



MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Reliving 80s´ Pop Culture –

Trigger für Nostalgie und die (nostalgische)
Retro-Stilisierung der 1980er Jahre in der
US-amerikanischen Serie *Stranger Things*“

verfasst von / submitted by

Jutta Steiner, BA BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2018 / Vienna 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 581

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Theater-, Film- und Mediengeschichte

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Claus Tieber, Privatdoz.

Danksagung

Dankbar blicke ich auf die Zeit meines Studiums zurück, in der ich Lehrende, KommilitonInnen und FreundInnen kennenlernen durfte, die mich inspirierten und meine Studienlaufbahn besonders machten.

Ich danke meinem Betreuer Mag. Dr. Claus Tieber für die hervorragende Betreuung, sein fachlich kompetentes Feedback, seine vielen hilfreichen Anregungen und besonders für seine motivierenden Worte, die zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben.

Diese Arbeit möchte ich meinen Eltern widmen, ohne deren bedingungslosen Unterstützung und Liebe ich mein Studium niemals hätte absolvieren können. Ich bin dankbar, dass sie mit mir jeden noch so kleinen Erfolg feierten und mir dabei halfen, jede noch so große Niederlage zu überstehen. Einen herzlichen Dank möchte ich meiner Mutter aussprechen, die mir ohne Ausnahme und zu jeder Tages- und Nachtzeit Beistand leistete, jeden meiner verfassten Texte Korrektur las und aus deren unendlicher Fürsorge ich die Kraft schöpfen konnte, jedwede Herausforderung zu bestehen.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbst und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Wien, 2018

Jutta Steiner

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	11
2. Forschungsziel und Herangehensweise	14
3. Nostalgie – Terminologische Grundlagen	18
3.1. Einleitende Worte zu Nostalgie.....	18
3.2. Ursprung und Entwicklung des Begriffs «Nostalgie» im medizinischen Diskurs.....	20
3.3. Die Entpathologisierung von Nostalgie	21
4. Nostalgie – ein globales Phänomen	25
4.1. Erinnerungsformen.....	26
4.1.1. Aleida Assmann – „Von individuellen zu kollektiven Konstruktionen der Vergangenheit“	26
4.1.2. Alison Landsberg – „Prosthetic memory“	28
4.1.3. Individuelle und kollektive Nostalgien	30
5. „Retromania“ und „Nostalgia Boom“	34
5.1. Retromarketing – Nostalgie als wirksame Werbestrategie	36
6. Nostalgie als mediales und kulturelles Phänomen in der Postmoderne	40
6.1. Kulturkritische Stimmen	41
6.1.1. Jean Baudrillard und Fredric Jameson – Kulturkritiker erster Stunde	42
6.1.2. Mark Fisher und Simon Reynolds – Zur Erschöpfung kultureller Techniken.....	44
6.2. Massenmedien und Populärkultur als „Gegengedächtnis“	45
6.3. Dimensionen und Modalitäten postmoderner Nostalgie und postmoderner Kunst	49
6.3.1. Noël Carroll – „Allusion to film history“	50
7. Analysekategorien	55
7.1. Mediennostalgie	55
7.2. „Simple“, „Reflexive“ und „Interpreted Nostalgia“	57
7.3. „Fictional nostalgia“ und „Artefact nostalgia“	59
7.3.1. „Fictional nostalgia“	60
7.3.2. „Artefact nostalgia“	62
8. „Cultural Recycling“ in Film und Fernsehen	63
8.1. The 80s are back! – Die Wiederbelebung der 1980er Jahre in TV und Kino	64
8.2. Die 1980er Jahre auf Netflix	68

8.2.1. „#TGIAnytime“ - Das familienfreundliche Programm auf Netflix	69
8.2.2. <i>The Toys That Made Us</i>	73
9. <i>Stranger Things</i>	75
9.1. Zum Aufbau der Analyse	75
9.2. Verkauf und Vermarktung der Serie <i>Stranger Things</i> – „It uses nostalgia as their secret weapon“	76
9.2.1. Trailer	80
9.2.2. Poster	85
9.2.3. Title Font	90
9.3. Musik.....	93
9.3.1. Musik als nostalgischer Trigger	93
9.3.2. „Mnemonic Prompts“ und „prosthetic memories“	95
9.3.3. Der nostalgische „score“	101
9.3.4. Intro-Melodie	111
9.4. Mediennostalgie/Technostalgia.....	115
9.5. Matt und Ross Duffer – Die Serienentwicklung in der Praxis von „allusions“	117
9.5.1. Hommagen und (explizite) Anspielungen auf Inspirationsquellen	120
9.5.2. „Recreation of classic scenes and shots“	122
9.5.3. „Recreations of themes, motifs and gestures“	124
9.5.4. Vertraute Genre-Bilder	128
9.5.1. „Informed viewers“, „artefact“ und „fictional nostalgia“	130
10. Figuren – „Period Casting“	132
10.1. „Reworkings“ von Stereotypen in der Serie <i>Stranger Things</i>	133
10.2. „Echoing Past Roles“	136
10.3. „Lookalikes“	139
10.4. Kostüme	140
10.7. Freundschaft und das Idealbild einer Kindheit in der Serie <i>Stranger Things</i>	142
11. Zusammenfassung.....	148
12. Quellenverzeichnis	151
12.1. Selbständige Werke:.....	151
12.2. Unselbständige Literatur:	152
12.3. Unselbständige Literatur Online:.....	156
12.4. Filme und Serien	162

12.5. Social Media.....	167
12.6. Abbildungsverzeichnis	168
13. Abstract	174

1. Einleitung

Das mehrfach prämierte „period drama“ *Stranger Things*, das am 15. Juli 2016 erstmals vom US-amerikanischen Streaming-Service Netflix ausgestrahlt wurde, konnte einen enormen Erfolg verzeichnen. *Stranger Things* reiht sich in den heute ubiquitär präsenten Trend ein, die 1980er Jahre wiederauferstehen lassen zu wollen. Die Serie, die zwischen den auf Netflix beliebtesten Genres Thriller, Horror und Science-Fiction¹ changiert, wird weitgehend als Hommage an die Populärkultur, Medien, Musik, das Fernsehen und die Filme der späten 1970er und 1980er Jahre angesehen. Liebevoll wurde *Stranger Things* in der Presse als „love letter to the Eighties“ bezeichnet.²

Die Serie löste generations- und länderübergreifend eine wahre Nostalgiewelle unter ihren ZuseherInnen aus. Nach nur kurzer Zeit wurde *Stranger Things* selbst zum Pop-Phänomen. Vor allem Fans der Generation X, die in den 1980er Jahren ihre Kindheit und Jugend erlebten, begrüßten das nostalgische Angebot der Serie. Doch die Geschichte, die in den Jahren 1983 und 1984 spielt und von vier jungen Außenseitern handelt, die mithilfe eines mysteriösen Mädchens gegen Monster aus einer anderen Welt kämpfen, sprach auch ein jüngeres Publikum an, das sich zum einen für den heute populären Retro-Trend begeistert und zum anderen Nostalgie für eine kollektive kulturelle Vergangenheit empfindet.

„Nostalgia is today’s favoured mode of looking back“³, schrieb David Lowenthal im Jahr 2015. Tatsächlich ist Nostalgie zu einer Maxime unserer Zeit geworden und bildet ein zentrales Charakteristikum westlicher Medienkultur in der Postmoderne.⁴ Nun ist Nostalgie kein neuartiges Phänomen, doch worauf Leitwörter wie „Retromania“⁵ (Reynolds) oder „Nostalgia Boom“⁶ (Niemeyer, Brown) referieren, wenn sie unseren Zeitgeist beschreiben wollen, ist ein „boomender“ Retro-Markt und ein Zuwachs an neuen (Ausdrucks-)Formen von Nostalgie, die durch den technologischen Fortschritt begünstigt entstanden sind.

Medien, Populärkultur und Kreativindustrien sind zu zentralen Plattformen für nostalgische Produktionen geworden. Auf diesen Plattformen wird Nostalgie unterschiedlich genutzt. Sie

¹ Vgl. Hoffman, Ashley, „The 10 Best References You Might Have Missed in Stranger Things“, *time.com*, <http://time.com/4436008/stranger-things-netflix-references/>, 04.05.2017; (Orig. 03.08.2016).

² Daly, Helen, „Stranger Things: Did you know THIS mind-blowing secret about Netflix show?“, *express.co.uk*, <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/785409/Stranger-Things-Netflix-secret-Eleven-Will-Stephen-King>, 16.06.2018; (Orig. 29.03.2017).

³ Lowenthal, David, *The Past is a Foreign Country. Revisited*, New York: Cambridge University Press 2015, S. 31.

⁴ Vgl. Schrey, Dominik, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, Berlin: Kulturverlag Kadmos 2017, S. 10.

⁵ Reynolds, Simon, *Retromania. Pop Culture’s Addiction to Its Own Past*, New York: Faber and Faber 2011

⁶ Niemeyer, Katharina (Hg.), *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, New York: Palgrave Macmillan 2014; Brown, Stephen, „Retro from the get-go: reactionary reflections on marketing’s yestermania“, *Journal of Historical Research in Marketing* 5/4, 2013, S. 521-536.

bieten Raum für kreative Auseinandersetzungen mit der Vergangenheit, induzieren Nostalgie in ihrem Publikum, können aber auch dahingehend genutzt werden, dass sie die Einstellung zur Vergangenheit in ihrem Publikum manipulieren.⁷ Heute begegnet uns Nostalgie vor allem als mediatisierte Erfahrung in einem intensiven Recyceln von Narrativen, Bildern, Sounds, Charakteren und Stilikonen einer oftmals nicht weit zurückliegenden Vergangenheit im öffentlichen Raum.⁸ Dies trifft auch auf die Serie *Stranger Things* zu. Das atmosphärische Echo der Populärkultur der 1980er Jahre, das durch den Einsatz von zeitspezifischen Stimuli – wie der Gestaltung der Mise en Scène oder dem ostentativen Zitieren von Narrativen, Tropen, visueller Strategien und der Musik aus den 1980er Jahren – nachhallt, sorgt für Déjà-vus und Déjà-entendus unter den ZuseherInnen, die in regen Diskussionen und Fanaktivitäten auf unterschiedlichen Plattformen die Serie und die 1980er Jahre feiern. Wie in der Arbeit argumentiert werden soll, kann die Serie als Retro-Produkt angesehen werden, welches in seiner visuellen und musikalischen Gestaltung den neuesten Stand der Technik mit traditionellen Designs, Ästhetiken und Filmtechniken aus den 1980er Jahren kombiniert. Sie entspricht damit ganz der Definition von Retroprodukten nach Stephen Brown: „Appearance-wise, they echo the old. Performance-wise, they are bang up to date“⁹.

Wie Nostalgie selbst, stehen Retroprodukte, welche Nostalgie unter ihren KonsumentInnen triggern wollen, unter Verdacht, oberflächliche Simulationen von Vergangenheit ohne originären Anspruch zu sein. Kulturkritische Stimmen sehen Retro und Nostalgie in der Postmoderne – vor allem in Verbindung mit Populärkultur – als Ausdruck künstlerischer Erschöpfung an. Den Erfolg von nostalgischen Formaten führen sie vor allem darauf zurück, dass sie die Sehnsucht – der in unserer heutigen schnelllebigen Zeit überforderten Menschen – nach bereits Etabliertem und Vertrautem bedienen würden.¹⁰

Nachstehend soll argumentiert werden, dass die Rückkehr zu vergangenen Zeiten und Orten in Texten und Bildern differenzierter betrachtet werden muss, um von pauschalen Aburteilungen abzusehen. Nostalgie kennt verschiedene 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. Viele populärkulturelle Formate gehen über eine unterhaltsame Rückschau auf vergangene Jahrzehnte hinaus, nützen Nostalgie als kreative Ressource und regen KonsumentInnen zu

⁷ Vgl. Kalinina, Ekaterina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 6-16, hier: S. 6.

⁸ Vgl. Higson, Andrew, „Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers“, *Consumption Markets & Culture* 17/2, März 2014, S. 120-142, hier: S. 121.

⁹ Brown, „Retro from the get-go: reactionary reflections on marketing’s yestermania“, S. 526.

¹⁰ Fisher, Mark, *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Manchester, Washington, D.C.: Zero Books 2014, S. 14.

einer aktiven Ausverhandlung der Vergangenheit an. Seit dem Aufkommen vieler neuer Technologien und einer erhöhten Mediennutzung in den letzten Jahren haben auch nostalgische Ausdrucksmöglichkeiten, Medieninhalte und Stilformen zugenommen.¹¹

Die vorliegende Arbeit stützt sich in der Analyse der Serie auf Werke von TheoretikerInnen, welche verschiedenen Formen von Nostalgie benennen und künstlerische Rückgriffe auf die Vergangenheit nach dem Grad ihrer Reflexivität und ihrer Umsetzung beurteilen. Viele dieser Arbeiten unterstehen der Prämisse, dass sich in der Postmoderne ein neues Bewusstsein für die Textualität von Vergangenheit entwickelt hätte, was sowohl auf künstlerische Werke als auch auf ihre Rezeption zutreffen kann.¹² Für die konkrete Analyse der Serie wird der von Noël Carroll publizierte Text „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“ (1982) eine wichtige Rolle einnehmen, der dieses textuelle Bewusstsein in der von ihm beschriebenen Filmpraxis der „allusions“ herausarbeitet. Diese charakterisiert nicht nur Werke aus den 1970er und 1980er Jahren, welche die Serie *Stranger Things* zum Vorbild hat, sondern kann auch mit der Arbeitsweise der Serienmacher selbst verglichen werden. Wie argumentiert werden soll, ahmen sie – wie auch die von ihnen referierten Regisseure Spielberg oder Carpenter – einen Kanon von Filmen, Genres und Techniken nach, während sie gleichzeitig etablierte Stilmittel in einem Recycling als Reflexion und Kommentar zu ihrer eigenen Arbeit nutzen.¹³

Es soll untersucht werden, wie sich das Wiederaufgreifen von früheren Ästhetiken, Narrativen, Tropen und Figurenkonstellationen in der Serie *Stranger Things* gestaltet und wie sich die Serie in ihrer Neugestaltung etablierter Formen von anderen Formaten absetzt, die tatsächlich formelhafte und unreflektierte Wiederaufrufungen der „guten alten Zeit“ darstellen. Ziel wird sein, eine Identifizierung der Trigger für Nostalgie (zu denen auch die nostalgische Retro-Stilisierung zählt) vorzunehmen und die diversen Formen von Nostalgie, welche in der Serie miteinander agieren, zu bestimmen. Dieses Vorgehen soll dazu beitragen, wie sich der nostalgische Hype um die Serie aus film- und medienwissenschaftlicher Sicht erklären lässt.

¹¹ Vgl. Niemeyer, Katharina, „Introduction: Media and Nostalgia“, *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 1-27, hier: S. 1.

¹² Vgl. Armbruster, Stefanie, *Watching Nostalgia. An analysis of nostalgic television fiction and its reception*, Bielefeld: transcript 2016, S. 27 und S. 28.

¹³ Carroll, Noël, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“, *The MIT Press* 20, Oktober 1982, S. 51-81; hier: S. 52 und S. 55.

2. Forschungsziel und Herangehensweise

Die bloße Feststellung, dass *Stranger Things* nostalgische Emotionen hervorruft oder gar davon zu sprechen, dass Nostalgie der Serie als bloßes Marketingkalkül dient, würde zu Pauschalisierungen führen und keinen allzu großen erkenntnistheoretischen Gewinn bringen. Dass die Wirtschaft und Kulturindustrien die Nostalgie von KonsumentInnen zu nützen wissen, ist unumstritten, doch zurecht fragen WissenschaftlerInnen heute vermehrt nach dem Nutzen von Nostalgie für Menschen und welche Möglichkeiten sie in einer kreativen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit bietet.

In einem einleitenden Teil soll das so vielschichtige, mehrdimensionale Phänomen vorgestellt werden, um zu demonstrieren, welche unterschiedlichsten Leistungen Nostalgie in der Gesellschaft, in unserem Sozialleben und in der Kulturproduktion übernehmen kann.

Um das durchaus kontrovers diskutierte Phänomen Nostalgie vor seinem komplexen Bedeutungshintergrund besser begreifen zu können, soll zunächst auf seinen Ursprung im 17. Jahrhundert verwiesen und auf die konnotativen Veränderungen, die sich im Laufe der Zeit abzeichneten, eingegangen werden. Da Nostalgie sich als Mediator im Wechselspiel zwischen Individuum und Kollektiv, Kontinuität und Bruch, Erinnerung und Sehnsucht und eskapistischer Fantasie und Sozialkritik bewegt,¹⁴ wird es von Bedeutung sein, sowohl auf die positiven Eigenschaften als auch auf die negativen Eigenschaften von Nostalgie hinzuweisen, um eine Erklärung dafür zu finden, warum das Phänomen bis heute derart kontrovers diskutiert wird. Es wird argumentiert werden, dass Nostalgie bis heute in vielen Diskursen als regressives Phänomen angesehen wird, da ihre Geschichte eng mit einem pathologischen Diskurs verknüpft ist, sie häufig von konservativen Politiken kooptiert wurde und wird¹⁵ und immer wieder unter Verdacht steht, für kapitalistische Zwecke missbraucht zu werden.

Vor allem aktuellere Forschungen haben jedoch zu einer Rehabilitierung von Nostalgie beigetragen. Besonders Studien aus der Sozialpsychologie konnten zeigen, welche wichtigen Funktionen Nostalgie für einzelne Individuen und ganze Gesellschaften übernehmen kann. Diese Erkenntnisse integrieren auch viele film-, fernseh- und medienwissenschaftliche Studien in ihren Forschungszugang, die in den letzten Jahren vermehrt auf die sowohl kreativen als auch auf die reaktionären Potentiale von Nostalgie in den Medien und in der Kulturproduktion hinweisen.

¹⁴ Vgl. Clewell, Tammy, „Introduction: Past “Perfect“ and Present “Tense“: The Abuses and Uses of Modernist Nostalgia“, *Modernism and Nostalgia. Bodies, Locations, Aesthetics*, Hg. Tammy Clewell, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013, S. 1-25, hier: S. 1.

¹⁵ Vgl. Tannock, Stuart, „Nostalgia Critique“, *Cultural Studies* 9/3, 1995, S. 453-464, hier: S. 455.

Um von einer einseitigen Betrachtungsweise des Phänomens Nostalgie abzusehen, – nicht jede Form des Rückblicks gestaltet sich gleich – folgt die Herangehensweise an den Forschungsgegenstand einem interdisziplinären Zugang, wie viele WissenschaftlerInnen ihn heute fordern. Einige der in dieser Tradition stehenden Diskurse sollen vorgestellt werden, da sie dabei helfen, Nostalgie auf ihre Beziehung hin zu materiellen Objekten, ihre affektiven Effekte auf Subjekte, ihre kommerziellen und ästhetischen Anwendungsbereiche und insbesondere auf ihre Verbindung zu audiovisuellen Medien und zur Populärkultur zu untersuchen.¹⁶

Bei der Interpretation von Nostalgie in der Serie *Stranger Things* gibt es viele Komponenten, die es zu beachten gilt. Die Arbeit lehnt sich darum an den Forschungszugang von Stefanie Armbruster an, die ihren Ansatz für die Untersuchung von Nostalgie in Fernsehserien wie folgt beschreibt:

„If we want to investigate nostalgia in television comprehensively, many aspects from the general characteristics of nostalgia and its dependence on different memory communities, aspects of archive and genre, textual aspects, emotive aspects to the concrete process of reception have to be recognized. Only an interdisciplinary, multimethod approach can cope with that task.“¹⁷

Da Nostalgie seit den 1970er Jahren vermehrt als kollektivpsychologisches und vor allem als populärkulturelles und massenmedial vermitteltes Phänomen angesehen wird¹⁸, soll nach der Vorstellung der Diskursgeschichte von Nostalgie und der Herausarbeitung ihrer wichtigsten Charakteristiken darauf eingegangen werden, welchen Einfluss Medien auf Formen der Erinnerung genommen haben. Dazu werden Erinnerungsformen vorgestellt, welche das Aufkommen von Nostalgie auf kollektiver Ebene verständlich machen. Diese werden anschließend herangezogen, um eine Erklärung für die Phänomene „Nostalgia Boom“ und „Retromania“ zu finden, die Einzug in unser Sozialleben, in die Kulturproduktion und ins Marketing gefunden haben. Nicht zuletzt ist die Vorstellung der Erinnerungsformen aber auch darum entscheidend, da Trigger für Nostalgie in der Serie nur wirksam werden können, wenn die ZuseherInnen über ein sogenanntes „mnemonic repository“ (Feyerabend)¹⁹ verfügen, auf das sie zurückgreifen können, um Zitate und Referenzen lesen zu können.

Im Anschluss soll eine Zentrierung auf kultur-, film-, fernseh- und medienwissenschaftliche Diskurse erfolgen, die das Verhältnis von Medien und Nostalgie beschreiben und auf die Beziehung von Nostalgie und Populärkultur in der Postmoderne eingehen. Wie aufgezeigt werden soll, ist Nostalgie seit den 1970er Jahren ein kontrovers debattiertes Konzept in kulturthe-

¹⁶ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 6.

¹⁷ Armbruster, Stefanie, *Watching Nostalgia*, S. 16.

¹⁸ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 71.

¹⁹ Feyerabend, Britta, *Seems Like Old Times. Postmodern Nostalgia in Woody Allen's Work*, Heidelberg: Universitätsverlag Heidelberg 2009, S. 46.

oretischen Diskussionen.²⁰ In einem eigenen Kapitel sollen darum TheoretikerInnen vorgestellt werden, welche die Debatte über die Ästhetik der Postmoderne entscheidend geprägt haben. Dazu zählen zum einen kulturkritische Stimmen, welche der Kunst und Populärkultur der Postmoderne unterstellen, eine wahllose Verwendung von vergangenen Stilistiken zu sein, als auch TheoretikerInnen, welche argumentieren, dass Nostalgie in der Populärkultur und in den Massenmedien Plattformen findet, um ihr kreatives Potential zu entfalten.²¹

Es sollen TheoretikerInnen vorgestellt werden, welche verschiedene Formen von Nostalgie klassifizieren. In der Analyse sollen diese dazu genutzt werden, die unterschiedlich angelegten Potentiale von Nostalgie in der Serie zu identifizieren. Es soll demonstriert werden, dass die Gründe für eine nostalgische Lesart der Serie vielfältig und von Triggern (respektive Stimuli, welche bestimmte Erinnerungen im Publikum zurückrufen²²) abhängig sind, die *auf multiplen Ebenen unterschiedliche* Formen von Nostalgie produzieren *und* evozieren. So prädestinieren Produktion und Vermarktung der Serie ebenso eine nostalgische Lesart wie ihr Narrativ oder ihre audiovisuelle Gestaltung, der in einer intertextuellen (Zitat-)Analyse besondere Aufmerksamkeit zukommen soll.

In der Analyse soll untersucht werden, welches Bild der 1980er Jahre in der Serie inszeniert wird, welche möglichen Trigger für Nostalgie sich aus Intertextualitäten, Genres, Referenzen und Zitaten ergeben und welche Bilder und Sounds von den ZuschauerInnen nostalgisch rezipiert werden.

Es sei abschließend darauf hingewiesen, dass die Arbeit in der Frage nach den Triggern für eine persönliche Nostalgie an ihre Grenzen stößt, da es sich vorliegend um keine empirische Studie handelt. Ob und welche nostalgischen Gefühle worauf entstehen, ist abhängig von den Lebenserfahrungen der ZuseherInnen, die individuell unterschiedliche Voraussetzungen für die Aktivierung nostalgischer Gefühle mitbringen. Nichtsdestotrotz können aber Tendenzen bezüglich der Wirksamkeit der Trigger und ihrer emotiven Affekte an der Rezeption der ZuseherInnen abgelesen werden, welche auf unterschiedlichen Plattformen persönliche und kollektive Nostalgien kommunizieren. Um den öffentlichen Diskurs zur Serie ins Bild zu setzen, werden darum Presseartikel und insbesondere Reaktionen in der „Online-Fan-Community“ miteinbezogen. Diese Herangehensweise hilft zu klären, auf welche gegenwärtigen nostalgischen Bedürfnisse der ZuseherInnen die Serie in der Wiederbelebung der Populärkultur der 1980er Jahre reagiert und warum gerade jenes Jahrzehnt das Objekt nostalgischer Sehnsüchte

²⁰ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 71.

