S. 1–27.
- Niemeyer, Katharina (Hrsg.) (2014): *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. New York: Palgrave Macmillan.

- Pagnoni Berns, Fernando G./Rodriguez Fontao, Canela A./Zárate, Mariana S. (2018): „The Monstrous Queer Child. Mobbing, Bullying and Bad Parenting in the 1980s“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Reynolds, Daniel (2016): „Homophobia is the Real Monster in *Stranger Things*“. *advocate.com*. <https://www.advocate.com/television/2016/7/26/homophobia-real-monster-stranger-things> (02.09.2019).
- Roach, Emily E. (2018): „Aids, Homophobia and the Monstrous Upside Down. The Queer Subtext of *Stranger Things*“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Schrey, Dominik (2017): *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin: Kadmos.
- Sedikides, Constantine et al. (2008): „Nostalgia. Past, Presence, and Future“. In: *Current Directions in Psychological Science* 17.5, S. 304–307.
- „*Stranger Things* And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)“ (2017). *Just Write*. <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA> (15.08.2018).
- Steiner, Jutta (2019): *Nostalgie im Upside Down. Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things*. Marburg: Büchner-Verlag.
- Tannock, Stuart (1995): „Nostalgia Critique“. In: *Cultural Studies* 9.3, S. 453–464.
- Thrower, Emma (2016): „*Stranger Things*: the Duffer brothers share the secrets of their hit show“. *empireonline.com*. <https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/> (29.07.2018).
- Tierney, John (2013): „What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows“. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2013/07/09/science/what-is-nostalgia-good-for-quite-a-bit-research-shows.html> (14.08.2019).
- Twomey, Ryan (2018): „Competing Nostalgia and Popular Culture. *Mad Men* and *Stranger Things*“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Van Tilburg, Wijnand A.P./Sedikides, Constantine/Wildshut, Tim (2015): „The mnemonic muse: Nostalgia fosters creativity through openness to experience“. In: *Journal of Experimental Social Psychology* 59, S. 1–7.
- Wetmore Jr., Kevin J. (2018): „Introduction: *Stranger (Things)* in a Strange Land or, I Love the '80s“. In: Wetmore, Kevin J. Jr (Hrsg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company.

Medienverzeichnis

- „*Aliens*“. *James Cameron's Story of Science Fiction*. Staffel 1, Folge 1, USA AMC 2018.
- A Nightmare on Elm Street*. USA 1984, Wes Craven.
- Back to the Future*. USA 1985, Robert Zemeckis.
- Beetlejuice*. USA 1988, Tim Burton.
- Carrie*. USA 1976, Brian De Palma.
- „Chapter Eight: The Upside Down“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 8, USA Netflix 2016.
- „Chapter Four: The Body“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 4, USA Netflix 2016.
- „Chapter Four: Will the Wise“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 4, USA Netflix 2017.

„Chapter Six: The Spy“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 6, USA Netflix 2017.

Close Encounters of the Third Kind. USA 1977, Steven Spielberg.

Edward Scissorhands. USA 1990, Tim Burton.

E.T. the Extra-Terrestrial. USA 1982, Steven Spielberg.

Family Ties. USA 1982–1989, NBC.

Firestarter. USA 1984, Mark L. Lester.

Halloween. USA 1978, John Carpenter.

I Love the '80s. GB 2001, BBC.

I Love the '80s. USA 2002, VH1.

I Love the '80s Strikes Back. USA 2003, VH1.

I Love the '80s 3-D. USA 2005, VH1.

Knight Rider. USA 1982–1986, NBC.

Mac Guyver. USA 1985–1992, ABC.

Mad Max. AUS 1979, George Miller.

Stand by Me. USA 1986, Rob Reiner.

The A-Team. USA 1983–1987, NBC.

The Goonies. USA 1985, Richard Donner.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: E.T. in rosa-geblühtem Kleid und Perücke. Screenshot aus *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982): 00:53:51.

Abb. 2: Auch Eleven wird in *Stranger Things* von ihren Freunden mit einem rosa-farbenen Kleid und einer blonden Perücke verkleidet. Screenshot aus „Chapter Four: The Body“. *Stranger Things*. Staffel 1, Folge 4: 00:18:16.

Abb. 3: Eine von Fans erstellte Bildcollage versammelt die prägnantesten Referenzen von *Stranger Things*. Das Bild wurde auf frightfind.com veröffentlicht und kursiert auf diversen Netzwerken wie Pinterest oder Reddit. Grafik aus: o. V. (26.07.2016) „Netflix's *Stranger Things*: An Homage To The Greats“ frightfind.com. <https://frightfind.com/stranger-things-netflix-homage/> (01.02.2020).

Abb. 4: Im Finale der zweiten Staffel verteidigt Max sich und ihre Freunde vor ihrem Bruder. Screenshot aus „Chapter Nine: The Gate“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 9: 00:21:33.

Abb. 5: Nancy kämpft an vorderster Front. Screenshot aus „Chapter Eight: The Mindflayer“. *Stranger Things*. Staffel 2, Folge 8: 00:42:37.