²¹ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 12.

²² Vgl. Teer-Tomaselli, Ruth, „Memory and Markers. Collective Memory and Newsworthiness“, *News in public memory. An international study of media memories across generations*, Hg. Ingrid Volkmer, New York: Peter Land 2006, S. 225-249, hier: S. 242.

darstellt, die von unterschiedlichen Alterskohorten, unterschiedlicher Herkunft und Lebenswelt geteilt werden.

3. Nostalgie – Terminologische Grundlagen

3.1. Einleitende Worte zu Nostalgie

Nostalgie beschreiben zu wollen, stellt WissenschaftlerInnen seit jeher vor große Herausforderungen. Eine erste Schwierigkeit das Phänomen Nostalgie positionieren zu wollen, liegt schon in der in sich widerstreitenden Emotion selbst begründet. Nostalgie wird im Allgemeinen als „bittersweet longing for former times and spaces“²³ beschrieben. Gerade dieses Oxymoron, nämlich das bittersüße Sehnen, zeigt die schon genuin vorhandene bipolare Charakteristik der Emotion Nostalgie an.

Katharina Niemeyer nennt Nostalgie ein ambiges Schwellenphänomen, da es in tief emotionale und psychologische, wie auch in weit gefasste kulturelle, soziale, ökonomische und politische Strukturen eindringt.²⁴ Im Laufe der Zeit haben darum verschiedenste Disziplinen und Wissenschaftsgebiete, wie etwa die Soziologie und Sozialpsychologie, Kultur-, Medien- und Politikwissenschaften, „memory studies“ oder auch die Marktforschung²⁵, die unzähligen und vielschichtigen Entstehungs- und Wirkungsmechanismen von Nostalgie mit verschiedenen methodologischen Ansätzen zu erklären versucht. In den zahlreichen Wissenschaften, die sich dem Thema Nostalgie angenommen haben, lässt sich allerdings keine konsistente Forschungstradition ausmachen, was eine theoretische Erfassung des Phänomens erschwert.²⁶

Als Konzept, Krankheit, physische, psychologische und kulturelle Empfindsamkeit wurde Nostalgie seit ihren Anfängen durch kulturelle und politische Kontexte, in denen sie zirkulierte und durch Gebrauchsweisen, Theorien und vorherrschende Auffassungen von Geschichte und Gedächtnis geformt.²⁷ Die dadurch entstandene Fülle an divergierenden Perspektiven und die unterschiedlichen Kategorisierungen und Typen von Nostalgie können zu konzeptuellen Verirrungen führen²⁸, weshalb es in der Arbeit notwendig sein wird, eine Zentrierung auf ausgewählte Diskurse vorzunehmen, welche der Analyse der Serie dienlich sind.

Wie bereits angesprochen, lässt sich in vielen Diskursen beobachten, dass Nostalgie oftmals sehr einseitig interpretiert und negativ beurteilt wurde. Ihr Potential, KonsumentInnen für kapitalistische Zwecke manipulieren zu können, ihre Geschichte, die eng mit einem pathologischen Diskurs verknüpft ist und die maladaptiven Nutzungsweisen, die sie im Laufe der

²³ Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 1.

²⁴ Vgl. ebd., S. 6.

²⁵ Vgl. Menke, Manuel/Christian Schwarzenegger, „Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 2-6, hier: S. 2.

²⁶ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 37.

²⁷ Vgl. Higson, „Nostalgia is not what it used to be“, S. 121.

²⁸ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 6.

Zeit erfahren hat, handelten Nostalgie den Ruf ein, ein konservatives und regressives Phänomen zu sein.

In den letzten Jahren lässt sich aber auch ein Zuwachs an Forschungen feststellen, welche die positiven Eigenschaften von Nostalgie herausstellen und sie als kreative und progressive Resource oder als Agent für Identitäts- und Gemeinschaftsbildung und Artikulierung kultureller und altersgruppenspezifischer Zugehörigkeit verstehen.²⁹

Ob der sich anhaltenden Ressentiments gegenüber Nostalgie fordern mehr und mehr ForscherInnen, einen interdisziplinären Zugang zu wählen, um von einseitigen und simplizistischen Erklärungsversuchen des Phänomens abzusehen.³⁰ So schreibt etwa 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 [...].“³¹

Um der Forderung nachzukommen, in der Analyse von Nostalgie in der Serie *Stranger Things* historische, soziale, politische, ökonomische und ästhetische Kontexte zu berücksichtigen, sollen folgend die Wirkungsfelder von Nostalgie und die theoretische Auseinandersetzung mit dem Phänomen aufgezeigt werden. Die theoretische Einleitung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Vielzahl an Theorien und Forschungen zum Thema Nostalgie vorzustellen, würde den Rahmen der Arbeit weit überschreiten. Es sollen daher ausgewählte Nostalgie-Diskurse vorgestellt werden, welche die wichtigsten Charakteristika von Nostalgie benennen und die zu unserem heutigen Nostalgieverständnis beigetragen haben. Zugunsten einer vernetzten Betrachtungsweise, die es erlaubt, Zusammenhänge zwischen dem ursprünglichen Konzept von Nostalgie und ihren späteren Entwicklungsstadien herzustellen, wird auf eine chronologische Darstellung des Phänomens verzichtet.

²⁹ Vgl. Menke/Schwarzenegger, „Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?“, S. 2.

³⁰ Siehe dazu die Arbeiten von: Tannock, Stuart, „Nostalgia Critique“, *Cultural Studies* 9/3, 1995, S. 453-464; Keightley, Emily/Michael Pickering, „The Modalities of Nostalgia“, *Current Sociology* 54/6, 2006, S. 919-941; Atia, Nadia/Jeremy Davies, „Nostalgia and the shapes of history“, *Memory Studies* 3/3, Juli 2010, S. 181-186; Niemeyer, Katharina (Hg.), *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, New York: Palgrave Macmillan 2014 und Armbruster, *Watching Nostalgia*.

³¹ Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 6.

3.2. Ursprung und Entwicklung des Begriffs «Nostalgie» im medizinischen Diskurs

Der Begriff „Nostalgie“ leitet sich aus den griechischen Wörtern *nostos* (Heimkehr) und *algos* (Schmerz, Trauer, Sehnen) ab und wurde erstmals von dem Schweizer Arzt Johannes Hofer in seiner 1678 vorgelegten Dissertation mit dem Titel *De Nostalgia, Heimwehe oder Heimsehn-sucht* als Krankheitsbezeichnung verwendet.³² Hofer beschreibt Nostalgie als eine schwere Form von Heimweh, die er unter anderem bei der Schweiz fernen Studierenden, bei in Basel, in Frankreich oder Deutschland arbeitenden Hausangestellten und vor allem bei Schweizer Soldaten feststellen konnte.³³ Die Symptome der Krankheit – die, wie man im 17. Jahrhundert annahm, mit einer Heimkehr, der Verabreichung von Opium oder einer Blutegelkur kuriert werden konnten³⁴ – reichten von Melancholie, Trauer, Niedergeschlagenheit, Schlaflosigkeit, Fieber, Halluzinationen, Anorexie, Lungenerkrankungen oder Gehirnentzündungen und konnten unbehandelt im schlimmsten Fall zum Herzstillstand führen oder zur Selbsttötung verleiten.³⁵ Obwohl Hofer nicht zu den ersten Ärzten zählte, welcher das Phänomen untersuchte, schaffte er es, verschiedene Forschungsansätze zu synthetisieren und daraus resultierend, persönliche wie auch kollektive Reaktionen auf Kriege, politische Umbrüche, soziale Veränderungen und Massenmigrationen zu erklären.³⁶ Nostalgie war natürlich nicht nur ein Phänomen, das sich auf die Schweiz beschränkte und mit der Zunahme an Reisemöglichkeiten und im Zuge der Industrialisierung betraf Nostalgie nicht mehr nur vornehmlich Soldaten.

Ekaterina Kalinina schreibt, dass Nostalgie im 19. Jahrhundert nicht mehr vordergründig als kurierbare körperliche Krankheit beziehungsweise neurologische Funktionsstörung angesehen wurde, sondern vielmehr als unheilbarer psychologischer Zustand gedeutet worden wäre, den soziale Veränderungen im Kontext von Industrialisierung, technologischer Modernisierung, Migration und Urbanisierung hervorriefen.³⁷

³² Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 19 und Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 7.

³³ Vgl. Boym, Svetlana, *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books 2001, S. 3.

³⁴ Vgl. ebd., S. xiv.

³⁵ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 8; Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 19; Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 8.

³⁶ Vgl. Sprengler, Christine, *Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*, New York, Oxford: Berghahn Books 2009, S. 12.

³⁷ Vgl. Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 16 und Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 8-9 in Anlehnung an Anderson, David, „Dying of Nostalgia: Homesickness in the Union Army during the Civil War“, *Civil War History* 56/3, 2010, S. 247-282.

3.3. Die Entpathologisierung von Nostalgie

Auch noch im frühen 20. Jahrhundert wurde Nostalgie als (psychiatrische) Krankheit angesehen. Nach Seehusen, Epstude, Wildshut und Sedikides hätten vor allem Vertreter der Freud'schen Psychoanalyse Nostalgie als eine Form der Melancholie oder Depression begriffen. Sie sahen Nostalgie als Fluchtreaktion von Menschen an, die den Anforderungen des Lebens nicht gewachsen wären und Angst vor der Zukunft hätten.³⁸ Noch bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts vertraten PsychologInnen die Meinung, „dass Nostalgie unglücklich mit der Gegenwart und ängstlich vor der Zukunft mache“³⁹. Aktuellere Forschungen, so Kalinina (2016), hätten das Phänomen Nostalgie rehabilitiert. Sie nennt an dieser Stelle insbesondere die Sozialpsychologie, welche die positiven Effekte von Nostalgie auf die Psyche des Menschen hervorgehoben hat.⁴⁰

Besondere Erwähnung verdient an dieser Stelle Constantine Sedikides, Professor für Sozial- und Persönlichkeitspsychologie, der seine Forschungen zu Nostalgie im Jahr 1999 in Southampton startete und damit ein Untersuchungsfeld etablierte, das heute von Dutzenden WissenschaftlerInnen beforscht wird.⁴¹ Sedikides lehnt es ab, von Nostalgie als Form von Heimweh oder als Krankheit zu sprechen.⁴² In gemeinsamen Studien mit FachkollegInnen fand Sedikides zwar heraus, dass ProbandInnen neben Musik, Gerüchen oder Gegenständen aus der Kindheit meist einen negativen Gemütszustand als Auslöser für Nostalgie nannten (so etwa die Empfindung, dass das Leben bedeutungslos sei, man sich einsam oder durch die eigene Endlichkeit bedroht fühle), doch konnte er gemeinsam mit seinem Forschungsteam ebenso feststellen, dass Nostalgie das Potential hat, bedrohliche Situationen abzumildern und hoffnungsvoll in die Zukunft blicken lässt.⁴³ Sedikides argumentiert, dass obwohl Nostalgie als bittersüße Emotion eine schmerzliche Komponente aufweise, sie zu dem Nettoergebnis führen würde, das Leben als mehr sinnvoll zu erachten und der Tod somit weniger furchterregend erscheine.⁴⁴ Obwohl das Aufkommen von Nostalgie meist durch negativ wahrgenommene Ereignisse oder einem Gefühl von Einsamkeit angestoßen werde, rät Sedikides sogar regelmäßiges „nostalgizing“ zu betreiben, denn es würde den Menschen helfen, sich besser zu

³⁸ Vgl. Seehusen, Johannes/Kai Epstude/Tim Wildshut/Constantine Sedikides, „Macht uns Retro glücklich? Über die Bedeutung von Nostalgie für das psychische Wohlbefinden“, *mind.org*, <http://de.in-mind.org/article/macht-uns-retro-gluecklich-ueber-die-bedeutung-von-nostalgie-fuer-das-psychische>, 15.06.2018; (Orig. 2016).

³⁹ Ebd.

⁴⁰ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 11.

⁴¹ Vgl. Tierney, John, „What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows“, *nytimes.com*, <http://www.nytimes.com/2013/07/09/science/what-is-nostalgia-good-for-quite-a-bit-research-shows.html?pagewanted=all>, 26.11.2017; (Orig. 08.07.2013).

⁴² Vgl. ebd.

⁴³ Vgl. Seehusen/Epstude/Wildshut/Sedikides, „Macht uns Retro glücklich?“.

⁴⁴ Vgl. Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

fühlen und Einsamkeit, Langeweile und Ängste mindern.⁴⁵ Nostalgie könne dann, so Sedikides und Kollegen, als Form der Selbstregulation dienen. Sie schreiben:

„Wenn Menschen sich in Situationen befinden, in denen sie sich traurig, einsam oder bedeutungslos fühlen, klammern sie sich an nostalgische Erinnerungen und beruhigen sich damit, dass sie von anderen Menschen geliebt werden und dass es im Leben um viel mehr geht als um die aktuellen Probleme.“⁴⁶

Interessante Ergebnisse gingen auch aus der Zusammenarbeit von Sedikides, Wildshut, Arndt und Routledge hervor, die in Nostalgie nicht nur einen Nutzen für einzelne Individuen, sondern für ganze Gemeinschaften sehen. Sie stellten in ihren Studien fest, dass Nostalgie eine überwiegend positive, sich selbst dienliche und soziale Emotion sei, die psychologische Schlüsselfunktionen übernehme. So generiere Nostalgie etwa positive Affekte, verbessere das Selbstwertgefühl und fördere soziale Verbundenheit.⁴⁷ Sedikides und Kollegen argumentieren, dass Nostalgie mittels geteilter Symboliken andere Menschen Teil der eigenen Gegenwart werden lassen könne, was wiederum soziale Bindungen stärke.⁴⁸ Ihren Ausführungen zufolge würden sich nostalgische Subjekte mehr geliebt und beschützt fühlen und höhere zwischenmenschliche Kompetenzen aufweisen. Nostalgie, so das Forscherteam, würde durch den gegebenen sozialen Rückhalt, den negativen Triggern von Nostalgie entgegenwirken.⁴⁹

Außerdem stellten van Tilburg, Sedikides und Wildshut in einer Studie die These auf, dass Nostalgie die Kreativität und Inspiration von Menschen positiv beeinflusse. Als Beispiele für eine nostalgische, kreative Auseinandersetzung mit der Vergangenheit nannten sie etwa den Film *Grease* (R: Randal Kleiser, US 1975) oder die Serie *The Wonder Years* (ABC, US 1988-1993). Sie argumentieren, dass Kreativität in einer Offenheit für Erfahrungen gründet, welche durch Nostalgie gefördert wird.⁵⁰ Ihre These überprüften sie innerhalb von verschiedenen Experimenten mit ProbandInnen und kamen zu dem Schluss:

„We suggested that nostalgia fosters creativity as a result of the openness that flows from nostalgia. The results of four experiments were consistent with this hypothesis. Nostalgia sparked creatively written stories [...]. Nostalgia stimulated openness, and this enhanced openness mediated nostalgia’s contribution to creativity [...]. In nostalgic reverie, memory turns muse.“⁵¹

⁴⁵ Vgl. Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

⁴⁶ Seehusen/Epstude/Wildshut/Sedikides, „Macht uns Retro glücklich?“.

⁴⁷ Vgl. Sedikides, Constantine/Tim Wildshut/Jamie Arndt/Clay Routledge, „Nostalgia. Past, Present, and Future“, *Current Directions in Psychological Science* 17/5, 2008, S. 304-307, hier: S. 304.

⁴⁸ Vgl. ebd., S. 306.

⁴⁹ Vgl. ebd.

⁵⁰ Vgl. Van Tilburg, Wijnand A.P./Constantine Sedikides/Tim Wildshut, „The mnemonic muse: Nostalgia fosters creativity through openness to experience“, *Journal of Experimental Social Psychology* 59, Juli 2015, S. 1-7, hier: S. 2.

⁵¹ Ebd., S. 6.

Da das Aufkommen von Nostalgie auch auf die Entwicklungen in den neuen Medien zurückgeführt wird, soll an dieser Stelle auf das besondere Verhältnis von Nostalgie und Medien eingegangen werden. Obwohl Nostalgie als Reaktion auf die Überforderungen in einer kapitalistischen, mediatisierten Umwelt angesehen wird, argumentieren in den letzten Jahren viele AutorInnen, dass Nostalgie nicht nur eine Antwort auf die sich rasant entwickelten medientechnologischen Fortschritte sei, sondern dass auch innerhalb neuer Medien eine Linderung der nostalgischen Sehnsucht möglich wäre. Kalinina geht wie auch andere TheoretikerInnen davon aus, dass man mithilfe der neuen Medien, der Schnellebigkeit entgegenwirken könne und schreibt: „In the desire to return to a better world, a slower pace of development is believed to be achieved through increased nostalgising via the newest media tools“⁵².

Dominik Schrey weist darauf hin, dass schon in der Moderne mit dem Fortschritt im Bereich der Kommunikations- und Aufzeichnungsmedien evident wurde, dass Nostalgie als Folge eines Gefühls der Absenz sich eben nicht nur dadurch behandeln oder mildern lasse, indem das Abwesende tatsächlich präsent gemacht werde, sondern dass durch virtuelle, medial vermittelte Repräsentationen eine „Ersatzheimat“ geschaffen werden könne.⁵³ Das Verhältnis zwischen Aktivierung nostalgischer Sehnsucht und ihrer Erlösung in den Medien beschreibt er als reziprok. So lasse sich Nostalgie „durch die ästhetische oder narrative Simulation und Stimulation der Heimat nicht nur heilen, sondern eben gleichzeitig auch evozieren“⁵⁴. Auch Katharina Niemeyer und Daniela Wentz gehen davon aus, dass Medien Nostalgie im Sinne von Fernweh oder Heimweh bei KonsumentInnen aktivieren, ihnen aber auch Zuflucht bieten und versuchen, Nostalgie zu kurieren. Sie schreiben:

„[...] media present several different notions and functions of nostalgia. Media can trigger nostalgic emotions, media are formative in the aesthetics of the nostalgic world they portray (through visual appearance, sound and narrative) and, at the same time, nostalgic media serve as a cure for the viewer's suffering and longing for a past era, the concept of which the media themselves may well have created.“⁵⁵

Niemeyer versucht, diese These medizinisch zu untermauern. Sie verweist auf ärztliche Fallstudien, die zwischen dem 18. und 20. Jahrhundert angestellt wurden und belegen, dass Nostalgie kuriert werden könne. So sollte etwa eine Heimkehr bzw. das Versprechen nach Hause zurückkehren zu können, ein Besuch der Familie oder Musik, welche Bilder und Erinnerun-

⁵² Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 13.

⁵³ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 55.

⁵⁴ Ebd., S. 55-56.

⁵⁵ Niemeyer, Katharina/Daniela Wentz, „Nostalgia Is Not What It Used to Be. Serial Nostalgia and Nostalgic Television Series“, *Media and Nostalgia, Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 129-138; hier: S. 129-130.

gen an das Heimatland evozierte, Beschwerden lindern.⁵⁶ Niemeyer gesteht zwar ein, dass man es sich zu leicht mache, zu behaupten, dass heutige Medienprodukte und Medienpraktiken diese frühere „Medikation“ ersetzen könnten. Allerdings würden auch Medien eine Art Kur bereitstellen können, welche ein „Heimweh“ temporär lindere.⁵⁷

⁵⁶ Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 9.

⁵⁷ Vgl. ebd.

4. Nostalgie – ein globales Phänomen

Studien konnten beweisen, dass Nostalgie ein universelles Phänomen darstellt, das sowohl in öffentlichen als auch privaten Dimensionen auftritt.⁵⁸ Eine Forschungsgruppe rund um Sedikides kam zu dem Ergebnis, dass Nostalgie global gemeinsame Nenner aufweist. So konnte nachgewiesen werden, dass nostalgische Erinnerungen an Freunde, Familienmitglieder, Ferien, Hochzeiten, Songs und viele(s) andere mehr von Menschen in England als auch in Afrika oder Südamerika geteilt werden.⁵⁹ Nostalgie ist demnach nicht nur eine Emotion, die von einzelnen Individuen empfunden wird, sondern auch kollektiv geteilt werden kann.⁶⁰ Aleida Assmann, welche als eine der führenden ExpertInnen in der Gedächtnis- und Erinnerungsforschung gilt, erläutert, dass Nostalgie in der Schnittstelle von individuellem und kulturellem Gedächtnis existiere.⁶¹ Diese These vertritt auch Svetlana Boym, die Nostalgie als Beziehung zwischen der eigenen individuellen Biografie und jener von Gruppen oder Nationen, beziehungsweise zwischen persönlichem und kollektivem Gedächtnis beschreibt.⁶²

Da die verschiedenen Formen von Nostalgie in Analogie zu Formen der Erinnerung stehen, sollen für die Darstellung von individuellen und kollektiven Konstruktionen der Vergangenheit Aleida Assmanns Erinnerungskonzepte vorgestellt werden.⁶³ Um aufzuzeigen, wie sich Erinnerungsprozesse mit dem Fortschritt von Medientechnologien verändert haben, soll zudem auf Alison Landsbergs Konzept der „prosthetic memories“ verwiesen werden. Auf Grundlage der vorgestellten Gedächtnistheorien können folgend Erklärungen für das Aufkommen von Nostalgie auf kollektiver Ebene gegeben werden.

⁵⁸ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 7.

⁵⁹ Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

⁶⁰ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 7.

⁶¹ Vgl. ebd., S. 13 mit Verweis auf Assmann, Aleida, „Canon and Archive“, *Cultural memory studies. An international and interdisciplinary handbook*, Hg. Astrid Erl/Ansgar Nünning/Sara B. Young, Berlin, New York: de Gruyter 2008, S. 97-109.

⁶² Vgl. Boym, *The Future of Nostalgia*, S. xvi.

⁶³ Assmann, Aleida, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München: C.H. Beck² 2014, S. 21.

4.1. Erinnerungsformen

4.1.1. Aleida Assmann – „Von individuellen zu kollektiven Konstruktionen der Vergangenheit“⁶⁴

Aleida Assmann differenziert in ihrem Werk *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik* (2014) verschiedene Gedächtnisformen, welche die in der Alltagssprache eingebürgerte Gegenüberstellung von „individuellem“ und „kollektivem“ Gedächtnis weiter unterteilen. Sie unterscheidet zwischen vier Gedächtnisformationen, „die sich nach den Kriterien von Raum- und Zeitradius, Gruppengröße sowie nach Flüchtigkeit und Stabilität unterscheiden: das Gedächtnis des Individuums, der sozialen Gruppe, des politischen Kollektivs der Nation und der Kultur“⁶⁵.

Assmann betont, dass Menschen keineswegs selbstgenügsame Einheiten seien. Die Interaktion mit anderen Menschen und materiellen Zeichen mache sie immer schon Teil größerer Zusammenhänge.⁶⁶ Jedes „Ich“ sei verknüpft mit einem „Wir“, von dem es wichtige Grundlagen seiner eigenen Identität beziehe.⁶⁷ Jedes Individuum besitze nach Assmann zwar – aufgrund der individuellen Lebensgeschichte – Erinnerungen, welche aus der je spezifischen Wahrnehmungsposition hervorgehen, doch diese Erinnerungen würden nicht isoliert, sondern mit den Erinnerungen anderer vernetzt sein.⁶⁸ Solche Erinnerungen wirken nach Assmann gemeinschaftsbildend:

„Durch ihre Kreuzung, Überlappung und Anschlussfähigkeit angelegte Struktur bestätigen und festigen sie sich gegenseitig. Damit gewinnen sie nicht nur Kohärenz und Glaubwürdigkeit, sondern wirken auch verbindend und gemeinschaftsbildend.“⁶⁹

Das Individuum findet Anschluss in *verschiedenen* „Wir-Gruppen“, denn auch das „Wir“ bildet für Assmann keine Einheitsgröße.⁷⁰ Der Weg vom individuellen zum kollektiven Gedächtnis führt nach Assmann über unterschiedliche Stufen, welche die Konturen verschiedener Wir-Gruppen annehmen, denen wir uns als Individuen zurechnen und die einen Einfluss auf unser Gedächtnis und unsere Identität nehmen.⁷¹ Das individuelle Gedächtnis, so ihre Schlussfolgerung, sei daher schon immer sozial gestützt.⁷² Die unterschiedlichen „Wir-

⁶⁴ Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 21.

⁶⁵ Ebd., S. 23.

⁶⁶ Vgl. ebd., S. 21 und S. 209.

⁶⁷ Ebd., S. 21.

⁶⁸ Vgl. ebd., S. 24.

⁶⁹ Ebd.

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 21.

⁷¹ Vgl. ebd., S. 59 und S. 21.

⁷² Vgl. ebd., S. 25.

Gruppen“ bilden nach Assmann jeweils eine spezifische Form von Gedächtnis aus, respektive „das Wir-Gedächtnis der Familie, der Nachbarschaft, der Generation, der Gesellschaft, der Nation [und] der Kultur“⁷³. Durch die Mitgliedschaft in „Wir-Gruppen“, welche über einen längeren Zeithorizont Bestand haben, könne das Individuum noch andere Zeitdimensionen in sich aufnehmen.⁷⁴ So heißt es bei Assmann:

„Während seine [die des Individuums] eigene Lebenszeit existentiell eng begrenzt ist, bewegt es sich dennoch immer schon in sehr viel größeren Zeithorizonten, die in Vergangenheit und Zukunft weit über die Spanne der eigenen Erfahrungen hinwegreichen. Das Gedächtnis des Individuums umfasst deshalb weit mehr als den Fundus unverwechselbar eigener Erfahrungen, in ihm verschränken sich immer schon individuelles und kollektives Gedächtnis.“⁷⁵

Die Verbindung von individuellem und kollektivem Erinnern macht Assmann deutlich, wenn sie Grundcharakteristiken des „sozialen Gedächtnisses“ nennt, das „soziale“ und „historische“ Generationen einschließt, welche „die Zeiterfahrung einer Gesellschaft rhythmisieren“⁷⁶. So teilen Individuen einer Altersstufe bestimmte historische Schlüsselerfahrungen und auch gewisse Überzeugungen, Haltungen, Weltbilder, gesellschaftliche Wertmaßstäbe und kulturelle Deutungsmuster miteinander.⁷⁷ Das „Generationengedächtnis“, das eine weitere Form des sozialen Gedächtnisses bildet, ist an das autobiografische und kulturelle Gedächtnis angeschlossen.⁷⁸ Eine generationenspezifische Standarderzählung ist nach Assmann keine individuelle Konstruktion, da in den retrospektiven Diskurs nicht nur Einzelerfahrungen eingehen und aggregiert werden. Diese würde auch wesentlich durch Texte, Bilder und Filme geprägt werden.⁷⁹ Da der Film oder Roman „als eine verallgemeinerte ästhetische Formulierung immer schon Teil des kulturellen Gedächtnisses und kein Exklusivbesitz einer bestimmten Generation“⁸⁰ sei, wären solche Kunstwerke einer breiten Masse zugänglich. Hierzu schreibt Assmann:

„Als Kunstwerk öffnet der Roman oder der Film die geschlossene Erfahrungsgemeinschaft der Generation und macht sie einem breiteren Publikum mit einem jeweils ganz anderen Erfahrungshintergrund zugänglich. Die Rezeptionsweise der betroffenen Generation wird sich aber von der der nicht Betroffenen deutlich unterscheiden; geht es hier um Wiedererkennen und um das Auslösen von Erinnerungen,

⁷³ Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 23.

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 21-22.

⁷⁵ Ebd., S. 23.

⁷⁶ Vgl. ebd., S. 26.

⁷⁷ Vgl. ebd., S. 27.

⁷⁸ Vgl. ebd., S. 206-207.

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 207.

⁸⁰ Ebd.

so geht es dort um Erkennen und Empathie, folglich um zwei kognitive und emotive Operationen, mit denen wir den Horizont unserer Erfahrungen grundsätzlich erweitern können.“⁸¹

Assmann geht demnach von zwei unterschiedlichen Rezeptionsweisen aus, da sie das Aufkommen von Erinnerungen nur für die „betroffene Generation“ als gegeben ansieht. Folgt man dieser Logik, würden nostalgische Erinnerungen nur einer Alterskohorte vorbehalten sein. Dem widersprechen Erkenntnisse in der Forschung, die beweisen, dass Nostalgie nicht zwingend biografisch bedingt sein muss. Viele ForscherInnen unterscheiden daher nicht nur zwischen einer individuellen und kollektiven Erfahrung, sondern auch zwischen einer Nostalgie, die auf eigenen Erfahrungen gründet und einer solchen, welche auf überlieferten Erlebnissen basiert.⁸²

4.1.2. Alison Landsberg – „Prosthetic memory“⁸³

Die These, dass Menschen Erinnerungen übernehmen können, die außerhalb ihrer Lebenszeit und des eigenen Kulturkreises liegen, demonstriert Alison Landsberg anhand des von ihr geprägten Konzepts eines „prosthetic memory“.⁸⁴ Anders als Assmann, die argumentiert, dass Massenmedien wichtige Impulse und Auslöserreize für das kulturelle Gedächtnis schaffen, ohne selbst eines zu produzieren⁸⁵, vertritt Landsberg die Meinung, dass die Massenmedien sogar zu einer Erweiterung des kulturellen Gedächtnisses beigetragen haben bzw. eine neue Form eines öffentlichen kulturellen Gedächtnisses geschaffen hätten.⁸⁶ Dieses nennt sie „prosthetic memory“, das durch den Konsum von Massenmedien in der Schnittstelle zwischen einer Person und einem historischen Narrativ über die Vergangenheit entsteht.⁸⁷ Prothetische Erinnerungen sind Landsbergs Definition nach nicht Produkte gelebter Erfahrung, sondern entstehen durch vermittelte Repräsentationen in Filmen, Fernsehserien oder Museen.⁸⁸ Als Archetypus für neue Technologien der Erinnerung im 20. Jahrhundert sieht Landsberg das frühe Kino an.⁸⁹ Schon damals (man denke an das damals äußerst populäre Genre der Reisefilme) hätten ZuschauerInnen die Möglichkeit erhalten, weit entfernte Orte und vergangene

⁸¹ Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 207.

⁸² Vgl. Kießling, Tina, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance. Eine Analyse der Ursachen für die Nachfrage nach vergangenheitsbezogenen Konsumangeboten*. Mit einem Geleitwort von Cornelia Zanger, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2013, S. 34.

⁸³ Landsberg, Alison, *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press 2004.

⁸⁴ Vgl. ebd., S. 33.

⁸⁵ Vgl. Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 242.

⁸⁶ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 1-2.

⁸⁷ Vgl. ebd., S. 2.

⁸⁸ Vgl. ebd., S. 20.

⁸⁹ Vgl. ebd., S. 14.

Zeiten aufzusuchen, zu denen sie keine natürliche Beziehung aufwiesen.⁹⁰ Im 21. Jahrhundert angekommen und mit der Verbesserung kinematographischer Technologien würden uns filmische Bilder mit einer solchen Virtuosität erreichen, dass sich die Identifikation mit diesen erhöhe und damit die Produktion von prothetischen Erinnerungen begünstigt werde.⁹¹ Die gesehene Bilder könnten Menschen sogar soweit affektieren, dass sie Teil ihres eigenen Archivs von Erfahrungen werden.⁹² Da heutige massenkulturelle Technologien (wie etwa der Film, das Fernsehen und das Internet) aufgrund ihrer hohen technischen Entwicklung die sensorische und körperliche Wahrnehmung der Menschen ansprechen, begreift Landsberg sie als eigene Erfahrungsräume.⁹³ Sie schreibt:

„Prosthetic memories circulate publicly, and although they are not organically based, they are nevertheless experienced with a person’s body as a result of an engagement with a wide range of cultural technologies. Prosthetic memories thus become part of one’s personal archive of experience, informing one’s subjectivity as well as one’s relationship to the present and future tense.“⁹⁴

Die genannten Erfahrungsräume besitzen nach Landsberg Strategien, um Geschichte in „persönliche Erinnerungen“ zu transformieren und geben Menschen so auf einer kollektiven Ebene die Möglichkeit, eine empirische Beziehung zu einer kollektiven oder kulturellen Vergangenheit zu entwickeln, die sie selbst nicht erlebt haben.⁹⁵ Da prothetische Erinnerungen nicht natürlich entstehen und weder Besitz einer bestimmten Familie oder ethnischen Gruppe seien, würden sie eine mehr öffentliche Vergangenheit wachrufen, die aber darum einer viel größeren Masse zugänglich sei.⁹⁶ Landsberg nennt prothetische Erinnerungen darum „privately felt public memories“, da sie der Verschmelzung von medial vermittelten Bildern und Ideen und dem eigenen Archiv an Erfahrungen entspringen.⁹⁷

Da massenkulturelle Technologien die Leistungsfähigkeit haben, gemeinsame soziale Bezugsrahmen für Menschen zu schaffen, die verschiedene soziale Räume, Praktiken und Überzeugungen teilen,⁹⁸ könnten sie „vorgestellte Gemeinschaften“ hervorbringen, die weder geogra-

⁹⁰ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 12-13.

⁹¹ Vgl. ebd. S. 32.

⁹² Vgl. ebd., S. 30.

⁹³ Vgl. ebd., S. 33.

⁹⁴ Ebd., S. 26.

⁹⁵ Vgl. ebd., S. 33.

⁹⁶ Vgl. ebd., S. 143.

⁹⁷ Vgl. ebd., S. 19.

⁹⁸ Vgl. ebd., S. 8.

phische noch nationale Beschränkungen kennen.⁹⁹ So ermöglicht das prothetische Gedächtnis ein transgenerationales und auch transkulturelles Adaptieren von Erinnerungen.¹⁰⁰

4.1.3. Individuelle und kollektive Nostalgien

Die Anschauung Nostalgie als kollektivpsychologisches und vor allem als populärkulturelles und massenmedial vermitteltes Phänomen zu begreifen, verfestigte sich im Zuge der „nostalgia wave“ in den 1970er Jahren.¹⁰¹ Dominik Schrey erklärt, dass der zu dieser Zeit geprägte Neologismus „Nostalgiewelle“, manchmal auch „Retrowelle“ genannt, diesen wichtigen semantischen Wandel ausdrücke.¹⁰²

Wohingegen sich eine persönliche Nostalgie auf individuelle, subjektive Erfahrungen in der Vergangenheit bezieht, beruht eine kollektive Nostalgie – andernorts auch „kulturelle Nostalgie“¹⁰³ oder „kommunale Nostalgie“ genannt¹⁰⁴ – auf kollektiven Erinnerungen einer Gruppe, einer Generation, einer Nation oder einer (Sub-)Kultur, welche ähnliche Vorstellungen über Gegebenheiten in einer gemeinsam gelebten Vergangenheit teilen.¹⁰⁵ Geht man von Assmanns These aus, dass die Erinnerungen eines Individuums immer mit jenen anderer Menschen vernetzt sind, da sie Teil von verschiedenen „Wir-Gruppen“ sind¹⁰⁶, lässt sich auch das Aufkommen von kollektiven Nostalgien leicht nachvollziehen.

Eine kollektive Nostalgie kann ihren Ursprung in kulturellen Phänomenen haben, welche nach Kalinina die Basis für „nostalgia epidemics“ schaffen und nicht nur die Neigung für Nostalgie einzelner Individuen, sondern jene ganzer Gesellschaften bedienen würden.¹⁰⁷ Das Teilen kollektiver Erinnerungen und das Aufkommen kollektiver Nostalgien hat sich gerade im digitalen Zeitalter intensiviert. Die weite Verbreitung von Bildern und Inhalten im Internet fördert zudem, dass individuelle und kollektive Nostalgien konvergieren und sich weiter ausdehnen, wie Katharina Niemeyer schreibt.¹⁰⁸ Kollektive Nostalgien lassen sich auch mithilfe von Alison Landsbergs Konzept eines „prothetischen Gedächtnisses“ erklären, das besagt, dass Menschen Erinnerungen an Zeiten haben können, die außerhalb der eigenen Lebenszeit

⁹⁹ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 8.

¹⁰⁰ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 54.

¹⁰¹ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 71.

¹⁰² Vgl. ebd.

¹⁰³ Havlena, William J./Susan L. Holak, „Exploring Nostalgia Imagery Through the Use of Consumer Collages“, *Advances of Consumer Research* 23, 1996, S. 35-42.

¹⁰⁴ Brown, Stephen/Robert V. Kozinets/John F. Sherry Jr., „Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning“, *Journal of Marketing* 67, Juli 2003, S. 19-33.

¹⁰⁵ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 7 und Kießling, *Nostalgia und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 40.

¹⁰⁶ Vgl. Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 21 und S. 24.

¹⁰⁷ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 7.

¹⁰⁸ Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 1.

liegen.¹⁰⁹ Wie von Landsberg beschrieben, verschaffen Erfahrungsräume wie das Internet, Filme oder das Fernsehen einer großen Masse von Menschen die Möglichkeit, eine empirische Beziehung zu einer kollektiven oder kulturellen Vergangenheit zu entwickeln.¹¹⁰

Besonders in der Marketingforschung spielt Nostalgie, die sich auf eine nicht selbst erlebte Vergangenheit bezieht, eine zentrale Rolle¹¹¹, weshalb man gerade in diesem Forschungsfeld Erklärungen für das Aufkommen einer solchen findet. Die Wirtschaftswissenschaftlerin Tina Kießling nennt sie eine „historische Nostalgie“, die meines Erachtens nach in engem Zusammenhang mit dem von Landsbergs Konzept eines „prosthetic memory“ steht.

Kießling unterscheidet zwischen vier Nostalgietypen, die „sich im Wesentlichen hinsichtlich ihrer Quelle bzw. dem Selbsterlebnis und dem kollektiv geteilten Empfinden unterscheiden“¹¹². Die Wesensarten der verschiedenen Nostalgieformen illustriert sie anhand eines leicht verständlichen Beispielsatzes:

„[Es] kann der Unterschied zwischen den vier Nostalgietypen vereinfachend und anschaulich mit ‚the way I was‘ (persönliche Nostalgie), ‚the way my loved ones were‘ (interpersonelle Nostalgie), ‚the way we were‘ (kollektive Nostalgie) und ‚the way it was‘ (historische Nostalgie) beschrieben werden.“¹¹³

Da die Konzepte einer „persönlichen Nostalgie“ und einer „kollektiven Nostalgie“ bereits beschrieben wurden, soll an dieser Stelle auf die beiden Sonderformen der „interpersonellen“ und „historischen Nostalgie“ eingegangen werden. Eine „interpersonelle Nostalgie“ bezieht sich nach Kießling „auf direkte Erfahrungen nahestehender Verwandter und Bekannter, welche durch zwischenmenschlichen Kontakt weitergegeben werden“¹¹⁴. Das Konzept der „historischen Nostalgie“, das erstmals von Barbara Stern als solches benannt wurde, beschreibt Kießling als „starke Identifikation mit Objekten, Figuren und Bewegungen aus nicht selbst erlebten Epochen“¹¹⁵. Assmanns These, dass gemeinsame Erinnerungen verbindend und gemeinschaftsbildend seien¹¹⁶, findet sich in Tina Kießlings Ausführungen zur „historischen Nostalgie“ bestätigt. Zunächst fasst sie die Forschungsergebnisse von Havlena und Holak zusammen. Diese stellten fest, dass kollektive Nostalgie zum Entstehen einer kollektiven Identität unter den Mitgliedern derselben Generation bzw. Kultur beiträgt. Diese kollektive

¹⁰⁹ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 20.

¹¹⁰ Vgl. ebd., S. 33 und S. 143.

¹¹¹ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 39.

¹¹² Ebd., S. 44. Siehe auch: Stern, Barbara, „Historical and Personal Nostalgia in Advertising Text: The Fin de Siecle Effect“, *Journal of Advertising* 21/4, 1992, S. 13ff.

¹¹³ Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 45.

¹¹⁴ Ebd., S. 35. Siehe auch: Havlena/Holak, „Exploring Nostalgia Imagery Through the Use of Consumer Collages“, S. 38.

¹¹⁵ Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 37. Siehe auch: Stern, „Historical and Personal Nostalgia in Advertising Text: The Fin de Siecle Effect“, S. 13. Kießling gibt an, dass Stern diese Form als Erste in ihrer Arbeit identifiziert habe.

¹¹⁶ Vgl. Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 24.

Identität stehe symbolisch für einen Teil des Selbstbildes der jeweiligen Generation, Kultur oder Nation und werde vor allem bei sozialen Zusammentreffen und in Anbetracht epochaler Veränderungen zelebriert.¹¹⁷ Einer „historischen Nostalgie“ würde nach Kießling oftmals der Wunsch zugrunde liegen, eine Zeit aufzusuchen, die in Fragen der Ethik, des Intellekts oder der Ästhetik der Gegenwart als überlegen erscheine.¹¹⁸ Eine kritische Einstellung gegenüber der Gegenwart, so fährt sie fort, sei allerdings nicht zwingend die Ursache für eine „historische Nostalgie“. Sie könne sich auch dadurch erklären lassen, dass Menschen kulturelle Werte, politische Visionen oder Objekte aus vergangenen Zeiten mit positiven Emotionen verbinden.¹¹⁹ Unabhängig davon, ob Nostalgie als Reaktion auf Missstände hervorgerufen wird, oder sie den Menschen in „guten Zeiten“ eine Möglichkeit bietet, ihre eigene, individuelle Identität auszudrücken oder soziale Beziehungen zu pflegen¹²⁰, würde sie nach Kießling Positives bewirken. Das Zelebrieren geteilter Erlebnisse sei eine willkommene Möglichkeit, eine angenehme Atmosphäre oder Wohlwollen zu erzeugen und einer Langeweile entgegenzuwirken.¹²¹ Kießlings Ausführungen zeigen, dass die Gründe für das Auftreten von „persönlicher“ und „historischer Nostalgie“ vielfältig sein können. In einer gut strukturierten Tabelle fasst sie die Ursachen der Nostalgieformen zusammen und stellt die Nostalgie-Typen einander gegenüber.¹²² Zur Übersicht sei diese hier abschließend angeführt, da sie wichtige Hinweise für die Motivationen liefert, welche zum Konsum von Retroprodukten und nostalgischen Angeboten führen. Diesem Thema werden sich die nachstehenden Kapitel widmen.

¹¹⁷ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 40 und Havlena, William J./Susan L. Holak, „The Good Old Days“: Observations on Nostalgia and Its Role in Consumer Behavior“, *Advances in Consumer Research* 18, 1991, S. 324.

¹¹⁸ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 38.

¹¹⁹ Vgl. ebd.

¹²⁰ Ebd., S. 58.

¹²¹ Vgl. ebd., S. 60.

¹²² Die Tabelle findet sich bei: Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 68.

Ursache	Persönliche Nostalgie	Historische Nostalgie
Bedürfnis nach Ausdruck der Identität: persönl. Identität, Einzigartigkeit	Dem Individuum ist es ein Bedürfnis persönliche Ereignisse, Erlebnisse, Personen, Errungenschaften, Stimmungen, Werte, Traditionen und Qualitäten der eigenen Vergangenheit in der Gegenwart zu erhalten.	Das Individuum schreibt der Vergangenheit für ihn erstrebenswerte Attribute zu - vorrangig Werte, Qualitäten, Ästhetik- und Stilvorstellungen. Die Vorliebe für die Vergangenheit liegt damit zum einen in einer Werte- und Geschmackskongruenz begründet und zum anderen in der Möglichkeit sich von Gegenwärtigem (dem i.d.R. diese Attribute weniger zugeschrieben werden) in besonderer Form abzugrenzen.
... soziale Identität, sozialer Anschluss,	Die Zelebrierung und Zurschaustellung erlebter Begebenheiten verhilft dem Individuum seine kulturelle Herkunft auszudrücken und Teil einer bestimmten sozialen Gruppe mit ähnlichen Erlebnissen zu sein und dient zusätzlich als Anknüpfungspunkt für Kontaktaufnahmen.	Die Zelebrierung vergangener nicht selbst erlebter Zeiten symbolisiert bestimmte Werthaltungen und Vorstellungen und ermöglicht es dem Individuum seine kulturelle und nationale Herkunft auszudrücken, Teil einer sozialen Gruppe mit ähnlichen Vorstellungen zu sein und/oder Anknüpfungspunkte für Kontaktaufnahmen zu haben.
... soziale Anerkennung, Prestige	Eigene Errungenschaften , die eigene Herkunft oder Verdienste von Familienangehörigen bieten dem Individuum Möglichkeit zur sozialen Anerkennung.	Die Beschäftigung mit vergangenen Zeiten bietet dem Individuum vielfältige Möglichkeit soziale Anerkennung zu erhalten - durch den Ausdruck von Kultiviertheit, Gebildetheit, Wissen und Expertentum , durch einen besonderen, einzigartigen Stil oder durch die Symbolisierung von Reichtum (z.B. mittels wertvoller antiker Objekte).
Bedürfnis nach Selbstwertschutz, Sicherheit, Stabilität und Kontinuität, Eskapismus	Die eigene Vergangenheit stellt einen beständigen, sicheren und selbstwertpendenden Zufluchtsort vor einer (temporär oder dauerhaften) Reiz- und Rollenarmut , einer selbstwertbedrohlichen Gegenwart oder unsicheren Zukunft dar.	Vergangene Zeiten, welche in Bezug auf die Gegenwart als überlegen (z.B. ästhetisch oder spirituell) angesehen werden, bieten einen beständigen und hochwertigen Zufluchtsort vor einer Reiz- und Rollenvielfalt und vor einer schnell wechselnden, als unbedeutend, wert- oder stillos, verantwortungslos oder unpersönlich empfundenen Gegenwart.
Bedürfnis nach Emotionen	Das Auflebenlassen von erlebten Begebenheiten löst beim Individuum Emotionen aus.	Die Zelebrierung vergangener Zeiten löst beim Individuum Emotionen aus.
Bedürfnis nach Wissen		Die Vergangenheit wird als reiche Quelle für Wissen angesehen und aus diesem Grund wertgeschätzt.
Ökonomiebedürfnis		Objekte aus vergangenen Zeiten stellen eine Möglichkeit der Wertanlage dar. Die Begeisterung für vergangene Zeiten liegt in der Suche nach wertvollen Objekten begründet.

5. „Retromania“ und „Nostalgia Boom“

Die Phänomene Retro und Nostalgie weisen enge Verbindungen miteinander auf. Meist werden sie daher undifferenziert gleichgesetzt, obwohl sie jeweils signifikante Alleinstellungsmerkmale besitzen. Die folgende Darstellung ist darum bemüht, den Unterschieden und Verbindungen zwischen den Phänomenen genauer auf den Grund zu gehen, denn es wird argumentiert, dass die Serie *Stranger Things* selbst als Retro-Produkt angesehen werden kann, hinter deren Konsumation die Motivationen Nostalgie (vor allem bei ZuseherInnen der Generation X) und Retro-Begeisterung (trifft vor allem auf das jüngere Serienpublikum zu) stehen. Die synonyme Verwendungsweise der Begriffe mag damit zusammenhängen, dass Nostalgie und Retro etwa zur selben Zeit Eingang in die Alltagssprache gefunden haben. Der Begriff Nostalgie wurde in den frühen 1970er Jahren sowohl im deutschen als auch im englischen Sprachraum geradezu allgegenwärtig.¹²³ Zur gleichen Zeit fand eine Popularisierung des zuvor ausschließlich als Präfix verwendeten Begriffs Retro statt, der in der Folge, so Schrey, mehr oder weniger synonym zu „nostalgisch“ verwendet wurde.¹²⁴ Aus diesem Umstand heraus ergibt es sich auch, dass Nostalgie und Retro gemeinsame Schnittpunkte aufweisen, was die Abgrenzung der Begriffe zueinander nicht erleichtert. Ebenso wie Nostalgie beinhaltet Retro utopische und optimistische Ideen von früheren Ären.¹²⁵ Und wie auch Nostalgie wird Retro häufig als Repräsentation des Wunsches angesehen, die Vergangenheit in ausbeuterischer Art und Weise zu recyceln.¹²⁶ Allgemein wird der Begriff Retro meist weit und vage gefasst, um Sachverhalte zu beschreiben, die in irgendeiner Form mit einer nicht lange zurückliegenden Populärkultur zu tun haben.¹²⁷ Simon Reynolds widmet sich in seinem Werk *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past* (2011) der heutigen Retro-Faszination, doch obwohl er eingangs um eine präzise Definition von Retro bemüht ist, gibt er an, aufgrund der losen Verwendungsweise des Begriffs sein Untersuchungsgebiet auf „the entire range of contemporary uses and abuses of the pop past“¹²⁸ ausgeweitet zu haben. Bisher gab es kaum Bemühungen, den Begriff Retro näher zu definieren. Elizabeth Guffey ist eine der wenigen TheoretikerInnen, welche dem Phänomen ein eigenständiges Werk gewidmet hat. In ihrem Buch *Retro. The Culture of Revival* (2006) führt sie einige Felder und Ausdrucksformen von Retro an, denen wir heute begegnen:

¹²³ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 70.

¹²⁴ Vgl. ebd.

¹²⁵ Vgl. Guffey, Elizabeth E., *Retro. The Culture of Revival*, London: Reaktion Books 2006, S. 24.

¹²⁶ Vgl. ebd., S. 9 und S. 14.

¹²⁷ Vgl. ebd., S. 9 und Reynolds, *Retromania*, S. xiii.

¹²⁸ Reynolds, *Retromania*, S. xiii.

„But it is the recent past that retro seeks to recapitulate, focusing on the products, fashions and artistic styles produced since the Industrial Revolution, of Modernity. Retro, in fact, is dominated by technology and its most popular manifestations: its slogans are culled from syndicated television episodes and the movies of yesteryear; its anthems from second-hand records and obsolete advertising jingles; its visual vocabulary from defunct cars and household appliances. It evokes a memory of days that are not quite distant, embodied in forms that are antiquated yet vaguely familiar.“¹²⁹

Die Rückbezüglichkeit auf die jüngste Vergangenheit ist ein Charakteristikum, das heute ebenso für Nostalgie gilt. Als mögliche Differenzierung der Phänomene Nostalgie und Retro kann angeführt werden, dass Nostalgie sich auf weit länger zurückliegende Zeiten beziehen kann und sich die Erinnerungen an die Vergangenheit durch eine Ernsthaftigkeit auszeichnen.¹³⁰ So schreibt Guffey: „Nostalgia can be felt as the tug of childhood memory or as the flooding joy of relief that a difficult and prolonged struggle has been won; in either case, its associations with the past remain emphatically earnest.“¹³¹ Retro hat einen weniger sentimental Bezug zur Vergangenheit und weist ironische Konnotationen auf.¹³² Guffey beschreibt Retro als „unsentimental nostalgia“, die weniger um historische Genauigkeit und die Fortführung von Traditionen bemüht ist:

„`Retro` has been dismissed as a fashionable novelty and fodder for popular culture's relentless appetite, but its most potent connotation is often overlooked: `retro` suggests a fundamental shift in the popular relationship with the past. Beyond presenting older forms with an Indian summer of novelty, `retro` ignores remote lore and focuses on the recent past. It ignores, for instance, the Middle Ages or classical antiquity. Half-ironic, half-longing, `retro` considers the recent past with an unsentimental nostalgia. It is unconcerned with the sanctity of tradition or reinforcing social values; indeed it often insinuates a form of subversion while side-stepping historical accuracy.“¹³³

Retro hat nach Guffey nicht den Anspruch persönliche oder dokumentarische Erinnerungen zu konservieren: „Representing neither a formal nor an academic attempt to preserve memory, retro embodies a communal memory of the recent past.“¹³⁴ Die Retrospektive werde nicht durch traditionelle historische Forschung betrieben, sondern erfolge durch die Identifikation und den Erwerb von Objekten der jüngsten Vergangenheit sowie durch die Replikation ihrer Bilder und Stilstiken aus Hoch- und Populärkultur.¹³⁵ Guffey liest Retro darum in engem Zusammenhang mit Konzepten der Postmoderne, die Retro in den 1980er Jahren eine nach-

¹²⁹ Guffey, *Retro*, S. 25.

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 20.

¹³¹ Ebd.

¹³² Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 70; Guffey, *Retro*, S. 9f. und Reynolds, *Retromania*, S. xi-xiii.

¹³³ Guffey, *Retro*, S. 10-11.

¹³⁴ Ebd., S. 26.

¹³⁵ Vgl. ebd.

haltige Bedeutung zugeschrieben.¹³⁶ Sie argumentiert, dass gerade zu jener Zeit, als HistorikerInnen und PhilosophInnen die Repräsentation von Geschichte und kulturellen Identitäten zu hinterfragen begannen, Kunst und Design diese Veränderungen reflektierten. Die Attribute von Retro, seine Selbstreflexion, seine ironische Re-Interpretation der Vergangenheit, seine Missachtung traditioneller Grenzlinien, welche Kunst in „hohe“ und „niedere“ Kunst einteilen, stellen nach Guffey ein Echo der Themen postmoderner Theorie dar.¹³⁷ Der Kunst in der Postmoderne wird noch ein eigenes Kapitel zu widmen sein. Zunächst soll noch darauf eingegangen werden, wie Nostalgie und Retro im Marketing genützt werden und welchen Nutzen Menschen in der Konsumation von nostalgischen Angeboten und Retroprodukten finden.

5.1. Retromarketing – Nostalgie als wirksame Werbestrategie

Dass Marketingstrategien die Sehnsucht nach vergangenen Zeiten und besonders nach den Jahren der Kindheit und Jugend zu nützen wissen, belegen WissenschaftlerInnen verschiedenster Disziplinen. Stephen Brown, Professor für Marketingforschung, spricht von einer „retromarketing mania“, die seit Beginn des neuen Jahrtausends um sich greift und nicht abzureißen scheint.¹³⁸ Die Faszination für Retro steht dabei in enger Verbindung mit dem, was er und auch Katharina Niemeyer einen „nostalgia boom“ nennen. Niemeyer führt aus, dass Nostalgie die verschiedensten Bereiche unseres Lebens und unserer Umwelt infiltriert.¹³⁹ Die enorme Bandbreite an neuen Mitteln und Wegen, Nostalgie zu produzieren, zu teilen und zu empfinden, formte eine ganz neue Form von Nostalgie und verstärkte ihre Präsenz, die uns vor allem in diversen Medien, der Werbung, in der kulturellen Produktion und im sozialen Leben begegnen.¹⁴⁰ Wie Andrew Higson darauf hingewiesen hat, konzentriert sich Nostalgie heute nachprüfbar auf die Populärkultur der jüngsten Vergangenheit und gründet auf Hobbyaktivitäten, dem Erwerb und dem Sammeln von Gegenständen und dem Feiern ausgewählter Stile, die zum einen mit der Vergangenheit assoziiert werden und zum anderen vor allem in „retro fashion“ und Sammelstücken weiterleben.¹⁴¹ Nostalgie kann demnach also dem Konzept Retro eingeschrieben sein, muss aber, wie sich zeigen wird, nicht zwingend der Fall sein.

¹³⁶ Vgl. Guffey, *Retro*, S. 15.

¹³⁷ Vgl. ebd., S. 21.

¹³⁸ Vgl. Brown, „Retro from the get-go: reactionary reflections on marketing’s yestermania“, S. 522.

¹³⁹ Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 1.

¹⁴⁰ Vgl. ebd., S. 2.

¹⁴¹ Vgl. Higson, „Nostalgia is not what it used to be“, S. 126.

Nostalgie gründete bereits in der Vergangenheit auf Objekte, doch heute haben wir mit einem Phänomen zu tun, das Gary Cross als „consumed nostalgia“ bezeichnet und in engem Zusammenhang mit dem Turbokapitalismus unserer Zeit diskutiert¹⁴²:

„People have long needed material and sensous markers to recall and get “in touch“ with their social or family heritages. What makes consumed nostalgia different is not primarily its materiality or even its celebration of the time-fixed commodity (as in a past style of fashion) but its origins in fast capitalism and personal memories of the ephemeral commercial goods first experienced in childhood and youth.“¹⁴³

Die Intervalle zwischen der Produktion und dem Verkauf neuer Konsumgüter haben sich verkürzt, was für den Handel Profit bedeutet, aber nach Cross in vielen Menschen Unruhe hervorruft, wenn Güter, in denen sie so etwas wie Identität gefunden haben, vom Markt verschwinden.¹⁴⁴ Dieser Verlust drückt sich in einem nostalgischen Impuls aus, diese Güter zurückzugewinnen zu wollen, die meist prägend in den formativen Jahren der Kindheit und Jugend waren.¹⁴⁵ Das dem Menschen an sich schon immer eigene Bedürfnis, sich nostalgisch an die Kindheit, Jugend oder schöne Momente in der Vergangenheit zurückzuerinnern, kann in unserer heutigen kapitalistischen Gesellschaft durch den Erwerb von Gütern zu einem haptischen Erlebnis werden. Anders als Nostalgie in der Moderne, die Higson als ein bittersüßes Sehnen und eine melancholische Erfahrung charakterisiert, würde die heutige Kultur nach dem Schlüsselprinzip, Nostalgie als Geschäftsmodell zu nützen, funktionieren, in dem die Vergangenheit nicht länger verloren und unwiederbringlich, sondern durch den Erwerb von Gütern in greifbare Nähe gerückt sei.¹⁴⁶ Nostalgisch beworbene Produkte aus beinahe allen Konsumbereichen, so Kießling, würden auf die Erinnerungen und Emotionen der KonsumentInnen abzielen, in der Hoffnung diese positiv für sich nutzen zu können.¹⁴⁷ Auf dieses Verkaufsprinzip verlassen sich auch Antiquitätenshops, Flohmärkte, Auktionshäuser oder Secondhand-Läden, die von Billig- bzw. Trödelprodukten, spezialisierten (Nischen-)Angeboten bis hin zu exklusiven, hochwertigen Gütern vertreiben.¹⁴⁸

Menschen integrieren das nostalgische Angebot der Kultur- und Konsumindustrien und Retroprodukte in ihr Sozialleben. Sie orientieren sich beispielsweise modisch und in ihrer Einrichtung an vormaligen Trends. Sie kaufen auf alt getrimmte Elektroprodukte, fahren Retro-

¹⁴² Vgl. Cross, Gary, „Nostalgic collections“, *Consumption Markets & Culture* 20/2, 2017, S. 101-106, hier: S. 11.

¹⁴³ Ebd., S. 11-12.

¹⁴⁴ Vgl. ebd., S. 11.

¹⁴⁵ Vgl. ebd.

¹⁴⁶ Vgl. Higson, „Nostalgia is not what it used to be“, S. 126.

¹⁴⁷ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 1.

¹⁴⁸ Vgl. ebd., S. 1 und S. 10.

Fahrräder, tragen Retro-Sonnenbrillen und bearbeiten ihre Handyfotos mit Retro-Filtern.¹⁴⁹ Clubs und Privatpersonen veranstalten Motto-Partys, die sich äußerster Beliebtheit erfreuen. Im Internet finden sich unzählige Vorschläge für die Ausrichtung solcher Feiern (80er Party, Die wilden 70er Party, Helden der Kindheit-Party, Hollywood-Party etc.)¹⁵⁰, und der Handel bietet passende Kostüme, damit KundInnen sich nach der Mode vergangener Ären oder nach dem Vorbild eines Idols kleiden können.

Kießling, die sich dem, wie sie schreibt, wenig erforschten Gebiet widmet, die diversen Facetten von Nostalgie in Marktangeboten und ihre Auswirkungen auf das Konsumverhalten zu erforschen, betont, dass es notwendig sei, unterschiedliche Nostalgie-Typen, die zu einer Kaufentscheidung führen, zu unterscheiden.¹⁵¹ Anders als Gary Cross, für den sich die im 20. Jahrhundert entwickelte „consumed nostalgia“ durch den Bezug auf Güter auszeichnet, welche in der eigenen Lebenszeit eine Rolle spielten¹⁵², bezieht Kießling auch die Möglichkeit ein, sich für alte Objekte zu interessieren, die aus nicht selbst erlebten Zeiten stammen.¹⁵³

Entscheidend ist nach Kießling das („Wieder“-) Erlebnis vergangener Zeiten, sei es nun ein emotionales Erlebnis durch die Wiederbelebung vertrauter Zeiten oder durch das Eintauchen und Nachempfinden des Lebensgefühls unbekannter Zeiten, wie es etwa beim Besuch einer Motto Party oder der Sichtung eines Films der Fall sein kann.¹⁵⁴

Vermehrt weisen WissenschaftlerInnen heute auf den Nutzen des Erwerbs von Retroprodukten für Menschen hin und versuchen zu begründen, welche Motivationen hinter dem Kauf solcher Objekte stehen. Retro-Produkte, so schreiben Seehusen, Epstude, Wildshut und Sedikides, „sind ein Mittel sich als Teil von Geschichte oder Tradition zu fühlen, sich an vergangene Zeiten zu erinnern, oder auch um zu zeigen, dass hinter all dem Materiellen ein fühlender Mensch mit Geschichte und Zugehörigkeitsgefühl existiert“¹⁵⁵

Als mögliche Ursachen für den Konsum von Produkten, die einen an die eigene Vergangenheit erinnern, sieht Tina Kießling das Bedürfnis nach Sicherheit, Emotionen, Selbstkonzepterhalt und Selbstkonzeptschutz oder nach sozialem Anschluss vor dem Hintergrund von Veränderungen, Verlusten oder sozialer Stimuli im persönlichen Leben motiviert an.¹⁵⁶ Menschen können über Besitztümer ihre Persönlichkeit ausdrücken und so definieren sich nach Kießling auch soziale Gruppen wie Familien, Subkulturen, Jugendbewegungen oder Nationen über die

¹⁴⁹ Vgl. Seehusen/Epstude/Wildshut/Sedikides, „Macht uns Retro glücklich?“.

¹⁵⁰ Gajek, Katja, „Die 21 besten Mottopartythemen“, *desired.de*, <https://www.desired.de/lifestyle/die-21-besten-mottoparty-themen/>, 07.05.2018; (Orig. 07.02.2017).

¹⁵¹ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 18.

¹⁵² Vgl. Cross, *Consumed Nostalgia*, S. 10-11.

¹⁵³ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 11.

¹⁵⁴ Vgl. ebd., S. 12.

¹⁵⁵ Seehusen/Epstude/Wildshut/Sedikides, „Macht uns Retro glücklich?“.

¹⁵⁶ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 16.

verschiedenartigsten Konsumhaltungen und Konsumsymbole.¹⁵⁷ Sie würden dem Individuum die Möglichkeit geben, „sich mit ihnen über die Vergangenheit bzw. die favorisierte Epoche auszutauschen, von ihnen akzeptiert zu werden und somit einer Gruppe angehören“¹⁵⁸.

¹⁵⁷ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 73.

¹⁵⁸ Ebd.

6. Nostalgie als mediales und kulturelles Phänomen in der Postmoderne

Die Wahrnehmung und Bewertung des Zusammenspiels von Medien und Nostalgie wurde zu unterschiedlichen Zeiten divers diskutiert. So schreibt Katharina Niemeyer etwa: „Nostalgia, this mosaic-like phenomenon, engages and becomes entangled with memory and media in specific, ambivalent and intriguing ways“¹⁵⁹.

Im folgenden Kapitel sollen einige für die Forschungsfragen relevante Diskurse vorgestellt werden, die mit der sogenannten „wave of nostalgia“ in den 1970er Jahren einsetzten. In dieser Zeit entwickelten sich die wichtigsten Impulse in der Auseinandersetzung mit Nostalgie als medialem und kulturellem Phänomen.¹⁶⁰ Nostalgie wurde fortan vermehrt in Zusammenhang mit Massenmedien, ihrer Verbindung zur Populärkultur und im Kontext der Postmoderne diskutiert. Zu dieser Zeit, so Dominik Schrey, wäre Nostalgie in den Geistes- und Kulturwissenschaften zu einem „heftig debattierten Konzept und schließlich zu einem Schlüsselbegriff in den kulturtheoretischen Diskussionen der Zeit“¹⁶¹ geworden. Je nach Perspektive wäre der nostalgische Blick als psychologisch notwendige „Verschnaufpause“ in einer sich stetig beschleunigenden und komplexer werdenden Lebenswelt oder als gefährlicher eskapistischer Fluchtreflex gedeutet worden.¹⁶² Allerdings weist Schrey darauf hin, dass letztere Position weit verbreiteter gewesen sei und noch heute, besonders in einer neomarxistischen Tradition der Kulturkritik, „die ab den 1970er Jahren das Phänomen der Nostalgie als Symptom einer vergangenheitsvergessenen kapitalistischen Gesellschaft ausmacht und zum Feindbild stilisiert“¹⁶³ weiter Bestand hat. Auf der anderen Seite stehen ForscherInnen, welche versuchen, die Eindimensionalität der Nostalgiekritik und monokausale Erklärungen für das Auftreten von Nostalgie hinter sich zu lassen und eine theoretische Auseinandersetzung anstreben, die es erlaubt, die verschiedenen Dimensionen, Motivationen und Modalitäten des Phänomens zu berücksichtigen, zu benennen und voneinander abzugrenzen.¹⁶⁴ Die unterschiedlichen Positionen sollen in den nachstehenden Kapiteln vorgestellt werden.

¹⁵⁹ Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 5.

¹⁶⁰ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 21-22.

¹⁶¹ Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 71.

¹⁶² Vgl. ebd.

¹⁶³ Ebd., S. 72-73.

¹⁶⁴ Vgl. ebd., S. 85.

6.1. Kulturkritische Stimmen

Obwohl Nostalgie bereits im frühen 20. Jahrhundert seinen Status als schwerwiegende Krankheit verloren hat, lassen sich in theoretischen Auseinandersetzungen mit dem Phänomen der modernen Nostalgie auch noch nach 1950 Tendenzen feststellen, welche Nostalgie zwar nicht mehr in einem klinischen, allerdings aber in einem psychologischen oder metaphorisch-gesellschaftskritischem Sinne zu repathologisieren suchen.¹⁶⁵ Erinnerung wurde oft als böser Zwilling der Geschichtswissenschaft betrachtet, wobei Medien für den Bruch von Erinnerung und Geschichte verantwortlich gemacht wurden.¹⁶⁶ Erinnerung, besonders in Form von Nostalgie, wird oftmals für ihren solipsistischen Charakter und ihre Tendenz, Menschen der Vergangenheit anstelle der Gegenwart näher zu bringen, abgeurteilt.¹⁶⁷ Gerade in den 1970er Jahren im Kontext der einsetzenden „wave of nostalgia“ lässt sich an den Auseinandersetzungen mit dem Phänomen beobachten, dass viele Intellektuelle Nostalgie als regressiv, konservativ oder restaurativ zurückwiesen und Nostalgie vor allem als Symptom oder Leiden, das aus den sich verändernden sozialen Gegebenheiten resultiert, interpretierten.¹⁶⁸ Dieses Verständnis ist in der Wahrnehmung von Nostalgie bis heute präsent.

Die schon in den 1950er Jahren geäußerte Sorge, dass der zeitliche Abstand zwischen dem nostalgischen Referenzpunkt und der Gegenwart immer kürzer werde, war auch immer noch zentral für den Nostalgiediskurs ab den 1970er Jahren.¹⁶⁹ Damit war die Angst verbunden, dass die Vergangenheit die Gegenwart einholen würde, die selbst zu keiner wirklichen kulturellen Innovation mehr fähig sei und die Debatte über die Ästhetik der Postmoderne bestimmte.¹⁷⁰ Prägend für diesen Diskurs waren vor allem Jean Baudrillard, der mit seinem Aufsatz *Geschichte: Ein Retro-Scenario* (O: *la mode-rétro*, 1977) die Debatte um die „Nostalgiewelle“ mit seinen Thesen über das „Zeitalter der Simulation“ verband und der amerikanische Kulturkritiker Fredric Jameson mit seinen Überlegungen zur „kulturellen Logik des Spätkapitalismus“.¹⁷¹

¹⁶⁵ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 69-70.

¹⁶⁶ Vgl. Niemeyer, S. 4; Siehe auch: Nora, Pierre, „L'événement monstre“, *Communications* 18/1, 1972, S. 162-172; Le Goff, Jacques, *Histoire et mémoire*, Paris: Gallimard 1988 und Hartog, François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris: Seuil 2003.

¹⁶⁷ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 141.

¹⁶⁸ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 22 mit Verweis auf Lasch, Christopher, „The Politics of Nostalgia. Losing History and Mists of Ideology“, *Haper's* 269 (1614), S. 65-70.

¹⁶⁹ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 72.

¹⁷⁰ Vgl. ebd.

¹⁷¹ Vgl. ebd., S. 71.

6.1.1. Jean Baudrillard und Fredric Jameson – Kulturkritiker erster Stunde

Jean Baudrillard, so Dominik Schrey, knüpfte den Nostalgie-Diskurs an verschiedene Verlustdiagnosen (Wirklichkeit, Geschichte, Subjektivität, Wahrheit, Erkenntnis etc.) an¹⁷² und charakterisiert „seine Gegenwart als eine Epoche, für die Geschichte nur noch als inhaltsleere Referenz auf etwas unwiederbringlich Verlorenes existiert“¹⁷³. Nach Baudrillard wäre ein „Zeitalter der Simulation“¹⁷⁴ angebrochen, das keine Geschichte kenne. Die Geschichte, so der Autor,¹⁷⁵ hätte sich zurückgezogen, zwar von Strömen durchquert, aber all ihrer Bezüge entleert. Um der Leere zu entkommen, würden nach Baudrillard sämtliche Inhalte und frühere Geschichte in wildem Durcheinander wachgerufen werden, die keiner zwingenden Idee mehr folgen.¹⁷⁶ Den Stil seiner Zeit in der Malerei aber auch im Kino beschreibt Baudrillard als „neo-figurativen Stil“, als eine Anrufung der Ähnlichkeit, in der Objekte in ihrer Repräsentation verschwinden würden. So würden Objekte in einer Art Hyperrealität brillieren und nicht mehr lebendig oder sterblich sein.¹⁷⁷ Baudrillard spricht von „perfekten Remakes“¹⁷⁸, von Filmen,

„[...] die im Verhältnis zu dem, was man kennt, das sind, was der Androide für den Menschen ist: wundervolle Artefakte, ohne Fehl, geniale Simulakren, denen es nur am Imaginären fehlt [...]“¹⁷⁹

Die allzu perfekte Simulation, die Baudrillard beschreibt und die er dafür verantwortlich macht, dass jeglicher Bezug zum Realen in ihr verloren gehe, stellt auch noch in heutigen Debatten Ausgangspunkt für Kritik an Nostalgie dar. Der Argumentationslinie folgend, dass die Kunst die Fähigkeit verloren habe, Formen für die Gegenwart zu finden, stellen KulturkritikerInnen in Zweifel, dass zeitgenössische KünstlerInnen, welche sich an vergangenen Stilstilen orientieren, als innovativ oder originär gelten dürfen.

Der Literatur- und Kulturkritiker Fredric Jameson knüpfte an Baudrillards Schriften an. Im Rahmen seiner ebenso kulturpessimistischen Auseinandersetzung entwickelte er das Konzept der Postmoderne, besonders in Bezug auf den Nostalgie-Film, weiter.¹⁸⁰ Vor allem seine negative Beurteilung des Nostalgie-Films in dem 1984 veröffentlichten Aufsatz *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* brachte ihm den Ruf eines erbitterten Nostalgiekri-

¹⁷² Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 74-75.

¹⁷³ Ebd., S. 75.

¹⁷⁴ Baudrillard, Jean, *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve 1978, S. 50.

¹⁷⁵ Vgl. ebd.

¹⁷⁶ Vgl. ebd.

¹⁷⁷ Vgl. ebd., S. 52.

¹⁷⁸ Ebd.

¹⁷⁹ Ebd., S. 53.

¹⁸⁰ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 76.

tikers ein.¹⁸¹ Ähnlich dem, was Baudrillard unter einem „neofigurativen Stil“, „perfekten Remakes“ und „inhaltsleeren Simulationen“ versteht, spricht Jameson von „Pastiche“, „eine[r] Kunst der Imitate, denen ihr Original entschwunden ist“¹⁸². Pastiche und Parodie sind für Jameson „Imitationen einer eigentümlichen Maske, Sprechen in einer toten Sprache“¹⁸³, doch wohingegen die Parodie nach Jameson „vor allem in den Idiosynkrasien der Autoren der Moderne und deren <unnachahmlichen> Stil ein willkommenes Betätigungsfeld“¹⁸⁴ fand, beschreibt er Pastiche als „ausdruckslose Parodie, eine Statue mit leeren Augenhöhlen“¹⁸⁵. Er selbst betrauert den Zusammenbruch der Ideologie der Moderne, die er gegenüber dem neuen „Analphabetismus in der spätkapitalistischen Welt“¹⁸⁶ erhöht:

„Denn seit dem Zusammenbruch jener Ideologie der Moderne, die den Stil für ebenso einmalig und unverwechselbar hielt wie die eigenen Fingerabdrücke, für so einzigartig wie den eigenen Körper, können sich die Kulturproduzenten nur noch der vollendeten Vergangenheit zuwenden: der Imitation toter Stile, der Rede durch all die Masken und Stimmen, die im imaginären Museum einer neuen weltweiten Kultur lagern.“¹⁸⁷

Der Historizismus in der Postmoderne, so Jameson, lösche die Geschichte aus. Es würden die willkürliche Plünderung aller Stilrichtungen der Vergangenheit und das Spiel mit zufälligen stilistischen Anspielungen dominieren.¹⁸⁸ Die im Pastiche-Begriff gefasste permanente Imitation bezeuge die historisch neuartige Konsumgüter auf eine Welt, die aus nichts als Abbildern ihrer selbst bestehe und versessen auf Pseudoereignisse und <Spektakel> jeglicher Art sei.¹⁸⁹ Als kulturelle Manifestationen des Historizismus in der kommerziellen Kunst sieht er die sogenannten <Nostalgie-Filme> (la mode rétro) an, deren postmoderne <nostalgische> Kunstsprache inkompatibel mit einer authentischen Historizität sei.¹⁹⁰ Der Nostalgie-Film wäre nie auf eine altmodische <Repräsentation> historischer Inhalte aus gewesen. Vielmehr hätte er sich der

¹⁸¹ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 78-79. Dominik Schrey geht darauf ein, dass Jameson in anderen Schriften ein nuancierteres Bild zum Thema offenbart. So schreibe er unter anderem über den Film *The Shining* (R: Stanley Kubrick, 1980), dass dieser die Konventionen des Nostalgie-Films subversiv unterlaufen würde und dabei eine schonungslose Gegenwartsdiagnose liefere. Gerade dort, so Schrey, wo der Film sich von seinem Anspruch auf eine authentische Darstellung der Vergangenheit (oder der Wirklichkeit) trotzig verabschiede, könne es nach Jameson gelingen, diese gerade verworfenen Ideale schließlich doch noch zu erreichen. Es ist allerdings zu beachten, dass gerade der sehr kulturkritische Beitrag Jamesons besonders prägend für den Diskurs war.

¹⁸² Jameson, Fredric, „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rohwolt 1986, S. 45-102, hier: S. 61.

¹⁸³ Ebd., S. 62.

¹⁸⁴ Ebd., S. 61.

¹⁸⁵ Ebd., S. 62.

¹⁸⁶ Ebd.

¹⁸⁷ Ebd.

¹⁸⁸ Vgl. ebd., S. 63.

¹⁸⁹ Vgl. ebd.

¹⁹⁰ Vgl. ebd., S. 64.

⟨Vergangenheit⟩ durch stilistische Konnotationen angenähert, die Jameson als Qualitäten der ⟨Vergangenheit⟩ (⟨pastness⟩) bezeichnet, die ihm zufolge durch Hochglanzbilder und Modeattribute vermittelt werden.¹⁹¹ Die ⟨wirkliche⟩ Geschichte würde durch die Geschichte verschiedener Stile ersetzt werden.¹⁹² Nach Jameson sei diese neue Ästhetik selbst ein Symptom für das Schwinden von Historizität, dem Vermögen, Geschichte aktiv und produktiv zu erfahren und laufende Erfahrungen zu artikulieren.¹⁹³

6.1.2. Mark Fisher und Simon Reynolds – Zur Erschöpfung kultureller Techniken

Jüngere Beispiele einer kulturkritischen Betrachtung des Phänomens Nostalgie in der Populärkultur stellen die Schriften Mark Fishers und Simon Reynolds dar. Auch sie sehen die Phänomene Retro und Nostalgie in der Postmoderne als künstlerischer Erschöpfung an und argumentieren, dass die Kunst der Postmoderne keine besonderen eigenständigen Qualitäten besitze. Simon Reynolds leitet sein Werk *Retromania* mit dem Satz „We live in a pop age gone loco for retro and crazy for commemoration“¹⁹⁴ ein, in dem er die Erschöpfung an kulturellen Techniken bespricht, die zur heutigen „Retromania“ geführt hätte. Während er frühere Jahrzehnte als dynamischer und zukunftsorientierter bewertet, beschreibt er das erste Jahrzehnt des neuen Jahrtausends als „‘Re’ Decade“, das von „re“-Präfixen („Revivals“, „Reissues“, „Remakes“, „Re-enactments“) dominiert werde.¹⁹⁵ Anders als die psychodelischen 1960er Jahre, die „post-punk“ 1970er Jahre, die „hip-hop“ 1980er Jahre oder die „rave“ 1990er Jahre, hätten die 2000er Jahre damit begonnen, frühere Jahrzehnte wieder zu versammeln, ohne selbst eine Ära mit eigens ausgeprägter Identität zu sein.¹⁹⁶

Auch der englische Kulturwissenschaftler Mark Fisher postuliert in seinem Werk *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014), dass die Kultur des 21. Jahrhunderts im Zeichen eines „postmodernen Anachronismus“ stehe.¹⁹⁷ Er konstatiert, dass es einen Stopp in der Produktion von Neuem gegeben habe und die aktuellen Entwicklungen in der Kulturproduktion nicht mit vormaligen zu vergleichen wären:

„While 20th-century experimental culture was seized by a recombinatorial delirium, which made it feel as if newness was infinitely available, the 21st century is oppressed by a crushing sense of finitude and

¹⁹¹ Vgl. Jameson, „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, S. 65.

¹⁹² Vgl. ebd.

¹⁹³ Vgl. ebd., S. 66.

¹⁹⁴ Reynolds, *Retromania*, S. ix.

¹⁹⁵ Vgl. ebd., S. x-xi.

¹⁹⁶ Vgl. ebd.

¹⁹⁷ Vgl. Fisher, Mark, *Ghosts of My Life*, S. 6.

exhaustion. It doesn't feel like the future. Or, alternatively, it doesn't feel as if the 21st century has started yet. We remain trapped in the 20th century [...].¹⁹⁸

Wie auch bei Jameson (auf den Fisher immer wieder Bezug nimmt) findet sich in Fishers Kulturkritik ein negativ besetzter Pastiche-Begriff in der Bewertung von zeitgenössischer Kunst wieder. Er selbst benennt Arbeitsweisen zeitgenössischer KünstlerInnen, welche mit Stilistiken arbeiten, die in der Vergangenheit entwickelt wurden und die sie mithilfe von modernen Techniken neu aktualisieren mit den Begriffen „formal nostalgia“ bzw. „postmodern retro“.¹⁹⁹ Nostalgische Rückgriffe begründet Fisher damit, dass der Zukunft, infolge der Globalisierung und Computerisierung in einer kapitalistisch gewordenen Gesellschaft, eine Absage erteilt worden wäre. Nach Fisher habe darum eine Kompensation eingesetzt, die sich in einem Sehnen nach bereits Etablierten und Vertrautem ausdrücke.²⁰⁰ Er folgt der Argumentation Franco Berardis, der in seinem Werk *After the Future* (2011) darstellt, dass Menschen im jetzigen kapitalistischen Zeitalter aufgrund von prekären Arbeitsverhältnissen, knapper werdenden Ressourcen und der Überforderung in einem „techno-communicative environment“ zurechtkommen zu müssen, Depression, Apathie, Panik und Angst empfinden.²⁰¹ Daher hätten sie weniger Aufmerksamkeit zur Verfügung und würden nach Altbekanntem verlangen²⁰², oder wie Fisher in Anlehnung an Berardi schreibt: „[...] retro offers the quick and easy promise of a minimal variation on an already familiar satisfaction“²⁰³.

6.2. Massenmedien und Populärkultur als „Gegengedächtnis“

In diesem Kapitel sollen Stimmen versammelt werden, welche sich gegen die Behauptung stellen, dass die neuen Massenmedien zu einem Verlust von Kunstfertigkeit und Geschichte führten und Nostalgie ein Symptom des unaufhaltsamen Fortschritts sei, der überforderte und überstimulierte Menschen in einer passiven Resignationshaltung zurücklasse.

Zahlreiche WissenschaftlerInnen argumentieren, dass Massenmedien eine Erweiterung des kulturellen und kollektiven Gedächtnisses und damit einen demokratischeren Zugang zur Geschichte ermöglichen. So schreibt etwa die Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Astrid Erll, dass „die Konstitution und Zirkulation von Wissen und Versionen einer gemeinsamen Ver-

¹⁹⁸ Fisher, Mark, *Ghosts of My Life*, S. 8.

¹⁹⁹ Vgl. ebd., S. 11.

²⁰⁰ Vgl. ebd., S. 14.

²⁰¹ Berardi, Franco, *After the Future*, Edinburgh, Oakland, CA.: AK Press 2011, S. 31 und S. 35.

²⁰² Fisher, *Ghosts of My Life*, S. 15.

²⁰³ Ebd.

gangenheit in sozialen und kulturellen Kontexten (Kultur als Gedächtnisphänomen/*collective memory*) [...] überhaupt erst durch Medien ermöglicht [wird]“²⁰⁴.

Besonders Landsberg übt scharfe Kritik an Baudrillard, der behauptet, dass die Simulationen und Hyperrealitäten, welche von den neuen Technologien der Massenkultur hervorgebracht wurden, signalisieren, dass Geschichte ihre Bedeutung verloren habe. Landsberg argumentiert, dass es die „wahre“ Geschichte, die Baudrillard adressiert, niemals gegeben habe, da der Zugang zur Geschichte immer schon ein mediatisierter gewesen sei. Landsberg vertritt die Meinung, dass kulturelle Massentechnologien im 20. und 21. Jahrhundert eine neue Beziehung zur Vergangenheit geschaffen hätten²⁰⁵:

„The mass cultural technologies of the twentieth and twenty-first centuries make possible a new relationship to the past. That technologies of mass culture often produce simulations, or the ‘hyperreal’, does not mean, as Baudrillard would have it, that ‘history has stopped meaning, referring to anything - whether you call it social space or the real.’²⁰⁶ ‘History’ has never had privileged access to the ‘real’; like all knowledge, historical knowledge is and has always been mediated through narratives and interpretation. The new technologies have made it increasingly possible to *experience* an event or a past without having actually lived through it. With these new technologies, what counts as ‘real’ experience has changed.“²⁰⁷

In ihrer Theorie eines „prothetischen Gedächtnisses“ stellt Landsberg klar, dass Massenmedien eine transkulturelle und transgenerationale Weitergabe von Wissen über die Vergangenheit sichern können. Die Ökonomisierung von Kulturprodukten, so schreibt sie, hätte die Konsumation von Bildern, Narrativen und Erinnerungen an die Vergangenheit überhaupt erst einem breiten Publikum unterschiedlicher Herkunft und Klasse zugänglich gemacht.²⁰⁸ Nachdem massenvermittelte Erinnerungen keinen Anspruch auf Authentizität oder ursprüngliche Eigentümerschaft besitzen, könnten Menschen, die sonst kaum einen kulturellen oder ethnischen Hintergrund teilen, gemeinsame Erinnerungen haben.²⁰⁹ Somit hätten prothetische Erinnerungen sogar die Kraft, den Grundboden für progressive Politik und politische Allianzen zwischen Menschen zu schaffen, eine kollektive, soziale Verantwortung hervorzubringen, oder neue und potentiell antihegemoniale öffentliche Sphären zu produzieren.²¹⁰ Landsberg geht sogar noch einen Schritt weiter und behauptet, dass gerade weil diese prothetischen Erinne-

²⁰⁴ Erll, Astrid, *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2011, S. 137.

²⁰⁵ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 47-48.

²⁰⁶ Ebd., S. 47 zitiert nach: Baudrillard, Jean, „Forget Baudrillard: An Interview with Sylvère Lotringer“, *Forget Foucault*, übersetzt von Phil Beitchman/Lee Hildreth/Mark Polizotti, New York: Semiotext(e) 1987; (Orig. Oublier Foucault, 1977), S. 69.

²⁰⁷ Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 47-48.

²⁰⁸ Vgl. ebd., S. 18 und S. 21.

²⁰⁹ Vgl. ebd., S. 9.

²¹⁰ Vgl. ebd., S. 34, S. 38, S. 155, S. 146.

rungen weder Besitz einer Person seien noch Bedeutung stabilisieren könnten, sie die kapitalistische Logik sogar unterminieren.²¹¹

„I argue that mass cultural commodities, and in particular the prosthetic memories [...] challenge the concept of private property. [...] As memories that no one person can own, that people can only share with others and whose meanings can never be stabilized, prosthetic memories themselves become a challenge to the ‘total possession’ of private property, by subverting the capitalist logic that produced them.“²¹²

Ähnlich argumentiert auch George Lipsitz, der besonders in der Populärkultur ein Gegengedächtnis zu hegemonialen Geschichtsnarrativen verortet. Sein Werk *Time Passages. Collective Memory and American Popular Culture* (1990) entkräftet kulturpessimistische Stimmen, bei denen Massenmedien und die Populärkultur in Verdacht stehen, sich in ausbeuterischer Art und Weise der Vergangenheit zu bedienen. Lipsitz bestreitet zwar nicht, dass die Massenmedien kraft ihrer enormen Reichweite und Wirkkraft soziale Hierarchien in ausbeuterischer Weise zu legitimieren versuchen und uns die Idee verkaufen, dass Konsumwünsche das Zentrum der menschlichen Existenz bilden, allerdings wären solche Muster schon viel früher zu finden. Neue Technologien hätten neue Formen der Ausbeutung und Unterdrückung, aber auch neue Wege für Widerstand und Auflehnung hervorgebracht.²¹³ Lipsitz weist darauf hin, dass die positiven Entwicklungen und Möglichkeiten, welche sich durch die Ausbreitung elektronischer Massenmedien ergaben. Diese ließen nach Lipsitz ein kollektives Gedächtnis entstehen, das eine entscheidende Rolle für die Identitätsbildung von Individuen und Gruppen in der modernen Welt spiele.²¹⁴ Folgt man seinen Ausführungen, beschreibt er dieses Gedächtnis auch als „collective counter-memory“²¹⁵. Vorherrschende historische Narrative, so Lipsitz, hätten zu großen Teilen an Legitimität verloren, doch die Populärkultur hätte mit der Hervorbringung eines „kollektiven Gegen-Gedächtnisses“ auf neue und bedeutsame Weise Aufgaben einer historischen Auseinandersetzung übernommen.²¹⁶ Er übt damit Kritik an den „cultural conservatives“, wie er sie nennt, die den Verlust eines historischen Bewusstseins in der modernen Welt beklagen und seiner Meinung nach Texte der Populärkultur falsch deuten.²¹⁷ Nach Lipsitz fokussieren Texte der Populärkultur, wie Romane, Songs, Filme oder Fernsehserien viel stärker das alltägliche Leben als formale akademische Texte es tun. Sie bieten den

²¹¹ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 146 und S.147.

²¹² Ebd., S. 147.

²¹³ Vgl. Lipsitz, George, *Time Passages. Collective Memory and American Popular Culture*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press 1990, S. vii.

²¹⁴ Vgl. ebd., viii.

²¹⁵ Ebd., S. 231.

²¹⁶ Vgl. ebd., S. 229.

²¹⁷ Vgl. ebd., 230-231.

Menschen daher mehr Möglichkeiten, sich mit ihrer momentanen Situation auseinanderzusetzen.²¹⁸ So stellt er seine persönliche Einschätzung wie folgt dar:

„Popular culture texts provided me with one means of understanding and enduring the circumstances I found myself in. Popular music and films seemed to resonate with the tensions of the time in a way that more formal academic texts did not. Even older works of popular culture seemed to speak to my personal crises and anxieties in important ways.“²¹⁹

Dass Nostalgie in der Populärkultur oftmals das Potential abgesprochen wird, eine kreative Auseinandersetzung mit der Vergangenheit zu erlauben, kritisiert auch Ekaterina Kalinina. Sie führt die negative Perzeption von Nostalgie darauf zurück, dass viele ForscherInnen die Meinung vertreten, dass Nostalgie die Vergangenheit in der Populärkultur lediglich unterhaltsam präsentiere und konsumorientiertes Verhalten fördere.²²⁰ Solche KritikerInnen, welche die Populärkultur und Unterhaltungsindustrien als frivol und oberflächlich bewerten, beweisen, dass den Medien immer noch eine Allmacht zugesprochen werde. KonsumentInnen würden als passive RezipientInnen angesehen werden, welche außerstande seien, Medieninhalte auszuverhandeln oder dissident zu lesen.²²¹ Dieser Meinung hält Kalinina entgegen, dass Nostalgie gerade in der Populärkultur und in den Medien Plattformen finde, um ihr kreatives Potential zu entfalten.²²² Sie weist auch darauf hin, dass aktuellere Forschungszugänge zeigen, dass Nostalgie nicht nur eine Emotion, sondern auch eine aktive Tätigkeit sei.²²³

Alison Landsberg betont, dass den KonsumentInnen nicht ihre Mündigkeit abgesprochen werden soll, denn die Vermarktung von Bildern und Narrativen bedeutet für sie nicht, dass ZuseherInnen Inhalte kritiklos hinnehmen.²²⁴ Der Kapitalismus, so ihre Argumentation, biete trotz allem Entscheidungsfreiheiten für KonsumentInnen, die sogar den Status quo hinterfragen und soziale Normen und Hierarchien unterwandern können.²²⁵ Zum einen würden Menschen entscheiden, welchen Film sie sehen möchten und welche Erinnerungen sie damit kaufen. Zum anderen könnten sie selbst bestimmen, wie sie den Film interpretieren und aktiv an einer Bedeutungsausverhandlung teilnehmen, ohne nur passiv Informationen zu absorbieren.²²⁶

²¹⁸ Vgl. Lipsitz, *Time Passages.*, S. 230.

²¹⁹ Ebd., S. x.

²²⁰ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 10.

²²¹ Vgl. ebd., S. 11.

²²² Vgl. ebd., S. 12.

²²³ Vgl. ebd.

²²⁴ Vgl. Landsberg, *Prosthetic Memory*, S. 21.

²²⁵ Ebd., S. 145.

²²⁶ Vgl. ebd.

6.3. Dimensionen und Modalitäten postmoderner Nostalgie und postmoderner Kunst

Nach der Lektüre der Texte kulturkritischer Stimmen könnte man den Eindruck gewinnen, dass Nostalgie und Retro neue Phänomene seien, welche die Massenmedien in Zeiten widriger Lebensumstände in einer kapitalistischen Welt hervorbrachten. Kulturelle Techniken, welche mit dem Präfix „re-“ versehen sind, wie etwa „recycling“, „reinterpretations“, „remakes“, „reversioning“ etc. wurden, wie obenstehend erläutert, oftmals als kreative Erschöpfung angesehen.²²⁷ Dabei sind diese Praktiken immer schon dagewesene Erscheinungen in kinematographischen Landschaften und waren auch gängige Praxis im Theater des 19. Jahrhunderts.²²⁸ William Proctor hält fest, dass solche künstlerische Verfahren kein Zeichen ästhetischer Verkümmerng seien: „Simply put, the concept of textual repetition and revision is not a new phenomenon, but a vital ingredient of the cultural stew, though it is often heralded as a signifier of aesthetic atrophy and stultification.“²²⁹ Der Rückgriff auf frühere künstlerische Formen ist demnach immer schon vitaler Bestandteil unserer Kultur, wie auch die private oder öffentliche Rückbesinnung auf „die guten alten Zeiten“ ein immer schon dagewesenes Phänomen ist.²³⁰ Zu den unterschiedlichsten Zeitpunkten in der Geschichte blickte man nostalgisch auf die Vergangenheit und ihre Qualitäten zurück, die man einer als defizitär empfundenen Gegenwart gegenüberstellte oder vorzog. So blickten die Romantiker zu Zeiten der industriellen Revolution nostalgisch auf das Mittelalter zurück. Während der 1980er Jahre, als man sich mit Ängsten vor Atombomben, Terrorismus oder dem Kalten Krieg konfrontiert sah, sehnte man sich nach den „pastel comforts of the 1950s“²³¹ zurück, wie Myke Bartlett schreibt. Heute sehnen wir die Zeit der 1980er Jahre zurück, als Kinder noch ohne Aufsicht ihrer Eltern in der Natur anstatt mit ihren Smartphones oder Tablets spielten und die Technik nicht zur Gänze den Alltag der Menschen zu bestimmen schien. Die Nostalgie von heute unterscheidet sich allerdings von Nostalgie in früheren Zeiten, denn was sich seit den 1990er Jahren und dem Aufkommen vieler neuer Technologien und einer erhöhten Mediennutzung entscheidend geändert hat, ist, wie Niemeyer schreibt, eine Zunahme an nostalgischen Ausdrucksmöglichkeiten, nostalgischen Objekten, Medieninhalten und Stilformen.²³²

²²⁷ Vgl. Proctor, William, „Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot“, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies* 22, Februar 2012, S. 1-19, S. 2.

²²⁸ Vgl. ebd.

²²⁹ Ebd.

²³⁰ Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 1.

²³¹ Bartlett, Myke, „Rose-coloured rear-view. Stranger Things and the lure of a false past“, *Screen Education* 85, Juni 2017, S. 16-25; hier: S. 18.

²³² Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 1.

Da die Serie *Stranger Things* in der vorliegenden Arbeit als postmodernes Kulturprodukt angesehen wird, sollen im Folgenden die wichtigsten Charakteristika von postmoderner Kunst angeführt werden, die einen ganz eigenen Rückblick auf die Vergangenheit entwickelt hat. Die Postmoderne beruht auf der Rückverweisung auf frühere Modelle in Literatur und Kultur.²³³ Wie bereits beschrieben betrachten Baudrillard oder Jameson das Wiederaufgreifen vergangener Kunstmittel als wildes, sinnentleertes Durcheinander von Stilstiken. Viele andere ForscherInnen sehen in der Kunst der Postmoderne jedoch neue Qualitäten. Ganz anders interpretiert etwa Kalinina die Phänomene Pastiche und Bricolage in Zusammenhang mit postmodernistischer Nostalgie. Nach Kalinina bedeutet das Zusammenführen verschiedener Stilstiken nicht, dass postmoderne, nostalgische Werke keinen künstlerischen Anspruch besitzen oder jegliche ernsthafte Reflexion verunmöglichen. Wichtig erscheint mir an dieser Stelle, auf etwas hinzuweisen, das Linda Hutcheon positiv an postmoderner Kunst hervorhebt. In der Postmoderne, so schreibt sie, hätte sich ein neues Bewusstsein für die Textualität von Vergangenheit entwickelt.²³⁴ Dem kann hinzugefügt werden, dass dies nicht nur auf die KünstlerInnen oder die Kunstwerke selbst zutrifft, sondern auch auf die RezipientInnen. Besonders deutlich arbeitet dieses neue Bewusstsein Noël Carroll in seinem 1982 erschienenen Aufsatz „The Future of Allusion : Hollywood in the Seventies (And beyond)“ heraus, der im folgenden Kapitel vorgestellt werden soll.

6.3.1. Noël Carroll – „Allusion to film history“

Carroll beschäftigt sich in seinem Artikel mit einer bestimmten Filmpraxis, die sich im Hollywood der 1970er und 1980er Jahre entwickelte und auch eine neue Form der Filmrezeption mit sich brachte. Carroll bezieht sich in seinem Schreiben auf eine damals neue Generation von RegisseurInnen, die ihre ersten Filme außerhalb des Studiosystems (das damals zusammenbrach) produzierten und der Filmbewegung „New Hollywood“ angehörten.²³⁵

Die damalige Filmlandschaft und das Profil der FilmemacherInnen in den 1970er Jahren zeichnet er wie folgt nach. In den 1960er und 1970er Jahren, so schreibt er, hätte eine ekstatische Begeisterung für Filme eingesetzt. Viele der in den 1950er Jahren Geborenen, die später FilmemacherInnen werden sollten, hätten – geschult durch ästhetische Theorien von Sergei Michailowitsch Eisenstein, André Bazin, Jean-Luc Godard oder Marshall McLuhan – ein starkes Bewusstsein für Filme und Filmgeschichte entwickelt.²³⁶ Die damals eingeführten

²³³ Vgl. Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 31.

²³⁴ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 27 und S. c28.

²³⁵ Vgl. Bender, Theo, „New Hollywood“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=272>, 06.07.2018; (Orig. 20.07.2011).

²³⁶ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 54.

kritischen Kategorien dienten ihnen als Klassifizierungsformen für Filme und zur Etablierung und Fixierung von Standards. In ihren Studien der Filmgeschichte lernten sie die Themen, Stilmittel und expressiven Qualitäten, welche der amerikanische „auteurism“ hervorbrachte, zu identifizieren.²³⁷ Zeitgleich entwickelte sich ein Vokabular, das frühere Filme beschreiben und neue Filme klassifizieren sollte.²³⁸ So beschrieb man etwa: „x (some new film) has a Fordian view of history, a Hawksian attitude toward women, an Eisensteinian use of montage, and a Chuck Jones approach to the body“²³⁹. Das amerikanische Autorenkino und die steigende Profilierung von Filmkennerschaft trugen zu einem bewussten Wahrnehmen von bestimmten Einstellungen, Schnitt-Techniken, Genres oder Handlungen – die etwa Alfred Hitchcock, Howard Hawks, John Ford oder Samuel Fuller eigen waren – bei.²⁴⁰ FilmemacherInnen in den 1970er und 1980er Jahren ahmten diesen Kanon von Filmen, Genres und Techniken nach, und nutzten die etablierten Stilmittel in einem Recycling als Reflexion und Kommentar zu ihren eigenen Werken.²⁴¹ Diese Machart, die in den 1970er Jahren und 1980er Jahren zu einem wichtigen künstlerischen Ausdrucksmittel wurde, beschreibt Carroll mit dem Begriff „allusion“, den er wie folgt 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.“²⁴²

Die Praxis der „allusions“ beschränkte sich nicht nur auf das amerikanische Kino, sondern wurde auch in Deutschland von Regisseuren wie etwa Rainer Werner Fassbinder oder Wim Wenders betrieben.²⁴³ Sowohl FilmemacherInnen in Deutschland als auch in Amerika hatten dabei einen gemeinsamen Vorfahren – die französische Filmbewegung der *Nouvelle Vague*. Ihre bekanntesten Vertreter waren die Regisseure Jean-Luc Godard, François Truffaut, Jacques Demy oder Claude Chabrol. Obwohl sich das amerikanische und deutsche Autorenkino in vielerlei Hinsicht voneinander unterscheiden, entnahmen beide ihre Leitgedanken dem französischen Vorbild, welche die Filmpraxis der „allusions“ prägten und die zu einer ernsthaften und ambitionierten Auseinandersetzung mit Film führten.²⁴⁴

²³⁷ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 54.

²³⁸ Vgl. ebd.

²³⁹ Ebd.

²⁴⁰ Vgl. ebd., S. 55.

²⁴¹ Vgl. ebd., S. 52 und S. 55.

²⁴² Ebd., S. 52 (Herv. i. O.).

²⁴³ Vgl. ebd., S. 70.

²⁴⁴ Vgl. ebd.

So schreibt Carroll:

„In the sixties, aspiring American and German filmmakers looked to Paris for role models, as did aspiring film connoisseurs and buffs. The filmmakers learned, or thought they learned, what it meant to be serious and ambitious about film from the French. They also got tips about how to behave which included not only pointers on editing, composition, and improvisation, but also the idea of illusionism.“²⁴⁵

Zu den wichtigsten Vertretern der „New Hollywood“-Bewegung zählten etwa Peter Bogdanovich, John Carpenter, Francis Coppola, Brian DePalma, George Lucas, George A. Romero, Martin Scorsese oder Steven Spielberg²⁴⁶, die man auch als „movie brats“ bezeichnete. Viele von ihnen besuchten Filmschulen oder waren ambitionierte Autodidakten und verfügten so über fundiertes filmisches Wissen.²⁴⁷ Sie verfassten auch selbst Texte über Film oder unterrichteten sogar an Filmschulen.²⁴⁸ Carroll schreibt, dass diese Generation von FilmemacherInnen ein gemeinsames Kulturerbe schaffen wollte:

„The generation that came to film consciousness in the sixties was embarked on a very special project – the attempt to create a common cultural heritage, a repertoire of shared references to be used the way the bible or Aristotle or Shakespeare had been used in the past.“²⁴⁹

Nach Carroll wäre die Entwicklung eines filmischen mit der eines politischen Bewusstseins einhergegangen, die er auf einen Umstand zurückführt: „It seems plausible, then, to speculate that the politics and the film craze of the sixties may have had the same or very similar causes – the identity crisis (or identity construction, if you prefer) of the generation that grew up in the fifties“²⁵⁰. Viele Cinephile hätten an sozial-politischen Umbruchbewegungen teilgenommen. Der „film boom“ wäre Teil ihrer Aufforderung für die Demokratisierung von Kunst gewesen, die auch den „lowly genre film“ ästhetische und akademische Anerkennungswürdigkeit zusprechen sollte, die eine zentrale Rolle in ihrer Identitätsbildung spielten.²⁵¹ So schreibt Carroll: „The film generation chose movies as an emblem of self – movies, something deeply part of their youthful experience, but something whose existence was ignored, disparaged, and sometimes even ‘forbidden’ by the established ‘adult’ culture“²⁵².

Die Film-Praktiken und Film-Strategien in den 1970er und 1980er Jahren, die Carroll unter der Rubrik „allusion to film history“ versammelt, stellten gewisse Anforderungen an die Zu-

²⁴⁵ Carroll, „The Future of Allusion“, S. 70.

²⁴⁶ Vgl. ebd., S. 54.

²⁴⁷ Ebd., S. 55.

²⁴⁸ Vgl. ebd.

²⁴⁹ Ebd., S. 79.

²⁵⁰ Ebd., S. 80.

²⁵¹ Vgl. ebd.

²⁵² Ebd. S. 80.

seherInnen, welche sich schon in den 1960er Jahren abzuzeichnen begannen.²⁵³ Oftmals werden die Filme *Bonnie and Clyde* (R: Arthur Penn, US 1967) und *The Graduate* (R: Mike Nichols, US 1967) angeführt, wenn es darum geht, einen Zeitpunkt festzusetzen, als sich die Idee etablierte, dass ZuseherInnen bewusst filmische Stilmittel wahrnehmen sollten, die auch einen wesentlichen Anteil an der Bedeutungsentwicklung im Narrativ des Films hatten.²⁵⁴

Die Generation „New Hollywood“, welche sich sogenannter „allusions“ bediente und damit ihre filmischen Vorgänger wieder ins Gedächtnis rief, appellierte an die ZuseherInnen, die zitierten FilmemacherInnen, Genres, Einstellungen usw. zu erkennen.²⁵⁵ Anders als Fisher, der den Rückgriff auf vergangene Ästhetiken als Kompensation der Menschen begreift, die sich überfordert durch ihre Umwelt, nach bereits Etabliertem und Vertrautem sehnen,²⁵⁶ beschreibt Carroll die Filmrezeption von Werken, die mit „allusions“ arbeiten, als einen aktiven Prozess, den „informed viewers“ bei der Sichtung betreiben. Sie befinden sich demnach nicht in einer passiven Rezeptionshaltung. Das Publikum der 1970er und 1980er Jahre, so Carroll, wäre dabei auch dazu angehalten gewesen, Filme nicht als Plagiate oder uninspirierte Derivate zu lesen, sondern die „allusions“ als Teil der expressiven Darstellung des neuen Artefakts anzusehen.²⁵⁷

Die RegisseurInnen des „New Hollywood“, so Carroll, bedienten mit ihren „allusions“ ein breites Publikum. Indem sie etablierte Formen geschickt verarbeiteten, hätten sie ein erwachsenes Publikum und auch eingefleischte Filmgnostiker angesprochen.²⁵⁸ Viele der Filmpremierer der 1970er Jahre evozierten im Publikum das Gefühl, zwei Filme gleichzeitig zu sehen. Carroll gibt dazu folgendes filmisches Beispiel:

„There was the genre film pure and simple, and there was also the art film in the genre film, which through its systems of allusions sent an esoteric meaning to film-literate exegetes. For example, in *Halloween* there is the Grand Guignol at ground level, and then, at another remove, the mediation on the atavistic, irremediable nature of irrationality that is broached almost exclusively through references to *Forbidden Planet* ('56) and *Psycho* ('60). It seems that popular cinema wants to remain popular by developing a two-tiered system of communication which sends an action/drama/fantasy-packed message to one segment of the audience and an additional hermetic, camouflaged, and recondite one to another.“²⁵⁹

Das amerikanische Autorenkino, so Carroll, sei Ausdruck einer Suche nach Identität und einer „verbesserten“ Kultur gewesen, die mit einem politischen und alternativen „life-style acti-

²⁵³ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 52.

²⁵⁴ Vgl. ebd., S. 78 und S. 79.

²⁵⁵ Vgl. ebd., S. 52.

²⁵⁶ Vgl. Fisher, *Ghosts of My Life*, S. 14.

²⁵⁷ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 52.

²⁵⁸ Vgl. ebd., S. 56.

²⁵⁹ Ebd. (Herv. i.O.).

vism“ verbunden war und ein gemeinsames Vokabular in den Filmen fand. Selbstbewusste Film-„Allusions“ konnten auf dieses aufbauen, symbolische Interaktion ermöglichen und ZuseherInnen Identifikationspotential bieten.²⁶⁰ Carroll führt aus:

„The early inclusion of film-conscious allusions in genre films and their recognition by stalwart cinéphiles was a symbolic interaction of great emotional resonance in the sixties and early seventies, when the rediscovery of film was bound up with both a general utopian project, the creation of a brand-new common culture, and a concurrent process of self-definition and discovery, the adoption of a new sensibility, one customizes to order for the postwar generation.“²⁶¹

Die utopische Komponente in den Filmen betrachtet Carroll allerdings sehr kritisch – besonders wenn „allusions“ unter Verzicht auf eine kritische, filmbewusste Betrachtungsweise ihre Macht verwirken und in bloße Affektiertheit, Nostalgie oder schlimmer noch in Selbstbetrug münden.²⁶² Diese These muss in Bezug auf seine Auffassung von Nostalgie in der vorliegenden Arbeit natürlich relativiert werden, da Carroll den Begriff Nostalgie eindeutig in einem negativen Bedeutungsfeld gebraucht. Nostalgie kann zweifellos mit einer unreflektierten Geisteshaltung verbunden sein und die Vergangenheit nutzen, um ZuseherInnen zu manipulieren, doch wie in der Arbeit bereits mehrfach ausgeführt, sollte Nostalgie komplexer verstanden werden. Die folgenden Kapitel sollen darum Differenzierungsmöglichkeiten in Bezug auf Nostalgie aufzeigen.

²⁶⁰ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 80.

²⁶¹ Ebd.

²⁶² Vgl. ebd.

7. Analysekategorien

Neben den bereits vorgestellten Formen der individuellen (persönlichen), interpersonellen, kollektiven bzw. kulturellen und historischen Nostalgie können in der Serie *Stranger Things* noch weitere Bestimmungen von Nostalgie getroffen werden, die in den nachstehenden Kapiteln vorgestellt werden. Im Analyseteil werden diese herangezogen, um die Produktion, das Narrativ, die Figuren, die Musik und die Rezeption der Serie auf ihr nostalgisches Potential hin zu untersuchen.

7.1. Mediennostalgie

Medien spielen seit jeher eine große Rolle, wenn es darum geht, Erinnerungen wiederaufzurufen, können aber auch selbst zum Erinnerungsobjekt werden.²⁶³ Der Rückbezug äußert sich demnach nicht ausschließlich in Bezug auf die archivierten Inhalte der Medien²⁶⁴, sondern kann sich ebenso auf die mediale Konstitution, Materialität und die Ästhetiken richten, die Medien hervorbringen.²⁶⁵ Wird die Medialität selbst zum Objekt von Nostalgie, kann diese innerhalb der medialen Darstellung verhandelt werden.²⁶⁶ Andreas Böhn bezeichnet diese Sonderform der medialen Selbstreferenz als „Mediennostalgie“.²⁶⁷ Sebastian Felzmann unterscheidet zwei Formen dieses Phänomens, die sowohl getrennt als auch in Kombination auftreten können: „Nostalgie in Bezug auf oder im Umgang mit Medien bzw. medialen Produkten auf der einen und nostalgisch gestalteten Medienprodukten auf der anderen Seite“²⁶⁸.

Zurückführen lässt sich Mediennostalgie auf fortwährende Medienwechsel. So schreibt Niemeyer, dass Medien selbst für ihre Endlosigkeit nostalgisch werden können. Nostalgie erlaube dabei eine Reflexion über Medien, ihre Vermittlungen und ihre zugehörigen Technologien, wodurch Medienpraktiken an sich zu einem essentiellen Element von Nostalgie werden, die mit den neuesten Entwicklungen von Kommunikationstechnologien zunehmen.²⁶⁹ An „medialen Schwellen“, wenn also eine „aktuellere“ Form eine vorhergehende Form sukzessiv verdränge, lasse sich, so Felzmann, ein gehäuftes Auftreten von nostalgisch gefärbten medialen Produkten oder nostalgischer Auseinandersetzung mit diesen beobachten.²⁷⁰ Ähnlich argu-

²⁶³ Vgl. Böhn, „Nostalgia of the Media/in the Media“, S. 143.

²⁶⁴ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 12.

²⁶⁵ Vgl. ebd., S. 29.

²⁶⁶ Vgl. ebd., S. 12.

²⁶⁷ Vgl. ebd.; Böhn, „Nostalgia of the Media/in the Media“, und Böhn, Andreas, „Mediennostalgie als Techniknostalgie“, *Techniknostalgie und Retrotechnologie*, Hg. Andreas Böhn/Kurt Möser, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010, S. 149-165.

²⁶⁸ Felzmann, Sebastian, *Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel*, Boizenburg: Werner Hülsbusch 2012, S. 9.

²⁶⁹ Vgl. Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 7.

²⁷⁰ Vgl. Felzmann, *Playing Yesterday*, S. 9.

mentiert auch Dominik Schrey, der sich in seiner Forschung auf das Phänomen der analogen Nostalgie in der digitalen Medienkultur spezialisiert hat. Er schreibt von einem goldenen Zeitalter für die Nostalgie gegenüber vermeintlich obsoleten Medien, „die in gleichsam gespenstischer Präsenz unsere vergangenheitsbesessene zeitgenössische Medienkultur heimsuchen“²⁷¹. Durch die hohe Verfügbarkeit kultureller Artefakte aus der Vergangenheit würde diese Nostalgie verstärkt werden. Er schreibt:

„Offenbar begünstigt die rapide zunehmende Verfügbarkeit von Zeugnissen oder kulturellen Artefakten der Vergangenheit bei gleichzeitig beschleunigtem Wandel ihrer medialen Verfasstheit eine ganze Reihe von im weitesten Sinne nostalgischen Phänomenen.“²⁷²

Als filmische Beispiele für Mediennostalgie führt Schrey die mehrfach oscarprämierten Filme *The Artist* (R: Michel Hazanavicius, US 2011) und *Hugo* (R: Martin Scorsese, US 2011) an, die „nicht nur die künstlerischen Qualitäten des frühen Kinos [feiern], sondern auch den Filmstreifen als dessen chemisch-materielle Basis [...]“²⁷³. Im anglo-amerikanischen „Quality TV“ würde man in den letzten Jahren einige Serien finden, die sich äußert selbstreflexiv ihrer eigenen medialen Verfasstheit widmen und einen als nostalgisch beschreibbaren Blick auf die prädigitale Vergangenheit werfen.²⁷⁴ Schrey nennt an dieser Stelle die äußerst populäre Serie *Mad Men* (AMC, US 2007-2015). Besonders die erste Staffel der Serie versteht er „als ernst zu nehmende[n] Beitrag zu einer Theorie der modernen Nostalgie und deren kommerzieller Ausbeutung“²⁷⁵. Weitere Beispiele für analoge Mediennostalgie findet er in den Bereichen Fotografie und Musik. Er weist auch auf die Beliebtheit diverser Smartphone-Apps hin, die ihren NutzerInnen die Möglichkeit geben, alte Bildformate zu imitieren, die sie dann auf sozialen Netzwerken teilen können.²⁷⁶ Auch in der populären Musikkultur findet Schrey Beispiele analoger Nostalgie. So schreibt er über die „Ubiquität obsolet geglaubter analoger Tonträger wie der Kasette und der Schallplatte, die gleichsam zu popkulturellen Fetischsymbolen geworden sind“²⁷⁷.

²⁷¹ Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 11.

²⁷² Ebd., S. 12.

²⁷³ Ebd., S. 17.

²⁷⁴ Vgl. ebd., S. 18.

²⁷⁵ Ebd.

²⁷⁶ Vgl. ebd.

²⁷⁷ Ebd., S. 21-22.

7.2. „Simple“, „Reflexive“ und „Interpreted Nostalgia“

Der Soziologe Fred Davis war einer der ersten WissenschaftlerInnen aus der Sozialpsychologie, der forderte, Nostalgie in ihrer Komplexität und als mehrdimensionales Phänomen zu begreifen. Er sieht Nostalgie als Mechanismus an, den Menschen im Kontext von gegenwärtig empfundenen Ängsten, Unzufriedenheit und Unsicherheit entwickeln, um ihre Identitäten (wieder-) herzustellen.²⁷⁸ In seinem 1979 veröffentlichtem Werk *Yearning for Yesterday* berücksichtigt Davis die Bedingungen und Umstände, unter denen Nostalgie evoziert wird und weist auf Funktionen hin, die Nostalgie für Individuen und ganze Gesellschaften übernehmen kann. In seiner qualitativen Studie führte er Interviews und wertete zahlreiche populärkulturelle Quellen wie Karikaturen, Zeitungsartikel und Filme aus, denn er beschreibt Nostalgie dezidiert als Effekt einer medial vermittelten Massenkultur.²⁷⁹ Öffentlich weitverbreitete Symbole können nach Davis für etliche Millionen Menschen zu Triggern für Nostalgie werden.²⁸⁰ Dem Umstand zollend, dass Nostalgie sich aber individuell unterschiedlich ausdrückt und vielfältige Funktionen für Menschen übernehmen kann, hat Davis eine Einteilung von drei Formen von Nostalgie vorgenommen, die er abhängig von ihrem Grad an Reflexivität „simple nostalgia“, reflexive nostalgia“ oder „interpreted nostalgia“ nennt.²⁸¹ Keine der Formen ist für Davis notwendigerweise besser oder schlechter, wie Dominik Schrey betont. Indem Davis Nostalgie als normalpsychologischen Vorgang beschrieben habe, hätte er damit nicht nur mit der Tradition der Pathologisierung von Nostalgie gebrochen, sondern auch darauf hingewiesen, dass ein nostalgischer Rückblick zu einer positiveren Einstellung der Gegenwart gegenüber führen könne und produktiven Wert besitze.²⁸² Viele Film- und FernsehwissenschaftlerInnen, wie etwa Armbruster oder Feyerabend integrierten seine Ergebnisse in ihre Arbeiten, da sie sich als nützliches Werkzeug für die Beurteilung von nostalgischen Formaten eignen, um deren Grad an Reflexivität und ihren Umgang mit kulturellem Erbe zu untersuchen.

Im Folgenden sollen die drei Formen von Nostalgie nach Davis vorgestellt werden, welche von Dominik Schrey und Britta Feyerabend komprimiert zusammengefasst wurden. Feyerabend etwa hat die drei Wesensarten von Nostalgie forciert in einen postmodernen Kontext

²⁷⁸ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 23 und Davis, Fred, „Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave“, *Journal of Popular Culture* 11/2, 1977, S. 414-424.

²⁷⁹ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 86.

²⁸⁰ Davis, Fred, *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York, London: The Free Press 1979, S. 122f.

²⁸¹ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 86. Die drei Formen finden sich beschrieben in: Davis, *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, S. 17-26.

²⁸² Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 89.

gestellt und die Wahrnehmung von Vergangenheit postmoderner Subjekte anhand von Beispielen näher erläutert.

„Simple nostalgia“, die Nostalgie erster Ordnung, stellt eine unreflektierte Wahrnehmung der Vergangenheit als „die gute alte Zeit“ dar, die in Opposition zu einer unattraktiv empfundenen Gegenwart steht.²⁸³ Oftmals ist damit die Annahme verbunden, dass die Vergangenheit schöner, einfacher und aufregender war.²⁸⁴ Nach Feyerabend kann diese Form der Nostalgie auch ein allgemeines Gedenken der Vergangenheit sein, das nicht unbedingt mit tiefen Emotionen verbunden sein muss. Als Beispiele für diesen Typ Nostalgie nennt sie Retro-Styles in der Populärkultur, wie etwa in der Mode oder Musik.²⁸⁵

Setzt eine seriöse Reflexion über die Vergangenheit ein, handelt es sich um eine „Nostalgie zweiter Ordnung“, die Davis auch „reflexive nostalgia“ nennt. Mit der Selbsterkenntnis eine Nostalgie erster Ordnung zu empfinden, werden nach Schrey Filtermechanismen und mnemonische Selektionsprozesse des nostalgischen Sehns bewusst gemacht und Vorstellungen, ob man wirklich glücklicher in dieser ersehnten Vergangenheit wäre, hinterfragt.²⁸⁶ Feyerabend führt diesbezüglich mehrere Beispiele an:

„Once one remembers that the fifties were not just petticoats and Rock’n Roll but also lynchings and McCarthy, the sixties not just Woodstock and Apollo 11 but also the shootings of the Kennedys and Martin Luther King, Jr., as well as the traumatic experience of Vietnam [...] – a reflection on the nature of the sweetness of the past and a growing awareness of its dubitable nature, begins.“²⁸⁷

Das postmoderne Subjekt hätte nach Feyerabend ein höheres Bewusstsein für eine Reihe an Dingen entwickelt. Zum einen wäre man sich darüber im Klaren, dass die Gegenwart im nächsten Moment zur Vergangenheit wird. Somit sei eine bewusste Erfahrung des Augenblicks nicht möglich. Die Wahrnehmung sei vielmehr durch Erwartungen für die Zukunft und Erinnerungen an die Vergangenheit geprägt.²⁸⁸ Gleichzeitig gehe mit einem erhöhten Bewusstsein für eine fragmentierte Existenz und eine dezentralisierte und hypertextuelle Welt die Erkenntnis einher, dass die eigene Wahrnehmung immer subjektiv sei und jemand anderes eine ganz andere Perzeption von Dingen haben könne.²⁸⁹ Vor allem würde Nostalgie dann hinsichtlich der Frage nach historischer Authentizität oder der Stimmigkeit von Fakten kritisch betrachtet werden.²⁹⁰

²⁸³ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 86-87.

²⁸⁴ Vgl. ebd.

²⁸⁵ Vgl. Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 37.

²⁸⁶ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 87.

²⁸⁷ Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 37.

²⁸⁸ Vgl. ebd., S. 38.

²⁸⁹ Vgl. ebd.

²⁹⁰ Vgl. ebd.

„Interpreted nostalgia“ problematisiert das Auftauchen von Nostalgie per se.²⁹¹ Wieder wird die eigene Subjektivität reflektiert. In einem analytischen Zugang wird versucht, Erkenntnis darüber zu gewinnen, warum Nostalgie nach einem spezifischen Aspekt der Vergangenheit auftritt, welche Aspekte ausgeblendet werden und welche Bedeutung dies für die eigene Identität hat.²⁹² Für Feyerabend ist diese Form von Nostalgie am meisten gewinnbringend für Menschen, da sie über die bloße Empfindung und die Frage nach Authentizität hinausgeht und die nostalgische Sehnsucht an sich untersucht.²⁹³

7.3. „Fictional nostalgia“ und „Artefact nostalgia“

In Filmen und Serien kann die Generierung von nostalgischen Emotionen auf mehreren Ebenen erfolgen. Für die Untersuchung der Trigger für Nostalgie in der Serie *Stranger Things* auf textueller Ebene und ihre Auswirkungen auf die Rezeption der ZuseherInnen folgt die Arbeit dem Forschungszugang Stefanie Armbrusters. Wie bereits zuvor erwähnt, wählt Armbruster, die ihren Schwerpunkt auf die Erforschung von Nostalgie im Fernsehen gelegt hat, einen interdisziplinären Zugang. Sie kritisiert, dass die emotiven Aspekte von Nostalgie und die Interrelation von Text und Rezeption in den Film- und Fernsehwissenschaften wenig erforscht wurden.²⁹⁴ Ihre Arbeit ist beeinflusst durch Theorien aus der Rezeptionsästhetik, der kognitiven Psychologie, der Film-, Fernseh-, Medien- und Kommunikationswissenschaft und durch gewonnene Erkenntnisse im Feld der „memory studies“, die ihr dabei helfen, sowohl kognitive als auch emotionale Komponenten von Nostalgie zu berücksichtigen und damit Nostalgie sowohl als „mood“ (Emotion, Gefühl) als auch als „mode“ (Modus) zu untersuchen.²⁹⁵ In ihre Analyse schließt Armbruster nicht nur die textuelle Ebene, wie etwa Narration, Ästhetik und Figuren mit ein, sondern auch kontextuelle Faktoren.²⁹⁶ Viele der bereits in der vorliegenden Arbeit vorgestellten Theorien bilden die Basis ihres Forschungszugangs. So untersucht Armbruster etwa, ob sich auf der Metaebene eines Textes eine simple, reflexive oder interpretierte Nostalgie (Fred Davis) feststellen lassen kann.²⁹⁷ Zudem befasst sie sich mit der Frage, ob Nostalgie sich auf persönliche Erinnerungen oder jene von „Wir-Gruppen“ (Assmann) bezieht und ob diese auf eigenen Erfahrungen basieren oder als „prothetisch“ (Landsberg) eingestuft werden können.²⁹⁸ Ihr eigener Forschungsbeitrag liegt in der Bestimmung, ob Nostalgie im

²⁹¹ Vgl. Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 39.

²⁹² Vgl. ebd. und Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 87.

²⁹³ Vgl. Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 39.

²⁹⁴ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 76.

²⁹⁵ Vgl. ebd., S. 12-13.

²⁹⁶ Vgl. ebd., S. 78 mit Verweis auf Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UKV 2008.

²⁹⁷ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 67 mit Verweis auf Davis, *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, S. 18ff.

²⁹⁸ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, 67.

Kontext der fiktionalen Welt („fiction nostalgia“) oder auf einem Artefakt („artefact nostalgia“) basierend auftritt.²⁹⁹ Hierfür kombiniert sie die theoretische Grundlage von Ed S. Tans ästhetischen Emotionen mit aktuellen Diskursen zu Nostalgie, um ihre kognitiven und emotionalen Eigenschaften zu analysieren.³⁰⁰ Basierend auf der situativen Bedeutung, auf der ein Stimulus beruht, können nach Tan zwei Ebenen, respektive die fiktionale Handlung oder der Film als Artefakt unterschieden werden, auf welche ZuseherInnen emotiv reagieren.³⁰¹ „Artefact emotions“ (Kurzform: „A Emotions“) werden nach Tan auf einer artifiziellen Ebene ausgelöst, wohingegen der Stimulus sogenannter „Fiction emotions“ (Kurzform: „F emotions“) auf der fiktionalen Ebene eines Textes zu verorten sind.³⁰²

7.3.1. „Fictional nostalgia“

„Fictional nostalgia“ kann nach Armbruster als Sehnsucht nach einer verlorenen Emotion oder Erinnerung auftreten, die durch den Text getriggert wird. Sie kann individuell und von unterschiedlichen „Wir-Gruppen“ empfunden werden, wenn die Nostalgie für ein Objekt von mehreren geteilt wird, was gerade im Fall von Medienerinnerungen der Fall sein kann.³⁰³ Auch die Nachstellung einer bestimmten Periode oder die Adoption früherer Stilmittel, wie auch die Präsentation vergangener Lebensstile fördern das Aufkommen einer „fictional nostalgia“. ³⁰⁴

„Fictional nostalgia“ kann auf einem „non-empathetic fictional level“ oder als „empathetic F nostalgia“ auftreten.³⁰⁵ Ein empathisches Verständnis für eine Figur kann zu einer „empathetic F nostalgia“ führen. ZuseherInnen müssen dabei aber nicht unbedingt nostalgische Gefühle mit einer nostalgischen Figur teilen. Sie können auch eine „empathetic F nostalgia“ entwickeln, wenn die Figur selbst nicht explizit nostalgisch ist³⁰⁶, aber im Zuge der Rezeption persönliche Erinnerungen auftreten.³⁰⁷ So schreibt auch Feyerabend: „The reader/viewer can participate in a protagonist’s nostalgia as well as reproduce the character’s coming to terms with his/her crisis.“³⁰⁸ Obwohl viele ForscherInnen annehmen, dass die Generierung von empathischen Gefühlen mit analogen Erfahrungen von Figuren und ZuseherInnen zusammenhängt,

²⁹⁹ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 67-68.

³⁰⁰ Vgl. ebd., S. 65-67.

³⁰¹ Vgl. Tan, Ed S., *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates 1996, S. 81.

³⁰² Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 13.

³⁰³ Vgl. ebd., S. 67.

³⁰⁴ Vgl. ebd., S. 71 mit Verweis auf: Fischer, Volker, *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*, Luzern, Frankfurt: C. J. Bucher Fisher 1980, S. 18.

³⁰⁵ Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 65.

³⁰⁶ Vgl. ebd.

³⁰⁷ Vgl. ebd., S. 71.

³⁰⁸ Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 55.

kann – setzt ein selbstreflexiver Prozess ein – Nostalgie auch die fiktionale Welt verlassen, und sich auf ein Objekt der Sehnsucht außerhalb der Serie beziehen.³⁰⁹

Einen wichtigen Stellenwert nehmen auch Genres in der Generierung von „F nostalgia“ ein. Armbruster verweist diesbezüglich auf Mikos, der schreibt, dass Filme und Fernsehserien im Rahmen von filmischen und fernsehspezifischen Konventionen, Genremustern und narrativen Strukturen mit positiven und negativen Erwartungsaffekten von ZuseherInnen spielen, die in engem Zusammenhang mit Erinnerungsvorstellungen stehen.³¹⁰ Mikos schreibt:

„Die aufgebaute Erwartung zielt darauf ab, einen Möglichkeitsraum zu schaffen, in dem die Zuschauer aufgrund ihrer Erinnerungsvorstellung mit der Wiederbelebung vergangener Gefühle wie Freude, Liebe, Glück, Neid, Eifersucht usw. rechnen können. Da diese Gefühle generell an Situationen sozialer Interaktion gebunden sind, können sie anhand entsprechender Situationen in den Film- und Fernsehtexten wieder belebt und aus der Erinnerung heraus erneut empfunden werden.“³¹¹

Die wiedergeweckten Erinnerungen müssen sich dabei nicht auf eigene erlebte Erfahrungen beziehen. Ein jüngeres Publikum, das über ein sogenanntes „prosthetic memory“ verfügt, kann Erfahrungen mit audiovisuellen Texten und autobiografischen Erlebnissen abgleichen und infolge Nostalgie empfinden.³¹²

„Non-empathetic F nostalgia“ wird durch eine nostalgische fiktionale Welt hervorgerufen, die der defizitären Gegenwart der ZuseherInnen gegenübergestellt wird und auf potentiell jeder Ebene des audiovisuellen Textes verortet sein kann. Die fiktionale Welt erlaubt es dem Publikum, in eine schön gestaltete Vergangenheit einzutauchen, wie Armbruster schreibt:

„First, on a non-empathetic fictional level it can be assumed that nostalgia may for instance be provoked by a nostalgic fictional word – a fictional world that enables its viewers to immerse into past beauty, highlighted against an unsatisfactory present, and so every level of the audiovisual text may contribute to the narration.“³¹³

³⁰⁹ Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 66 mit Verweis auf: Brinckmann, Christine N., „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“, *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Hg. Matthias Brütsch, Marburg: Schüren 2005, S. 333-360 und Bruun Vaage, Margrethe, „Empathy and the Episodic Structure of Engagement in Fiction Film“, *Narration and spectatorship in moving images*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher, Newcastle: Cambridge Scholar Publishing, S. 186-201.

³¹⁰ Vgl. Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz, München: UVK ³2015, S. 34.

³¹¹ Ebd.

³¹² Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 67.

³¹³ Ebd., S. 65.

7.3.2. „Artefact nostalgia“

„Artefact nostalgia“ definiert Armbruster in Abgrenzung zu einer „F nostalgica“ wie folgt:

„[...] a nostalgia stemming from a concentration on the artefact level of a film or television programme, rather than from an immersion into the fictional world – is implicit to the film and television discourse of nostalgia.“³¹⁴

„Artefact nostalgia“ wird nach Armbruster dann hervorgerufen, wenn ZuseherInnen ihre Aufmerksamkeit vermehrt auf stilistische Elemente richten, welche heute nicht mehr zu den zentralen Stilmitteln zählen und ihre Dominanz verloren haben. Damit verbunden sei: „the longing desire for the return of a certain artefact or an experience (another A emotion) that was related to it“³¹⁵. Ausgehend von Tans These, dass „artefact emotions“ immer dann auftreten, wenn Menschen eine besondere Vorliebe für ein Medium haben, nimmt Armbruster an, dass „A nostalgia“ bei der Sichtung nostalgischer Formate besonders bei einer Zielgruppe von „telephilen“ ZuseherInnen aufkomme. So sei jede und jeder als Kind seiner Zeit eine „Expertin“/ein „Experte“ für die Fernsehserien seiner Jugend und „A nostalgia“ ist damit immer auch mit persönlichen Erinnerungen und Emotionen verwoben.³¹⁶ Das angesprochene Expertentum kann aber auch ein jüngeres Publikum aufweisen, das über ein sogenanntes „prosthetic memory“ verfügt. Dies ist von besonderer Bedeutung, wenn „artefact nostalgia“ durch intertextuelle Referenzen getriggert wird.³¹⁷ So können auch jüngere ZuseherInnen Referenzen auf die Filme, Musik oder KünstlerInnen entschlüsseln. Armbruster vertritt die These, dass Intertextualität an sich als potentieller Trigger für eine „A nostalgia“ der ZuseherInnen angesehen werden kann.³¹⁸ Eine weitere Bestimmung von „A nostalgia“, die Armbruster vornimmt, lehnt sich an Tans Konzept von „internal empathetic artefact emotions“ an. Subjektive Assoziationen und sinnliche Erfahrungen, die im Rahmen der Sichtung gemacht werden, fördern vor allem persönliche Erinnerungen zutage, weshalb in einem solchen Fall die eigene Nostalgie am dominantesten ist.³¹⁹

³¹⁴ Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 72.

³¹⁵ Ebd., S. 66.

³¹⁶ Vgl. ebd.

³¹⁷ Vgl. ebd., S. 67 und S. 72.

³¹⁸ Ebd., S. 74.

³¹⁹ Vgl. ebd., S. 66.

8. „Cultural Recycling“ in Film und Fernsehen

Die westliche Kulturproduktion steht im Zeichen der Fortsetzung, Wiederbelebung und Neubearbeitung vergangener populärer Formate und Produzenten und Netzwerke setzen darauf, auf dem nostalgischen Kapital vergangener Erfolge aufzubauen.³²⁰ Carlen Lavigne spricht in diesem Zusammenhang von einer Faszination für „cultural recycling“, die für das Entstehen von Nostalgiewellen verantwortlich gemacht werden kann.³²¹ Wie bereits einleitend erläutert, reiht sich die Serie *Stranger Things* in den heute ubiquitären Trend ein, frühere Jahrzehnte und Formate wieder neu beleben zu wollen. Die folgenden Kapitel sollen dabei helfen, das „period drama“ in der heutigen Kulturlandschaft zu verorten. Schon zu Beginn dieses Kapitels sei darauf hingewiesen, dass das Wiederaufgreifen vergangener Ästhetik und früherer Formate sich sehr unterschiedlich gestalten kann und der nostalgische Rückblick nicht immer als unreflektierter, unkritischer Eskapismus bewertet werden sollte. Viele Formate, die dem „revival trend“ zugeordnet werden können, gehen sehr selbstreflexiv mit ihrem kulturellen Erbe um, wie Kathleen Loock schreibt:

„Considering the baggage of televisual heritage and complex negotiations of temporality at work, it comes as no surprise that the current revival trend has produced shows that are astutely aware of their position in the popular culture imaginary and thrive on self-referential maneuvers.“³²² Dennoch vertrauen sogenannte „revivals“ auf frühere Erfahrungen der ZuseherInnen, um neue Produkte in Umlauf zu bringen.³²³

Nostalgie stellt für viele Sender und die Filmindustrie weltweit eine wichtige Werbestrategie und ein Mittel zur ZuschauerInnenbindung dar, welche auf die Rückkehr von beliebten Formaten hoffen und neue Serien begrüßen, die sie an diese erinnern. Kathleen Loock sieht diese Entwicklung im Fernsehen der letzten Jahre als Folge der explodierenden Programmoptionen unserer Zeit an, die sie mit dem Terminus „peak TV“ beschreibt³²⁴:

„In our current moment of ‘peak TV’ the return of presumably dead media texts can be understood as a direct response to the oversupply of television shows and the fierce competition between traditional television networks and new, digital players like Netflix, Amazon and Hulu.“³²⁵

³²⁰ Vgl. Lavigne, Carlen, „Introduction“, *Remake Television. Reboot, Re-use, Recycle*, Lanham: Lexington Books 2014, S. 1-5, hier: S. 1.

³²¹ Vgl. ebd., S. 3.

³²² Loock, Kathleen, „American TV Series Revivals: Introduction“, *Television & New Media* 19/4, 2018, S. 299-309, hier: S. 306.

³²³ Vgl. ebd., S. 299.

³²⁴ Vgl. ebd., S. 299.

³²⁵ Ebd.

8.1. The 80s are back! – Die Wiederbelebung der 1980er Jahre in TV und Kino

Das Interesse an der Populärkultur der 1980er Jahre hält sich bereits seit Längerem und war bereits Thema mehrerer TV-Dokumentationen in den 2000er Jahren. Das Fernsehen, so könnte man sagen, wurde selbst nostalgisch für die eigene Vergangenheit und tauchte tief in seine Archive ein, um Formate wie die „mini-series“ *I love the '80s* (BBC, GB 2001) hervorzubringen. Die am 13. Jänner 2001 auf BBC ausgestrahlte Serie zeigt KünstlerInnen aus der Film-, Fernseh- und Musikbranche, die sich nostalgisch an populärkulturelle Phänomene der 1980er Jahre zurückerinnern und war dabei so erfolgreich, dass der amerikanische Kabelsender VH1 an dieses Erfolgskonzept anknüpfte und vom 16. bis zum 21. Dezember 2002 ein Remake der Doku-Reihe mit dem gleichnamigen Titel ausstrahlte. In den Jahren 2003 und 2005 folgten weitere Sequels mit den Titeln *I Love the '80s Strikes Back* (VH1, US 2003) und *I Love the '80s 3-D* (VH1, US 2005). Eine mehr ernsthafte als komödiantische Dokumentarreihe wurde von Tom Hanks und Gary Goetzman produziert. Sie widmet sich in 4 Staffeln den 1960er, 1970er, 1980er und 1990er Jahren. Am erfolgreichsten stellte sich dabei die Serie *The Eighties* (CNN, US 2016) heraus, die doppelt so viele ZuschauerInnen wie ihre beiden Vorgänger vor den Bildschirm holen konnte. Die erste Folge „The Eighties: Raised on Television“, welche die großen TV-Momente des Jahrzehnts, wie etwa das Serienfinale von *MASH* oder die Frage „Who Shot J.R.“ (*Dallas*, CBS, US 1978-1991) diskutiert, war nach einem Bericht des Magazins *Variety* „the second most-watched CNN Original Series premiere ever both in total viewers and the demo (behind the recent launch of „Race for the White House: Kennedy vs. Nixon“) and the third highest CNN Original Series telecast to date.“³²⁶

Heute sind die 1980er Jahre mehr präsent denn je in den Programmarchiven diverser Sender – sei es in Form von neu produzierten Serien („reboots“, „period dramas“ etc.) und Filmen oder in Form von „reruns“. Schon seit Beginn des neuen Jahrtausends lassen Serien ihre Handlungen vermehrt in den 1980er Jahren spielen, wie zum Beispiel die erstmals auf NBC ausgestrahlte Sendung *Freaks and Geeks* (NBC, US 1999-2000), *That Was Then* (ABC, US 2002), die auf Fox gezeigte *That '80s Show* (Fox, US; CTV, CDN 2002) oder WB's *Do Over* (The WB, US 2002-2003). Die Zahl der in den 1980er Jahren spielenden Serien, die mit vergangener Ästhetik und früheren Lebensformen spielen, ist in den letzten Jahren stark gestiegen und in den Programmen verschiedener Sender zu finden. „Not since the actual 80s have there been so many TV shows set in that decade. When it comes to period drama on TV, oversized

³²⁶ Kissell, Rick, „CNN's Premiere of Series 'The Eighties' Wins in Demo Among News Networks, *variety.com*, <https://variety.com/2016/tv/news/cnn-premiere-original-series-the-eighties-1201743850/>, 10.07.2018; (Orig. 01.04.2016).

denim jackets are the new corsets, and these shows are as loved by critics as they are by audiences“³²⁷, konstatierte Hadley Freeman in der britischen Tageszeitung *The Guardian* Anfang des Jahres 2017. So spielen etwa die Serien *Everybody Hates Chris* (UPN, US 2005-2009), *The Americans* (FX, US 2013-2018), *Snowfall* (FX, US 2017-), *The Goldbergs* (ABC, US 2013-), *Red Oaks* (Amazon Instant Video, US 2014-2017), *Halt and Catchfire* (AMC, US 2014-2017), *This Is Us* (NBC, US 2016-) oder *Cobra Kai* (YouTube Red, US 2018-) in den 1980er Jahren.

Dass Filme und Fernsehserien ihre Geschichte in früheren Jahrzehnten oder vergangenen Jahrhunderten spielen lassen – darunter fallen Formate wie „period dramas“, „costume dramas“, „heritage films“ oder „period films“³²⁸ – ist keine Novität. Interessant ist aber, dass sich zu bestimmten Zeiten eine Vorliebe für ausgewählte Jahrzehnte beobachten lässt. Filmische Beispiele für die Rückwendung der 1970er und 1980er Jahren auf die Zeit der 1950er Jahre sind etwa *American Graffiti* (R: George Lucas, US 1973), *Back to the Future I* (R: Robert Zemeckis, US 1985), *Peggy Sue Got Married* (R: Francis Ford Coppola, US 1986) oder *Stand by me* (R: Rob Reiner, US 1986).³²⁹ Ende der 1990er Jahre begann sich ein Interesse an den 1970er Jahren abzuzeichnen, was sich an Filmen wie *Austin Powers I* (R: Jay Roach, US 1997), *Almost Famous* (R: Cameron Crowe, US 2000), der Serie *That '70s Show* (FOX, US 1998-2006) oder *Blow* (R: Ted Demme, US 2001) ablesen lässt.³³⁰ Diese zyklische Rückwendung lässt sich anhand der vorgestellten Formen von Nostalgie erklären. ZuschauerInnen können eine „historische Nostalgie“ empfinden, welcher der Wunsch zugrunde liegt, eine Zeit aufzusuchen, die in Fragen der Ethik, des Intellekts oder der Ästhetik der Gegenwart als überlegen erscheint.³³¹ Die Vergangenheit kann aber auch darum das Objekt nostalgischer Sehnsucht bilden, weil Menschen die kulturellen Werte, politische Visionen, Filme oder Fernsehserien aus vergangenen Zeiten mit positiven Emotionen verbinden und diese Qualitäten in der Gegenwart suchen.³³² Die Nostalgiewellen für frühere Jahrzehnte, die sich im Rahmen eines Zyklus von 30 Jahren zu bewegen scheinen, können auch darauf zurückgeführt werden, dass Kulturproduzenten Formate geprägt durch ihre Kindheit, Jugend und Filmsozialisation entwickeln. Die gleichaltrigen ZuseherInnen bzw. AbnehmerInnen dieser Produkte, die vor demselben kulturellen Hintergrund aufgewachsen sind und ähnliche Vorlieben teilen, zählen im

³²⁷ Freeman, Hadley, „From Black Mirror to Stranger Things, why do we keep going back to the 80s“, *theguardian.com*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/feb/18/stranger-things-why-tv-is-obsessed-with-the-80s>, 17.07.2018; (Orig. 18.02.2017).

³²⁸ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 92.

³²⁹ Vgl. Feyerabend, *Seems Like Old Times*, S. 37.

³³⁰ Vgl. ebd.

³³¹ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 38.

³³² Vgl. ebd., S. 38 und S. 68.

Erwachsenenalter zum Kernteil des werberelevanten, zahlungskräftigen Zielpublikums, das sich gerne an die Kulturprodukte (nostalgisch) zurückerinnert.

Frühere Filme und Serien aus den 1980er Jahren sind ebenso fester Bestandteil der Archive der Video-on-Demand-Sender bzw. der Fernsehprogramme von TV-Sendern und werden als „reruns“ ausgestrahlt. Auf Amazon Prime können etwa die Filme *Explorers* (R: Joe Dante, US 1985), *E.T. the Extra-Terrestrial* (R: Steven Spielberg, US 1982) oder die in den 1980er Jahren veröffentlichten Folgen von *Sesame Street* (National Education Television, US, D 1969-) angesehen werden.

Auch in der heutigen Kinolandschaft feiern die 1980er Jahre ihr großes Comeback, bzw. werden Filme, die in den 1980er Jahren produziert wurden, in einer Endlosschleife fortgesetzt und neu belebt. In Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit ist es interessant zu erwähnen, dass gerade jene Filme, auf die in der Serie *Stranger Things* angespielt wird, „remakes“, „franchises“, „prequels“ und „sequels“ erhalten haben bzw. in naher Zukunft erwarten dürfen. Beispiele hierfür sind etwa *Star Wars: The Force Awakens* (R: J. J. Abrams, US 2015), *Star Wars: The Last Jedi* (R: Rian Johnson, US 2017), *Mad Max: Fury Road* (R: George Miller, US, AU 2015), *Ghostbusters: Answer the Call* (R: Paul Feig, US 2016) oder *Alien: Covenant* (R: Ridley Scott, US 2017).

Steven Spielbergs filmisches Erbe (als Regisseur und Produzent), das zu den Haupteinflüssen der Serie *Stranger Things* zählt, erlebt in der gegenwärtigen Kinolandschaft eine Renaissance. So etwa in *Poltergeist* (R: Gil Kenan, US 2015), der Neuverfilmung des gleichnamigen Films aus dem Jahr 1982. Auch der von Spielbergs Produktionsfirma Amblin produzierte Film *Gremlins* (R: Joe Dante, US 1984) erhält 2019 eine Fortsetzung.³³³ 2021 wird Steven Spielberg selbst seine mit George Lucas und Philip Kaufman entwickelte Erfolgssaga *Indiana Jones* fortsetzen, deren Hauptfigur, gespielt von Harrison Ford, eine (nostalgische) Hommage an die Action-Helden der 1930er Jahre darstellt. In den letzten Jahren trug auch Spielberg selbst zum Wiederaufleben der 1980er Jahre bei. Etwa mit dem von ihm produzierten Film *Super 8* (R: J. J. Abrams, US 2011), dessen größte Inspirationsquellen seine eigenen Filme waren. Aufgrund der Ähnlichkeiten hinsichtlich des Figurenensembles, der Handlung und Ästhetik wurde die Serie *Stranger Things* von Fans und Medien immer wieder mit *Super 8* verglichen. Als Regisseur arbeitete auch Steven Spielberg mit Triggern für Nostalgie für die 1980er Jahre. 2018 kam der Film *Ready Player One* (R: Steven Spielberg, US 2018) in die Kinos, der auf dem gleichnamigen Buch von Ernest Cline (EV: 2012) basiert und der in der Tageszei-

³³³ Johnson, Daniel, „Gremlins 3’: Reboot kommt ins Kino und das Drehbuch ist fertig: Gizmo drohen dunkle Zeiten“, *kino.de*, <https://www.kino.de/film/gremlins-kleine-monster-1984/news/gremlins-3-reboot-kommt-ins-kino-und-das-drehbuch-fertig-gizmo-drohen-dunkle-zeiten/>, 12.07.2018; (Orig. 27.04.2018).

tung Kurier aufgrund der immens hohen Anzahl an populärkulturellen Zitaten (vor allem auf die Zeit der 1980er Jahre anspielend) als „der goldene Nostalgieschuss“³³⁴ bezeichnet wurde. Obwohl die Handlung im Jahr 2045 spielt, finden sich ZuseherInnen in die 1980er Jahre zurückversetzt. Die virtuelle Multiplayer-VR-Spielwelt „Oasis“, in der die Figuren einen Großteil ihrer Zeit verbringen, um der tristen Gegenwart zu entfliehen, wurde von dem Programmierer James Halliday entwickelt. Vor seinem Tod versteckte dieser drei Schlüssel in der virtuellen Welt, die ein Abbild seiner obsessiven Vorliebe für populärkulturelle Phänomene, vor allem aus der Zeit seiner Kindheit in den 1980er Jahren, darstellt. Die SpielerInnen können die versteckten „easter eggs“ nur dann finden, wenn sie über genug populärkulturelles Wissen verfügen, um drei Aufgaben zu lösen. Wie auch die Serie *Stranger Things* bietet der Film zwei Rezeptionsmöglichkeiten für das Publikum an. Für ein Publikum, das die populärkulturellen Referenzen nicht lesen kann, bietet *Ready Player One* ein filmisches Action-Vergnügen. Ein versiertes Publikum hingegen kann sich gemeinsam mit den Figuren auf eine sogenannte „Ostereisuche“ machen, die mit Tan gesprochen von einem Gefühl eines „aesthetic enjoyment“³³⁵ begleitet sein kann bzw. Nostalgie unter den ZuseherInnen triggert.

Wichtig zu erwähnen, sind an dieser Stelle auch aktuelle Verfilmungen von Stephen Kings Werken (die auch in *Stranger Things* zitiert werden). Stephen Kings Romane und Kurzgeschichten sind bereits seit den 1970er Jahren beliebte Vorlagen für filmische Werke, doch wird in den Medien – besonders seit der erfolgreichen Neuverfilmung *It* (R: Andrés Muschietti, US 2017)³³⁶ – momentan von einer „King mania“³³⁷ oder einem „King kraze“³³⁸ gesprochen. Die Film-Studios reagierten auf den großen Erfolg von *It* und kündigten weitere Verfilmungen und Serien an, die auf Kings Werken beruhen (darunter: *Pet Sematary*, *Castle Rock*, *The Long Walk*, *The Tommyknockers*, *The Stand*, *The Bone Church*, *In The Tall Grass* und *The Gingerbread Girl*). Auf der Internetplattform *variety.com* wurde berichtet: „Following the success of New Line’s ‘It’, every studio with any sort of King IP under its roof has

³³⁴ Leyrer, Georg, „Ready Player One: Steven Spielbergs Nachruf auf Hollywood“, *kurier.at*, <https://kurier.at/kultur/ready-player-one-steven-spielbergs-nachruf-auf-hollywood/400013980>, 12.07.2018; (Orig. 31.03.2018).

³³⁵ Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S. 34.

³³⁶ Die Neuverfilmung *It*, die mit einem Budget von 35 Millionen US-Dollar weltweit 700 Millionen Dollar an den Kinokassen einspielte, erhält im Jahr 2019 einen zweiten Teil. Vgl. McNary, Dave, „Mike Flanagan to Direct ‘The Shining’ Sequel ‘Doctor Sleep’“, *variety.com*, <https://variety.com/2018/film/news/stephen-king-shining-sequel-doctor-sleep-movie-1202678039/>, 17.07.2018; (Orig. 26.01.2018).

³³⁷ Lussier, Germain, „The Remake of Stephen King’s Firestarter Just Landed a New Director“, *gizmodo.com*, <https://io9.gizmodo.com/the-remake-of-stephen-kings-firestarter-just-landed-a-n-1827221228>, 16.07.2018; (Orig. 28.06.2018).

³³⁸ Evangelista, Chris, „‘In the Fade’ Director Fatih Akin to Helm Stephen King’s ‘Firestarter’ Remake for Universal and Blumhouse“, *slashfilm.com*, <https://www.slashfilm.com/firestarter-remake-director/>, 17.07.2018; (Orig. 28.06.2018).

fast-tracked each property into pre-production.“³³⁹ Auch ikonisch gewordene Klassiker von Stephen King finden in den nächsten Jahren wieder ihren Weg ins Kino. So erhält *The Shining* 2020 mit der Verfilmung des Romans *Doctor Sleep* (EV: 2013) eine Fortsetzung, in dem Stephen King von dem nun erwachsen und alkoholkrank gewordenen Danny Torrance erzählt, dessen traumatische Erlebnisse seiner Kindheit stark an ihm zehren. Des Weiteren befindet sich eine erneute filmische Adaption des Romans *Firestarter* (EV: 1980) – der erstmals 1984 unter der Regie von Mark L. Lester verfilmt wurde und 2002 eine „miniserie“ als „sequel“ zum Film erhielt (*Firestarter2: Rekindled*, Sci Fi Channel, US 2002) – in Arbeit. Der unter der Regie von Fatih Akin produzierte Film soll zwischen 2019 und 2020 in die Kinos kommen.

8.2. Die 1980er Jahre auf Netflix

Zahlreiche Filme und Fernsehserien im Programm von Netflix – seien es „reruns“, „remakes“, „reboots“ oder „period dramas“ – sorgen für einen Hype um popkulturelle Phänomene aus den 1980er Jahren, denn auch Netflix setzt zur ZuschauerInnenbindung auf Retromarketing und nützt Nostalgie als Werbestrategie. Die erfolgreichsten Serien adressieren ein Mehr-Generationen-Publikum, handeln von der Kindheit und Jugend oder beleben nostalgisch die Zeit der 1980er Jahre wieder. AbonentInnen der Generation X können sich an der Wiederkehr von Formaten aus den 1980er Jahren erfreuen, die auf dem Sender *Netflix* ihr großes Comeback feiern. Diese bedienen nostalgische Sehnsüchte der Menschen, die sich vor allem gerne an ihre Kindheit und Jugend erinnern, die sie mit einem Gefühl von Verspieltheit und Sorglosigkeit verbinden. Im Angebot von Netflix sind unter anderem die Serien *McGuyver* (ABC, US 1985-1992), *The Super Mario Brother Super Show* (First-run syndication, US 1989), *Star Trek: The Next Generation* (First-run syndication, US 1987-1994), *The Wonder Years* (ABC, US 1988-1993) oder *Robotech* (First-run syndication, US, J 1985) enthalten. Auch eine Reihe an Filmklassikern wird im Archiv des Streaming-Service in Österreich angeboten. Unter diesen sind auch filmische Werke, auf welche die Serie *Stranger Things* referiert, wie etwa: *Back to the Future Part II* (R: Robert Zemeckis, US 1989), *Ghostbusters* (R: Ivan Reitman, US 1984), *The Lost Boys* (R: Joel Schumacher, US 1987), *Ferris Bueller's Day Off* (R: John Hughes, US 1986), *Adventures in Babysitting* (R: Chris Columbus, US 1987) oder *Heathers* (R: Michael Lehmann, US 1988) mit Winona Ryder in der Hauptrolle. Diese Formate können aber auch nostalgische Gefühle unter jüngeren KonsumentInnen triggern, die

³³⁹ Kroll, Justin, „Ewan McGregor to Star in New ‘Shining’ Movie ‘Doctor Sleep’“, *variety.com*, <https://variety.com/2018/film/news/ewan-mcgregor-shining-sequel-1202838484/>, 13.07.2018; (Orig. 13.06.2018).

eine historische Nostalgie zu den Formaten der 1980er Jahre aufweisen. Zudem können sie durch die Sichtung älterer Filme und Serien, die sich im Archiv von Netflix befinden, ihren (populär-)kulturellen Horizont auf die Jahre vor ihrer Geburt erweitern.

Im Archiv des Streaming-Dienstes finden sich neben eingekauften Film- und Fernsehformaten aus den 1980er Jahren auch eigens produzierte Serien, die ihr Setting in dieser Zeit anlegen. Die Dramaserie *Narcos* (Netflix, US, COL 2015-) erzählt die Geschichte des bekannten Drogenhändlers Pablo Escobar und umspannt die 1970er und 1980er Jahre. Die von Netflix in Auftrag gegebene „prequel“-Serie *Wet Hot American Summer: First Day of Camp* (Netflix, US 2015), die auf dem im Jahr 2001 erschienenen gleichnamigen Film basiert, holte die OriginalschauspielerInnen der Komödie (nämlich ein ganzes Arsenal an hochkarätigen Schauspielern wie Paul Rudd oder Bradley Cooper) wieder ans Set. Diese kehren in die Zeit der 1980er Jahre, in ein Sommercamp, das Karoline Meta Beisel als „Ort der archetypischen amerikanischen Jugend“³⁴⁰ bezeichnet, zurück. Die Serie *G.L.O.W* (Netflix, US 2017-) spielt in den 1980er Jahren in Los Angeles und erzählt die Geschichte einer weiblichen Wrestling-Gruppe mit dem Namen GLOW (Georgeous Ladies of Wrestling).

Zudem finden sich auf Netflix Formate, welche die heutige Retrofaszination widerspiegeln, wie etwa die Serie *13 Reasons Why* (Netflix, US 2017-). Diese spricht nicht nur jüngere ZuschauerInnen an, die sich für den momentanen Retro-Trend begeistern und wie die Figuren eine Vorliebe für die 1980er Jahre teilen, sondern ist für ein Mehr-Generationen-Publikum konzipiert. Auch ältere Generationen finden in der Serie Identifikationspotential. So zum Beispiel durch die Konzentration auf Kassetten oder Polaroids, welchen in der Serie eine wichtige Rolle zukommt, und viele an die eigene Jugend erinnert.

8.2.1. „#TGIAnytime“ - Das familienfreundliche Programm auf Netflix

Neben der Serie *13 Reasons Why* sind viele unter den erfolgreichsten neu produzierten Serien auf Netflix darauf angelegt, von einem Mehr-Generationen-Publikum konsumiert zu werden und sorgen für das Aufkommen von persönlicher, interpersoneller, kollektiver und historischer Nostalgie. Darunter fallen sowohl weniger konzentrationsfordernde Familien-Serien, die unter der von Netflix geführten Kampagne „#TGIAnytime“ vermarktet wurden, als auch komplexer angelegte Serien wie etwa *13 Reasons Why* oder *Stranger Things*, welche der Sparte „quality TV“ zugezählt werden können. Die genannten Formate gehen allerdings sehr

³⁴⁰ Beisel, Karoline Meta, „Wet Hot American Summer“ bei Netflix. Bradley Cooper darf noch mal Teenager sein“, sueddeutsche.de, <https://www.sueddeutsche.de/medien/satire-kniestruempfe-und-kaesefuesse-1.2588731>, 23.07.2018; (Orig. 30.07.2015).

unterschiedlich mit ihrem „kulturellem Erbe“ und Nostalgie um, wie die folgende Gegenüberstellung der Formate zeigen soll.

Die Serie *Full House* (ABC, US), die von 1987-1995 ausgestrahlt wurde, war Teil des familienfreundlichen Freitagabend-Programmes von ABC, das mit dem Akronym „TGIF“ (Thank Goodness It’s Funny) beworben wurde.³⁴¹ Nach dem Ende der Show wurde die Serie immer noch in Form von „reruns“ in mehr als 176 Ländern (welche die Lizenz zur Ausstrahlung erwarben) ausgestrahlt, welche die Rückkehr der Serie nach mehr als 20 Jahren vorbereiteten.³⁴² *Fuller House* war neben *Gilmore Girls: A Year in the Life* (Netflix, US 2016) und der „reboot“-Serie (zu Norman Lear’s feministischer „family sitcom“ aus den 1970er und 1980er Jahren) *One Day at a Time* (Netflix, US 2017-) Teil und Flaggschiff des Versuchs von Netflix, ABC’s „TGIF“-Programm wiederaufzugreifen. Dazu wurde die Kampagne „#TGIAnytime“ ins Leben gerufen, die eine Rückkehr eines einfacheren, mehr familienfreundlichen Angebots bewirbt, das rund um die Uhr abgerufen werden kann.³⁴³ Die Serie *Fuller House* (Netflix, US 2016-) stellt eine mehr konservative und konventionelle Reaktivierung eines populärkulturellen Textes dar. Sie wirbt, wie Lock schreibt, mit einem „nostalgic and arguably less challenging mode of viewing (in terms of both form and content) in the present“³⁴⁴. Lock beschreibt *Fuller House* als familienfreundliche, formelhafte und vorhersehbare Show, die Netflix als Ausgleich für Serien mit explizit sexuellen und gewalttätigen Inhalten ins Programm aufgenommen hat. *Fuller House*, so Lock, sei eine Einladung, sich zurückzulehnen und zu entspannen.³⁴⁵ Schon vor der Ausstrahlung von *Fuller House* wurde die Rückkehr der Serie von Medien und Fans enthusiastisch diskutiert, intensiv als „Heimkehr“ beworben.³⁴⁶ Im Dezember des Jahres 2015 veröffentlichte Netflix einen Teaser für die Show, der die Erinnerungen der Fans an die erste Auflage der Serie triggern sollte. Unterlegt wurde dieser mit Miranda Lamberts nostalgischem Song „The House That Built me“ (EV: 2009). Die Kamera führt die ZuseherInnen durch San Francisco und die Räumlichkeiten des Hauses der Familie Tanner. Im Wohnzimmer steht immer noch die schon ikonisch gewordene blau-weiß-karierte Couch, die viele ZuseherInnen mit der eigenen Kindheit assoziieren.³⁴⁷ Ohne die Figuren zu sehen, hören wir ihre Stimmen Phrasen wie „Gosh, it feels good to be back“ oder „Welcome Home“ sagen und im Teaser wird der Banner „Life is full again“ ein-

³⁴¹ Vgl. Loock, Kathleen, „‘Whatever Happened to Predictability?’: Fuller House, (Post)Feminism, and the Revival of Family-Friendly Viewing“, *Television & New Media* 19/4, 2018, S. 361-378, hier: S. 362.

³⁴² Vgl. ebd.

³⁴³ Vgl. ebd., S. 362 und S. 366.

³⁴⁴ Loock, Kathleen, „American TV Series Revivals: Introduction“, *Television & New Media* 19/4, 2018, S. 299-309, hier: S. 305.

³⁴⁵ Vgl. Loock, Kathleen, „‘Whatever Happened to Predictability?’“, S. 367.

³⁴⁶ Vgl. ebd., S. 363.

³⁴⁷ Vgl. ebd., S. 364.

geblendet.³⁴⁸ Netflix adressiert mit diesem Slogan die Bedürfnisse von ZuseherInnen, die ihnen bekannten Figuren, mit denen sie groß geworden sind, wiederzusehen. Die nun erwachsen gewordenen Kinderstars verkörpern nun Frauen, die einem Beruf nachgehen, Kinder erziehen und nach Selbstverwirklichung suchen und bieten den ZuseherInnen damit ein Gefühl von Sicherheit, sozialem Anschluss und Selbstkonzepterhalt, was wie bereits beschrieben, vor dem Hintergrund von Veränderungen oder Verlusten nach Kießling eine Motivation für den Konsum von nostalgischen Produkten darstellen kann.³⁴⁹ Die Werbestrategie ging vollends auf, denn *Fuller House* zählte 2016 zu den meist gesehenen Serien³⁵⁰ und löste eine Nostalgiewelle unter den Fans der Serie aus. Eltern konnten nun die Fortsetzung ihrer Lieblingsserie aus ihrer Jugend gemeinsam mit ihren Kindern ansehen. Die getriggerten Erinnerungen des Publikums sind dabei an idealisierte Konzepte von einem Zuhause, einer Familie und Freundschaft gebunden, die Netflix in seinem Programm zu reaktivieren versucht.³⁵¹ Obwohl *Fuller House* die Probleme einer alleinerziehenden Mutter anspricht und feministische Themen aufgegriffen werden, bleibt die Serie aber ihrem hauptsächlich weißen, heteronormativen Setting verhaftet und reaktiviert konservative Auffassungen von Mutterschaft, Häuslichkeit und idealisierten Familienwerten, die in der Reagan-Ära propagiert wurden.³⁵² Die weiblichen Figuren werden in der Serie hauptsächlich über ihre Rolle als Mutter und über ihre Beziehungen zu Männern definiert.³⁵³ Looock schreibt dazu: „The revival displays an uncomfortable mix of feminist concerns with postfeminist notions of personal empowerment and choice as well as highly conservative ideals of motherhood and domesticity.“³⁵⁴

Ganz anders verhält es sich in den Serien *13 Reasons Why* oder *Stranger Things*, die zu den erfolgreichsten Formaten auf Netflix zählen. Sie weisen nicht nur nostalgische Tendenzen auf, sondern verhandeln und problematisieren Erfahrungen in der Kindheit, Pubertät und im schulischen Alltag. Die Rückbezüglichkeit auf die 1980er Jahre unter der Verwendung universeller Themen und Narrativen, prototypischen Figuren und Musik aus den 1980er Jahren wird genutzt, um Generationen zu verbinden und Familien gemeinsam vor den Bildschirm zu holen. Anders als in der Serie *Fuller House*, die als Sitcom mit „laugh tracks“ einen weniger realistischen Anspruch hat, werden in den Serien *Stranger Things* und *13 Reasons Why* keine idealisierten Familienwerte aus der Reagan-Ära kommuniziert, sondern infrage gestellt.

³⁴⁸ *Fuller House. Teaser*, Netflix, <https://www.youtube.com/watch?v=uhInIOKwGXU>, 14.07.2018; (Orig.17.12.2015).

³⁴⁹ Vgl. Kießling, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*, S. 16.

³⁵⁰ Vgl. Looock, „Whatever Happened to Predictability?“, S. 365-366.

³⁵¹ Vgl. ebd., S. 366.

³⁵² Vgl. ebd., S. 369.

³⁵³ Vgl. ebd., S. 374-375.

³⁵⁴ Ebd., S. 374.

Die Serien lehnen sich an Formate aus den 1980er Jahren an, die sozialkritische Potentiale behinhalten. Die Autorin Jen Chaney hat in einem Artikel beispielsweise die Serie *13 Reasons Why* zwei Filmen und einer Serie aus den 1980er Jahren gegenüber gestellt, die zwischen 1984 und 1985 für das Fernsehen produziert wurden und erstmals das Tabu-Thema Suizid im Jugendalter in einem Familienformat behandelten.³⁵⁵ So nennt sie unter anderem den Fernsehfilm, den sie als „vaguely *Romeo und Julieta*–esque tale“³⁵⁶ beschreibt. Nachdem Lonnie (gespielt von Molly Ringwald) einen missglückten Selbstmordversuch hinter sich hat (wie auch Hannah aus *13 Reasons Why* schneidet sie sich die Pulsadern auf), trifft sie auf einer Party auf Rick (gespielt von Zach Galligan). Die Eltern sind gegen eine Beziehung der beiden und wollen sie trennen. Die Teenager beschließen daher, sich umzubringen. Freunde und Eltern geben sich die Schuld an dem Tod der beiden. Die Ähnlichkeiten zwischen der Serie *13 Reasons Why* und Formaten aus den 1980er Jahren können unter manchen eine „artefact nostalgia“ auslösen, doch die positiven Gefühle, die mit einer historischen, persönlichen und kollektiven Nostalgie einhergehen, beziehen sich vielmehr auf die Musik und Medien aus den 1980er Jahren, welche in der Serie zu hören bzw. zu sehen sind. Die Teenager in *13 Reasons Why* teilen – wie auch das Serienpublikum, das sich für den momentanen Retro-Trend begeistert – eine nostalgische Vorliebe für die Musik und Medien der 1980er Jahre. Als die beiden Hauptfiguren Alex und Tony sich mit dessen Auto auf den Heimweg machen wollen, fragt Tony, ob er eine Kassette von Joy Division einlegen könnte und zwischen den beiden entspinnt sich folgender Dialog:

Tony: „Can I play you a tape?“

Alex: „Yeah, of course. You’re still on the old media, huh?“

Tony: „Ut, it’s so much better“

Alex: „Everything was better before.“³⁵⁷

Diese Szene bietet nicht nur einem jüngeren Publikum Potential für Identifikation und historische Nostalgie, sondern kann auch Eltern und ZuseherInnen der Generation X, die sich an ihre eigene Jugend erinnern, nostalgisch werden lassen.

³⁵⁵ Siehe: Chaney, Jen, „How 13 Reasons Why Compares to ‘80s Pop Culture About Teen Suicide“, *vulture.com*, <http://www.vulture.com/2017/05/13-reasons-why-and-pop-culture-about-teen-suicide.html>, 19.07.2018; (Orig. 04.05.2017). Chaney bezieht sich auf die Folge „Hear me cry“ der Anthologie-Serie *CBS Schoolbreak Special* (CBS, US 1980-1996), das Fernseh-drama *Silence of the Heart* (R: Richard Michaels, US 1984) und den Fernsehfilm *Surviving: A Family in Crisis* (R: Waris Hussein, US 1985).

³⁵⁶ Chaney, „How 13 Reasons Why Compares to ‘80s Pop Culture About Teen Suicide“.

³⁵⁷ „Side A“, *13 Reasons Why*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2017.

8.2.2. *The Toys That Made Us*

Einen weiteren Trend, den Netflix mit seinem Programm bedient, ist das Feiern der Wiederkehr früherer Spielzeuge. Wie bereits ausgeführt, nehmen diese einen besonderen Stellenwert in den Erinnerungen nostalgischer Subjekte ein. Viele Menschen (gleich welchen Alters) sammeln leidenschaftlich Spielzeug aus ihrer Kindheit und zahlen für dieses oftmals stolze Summen. In den frühen 1980er Jahren war die Action-Figur He-Man, die von der Firma Mattel weltweit vertrieben wurde, ein „must have plaything for boys“³⁵⁸, wie es auf der Plattform ultimatecomiccon.com heißt. Als die Spielzeuglinie „Masters of the Universe“ 1982 auf den Markt kam, überholte die Firma Mattel, die sonst für ihre Barbie-Puppen und weniger für ihre Action-Figuren bekannt war, die damals erfolgreich verkauften Star Wars-Spielzeuge.³⁵⁹ Fünf Jahre lang boomte der Markt für He-Man Figuren, den speziell für die Spielzeuglinie entwickelten Comics und die von 1983 bis 1985 ausgestrahlte Animationsserie He-Man and the Masters of the Universe (US, 1983-1985). Da 20% der ZuseherInnen weiblich waren, entwickelte Mattel zudem die Spielfigurenreihe „She-Ra and the Princesses of Power“, für welche die Firma Filmation eine Trickfilmserie mit 95 Folgen produzierte. She-Ra, die Hauptprotagonistin und Zwillingschwester von He-Man, wurde ebenso zu einem internationalen Phänomen.³⁶⁰ Nachdem ab 1987 die Verkaufszahlen für die Spielzeugreihen drastisch zurückgingen, wurde mit neu produzierten Cartoons und neuen Figuren versucht, Fans wieder zu begeistern. Die Maßnahmen waren jedoch kommerziell nicht erfolgreich, bis sich vor einigen Jahren ein neuer Nischen-Markt für die nun erwachsen gewordenen Fans etablierte. Diese schlossen sich zu einer Gemeinschaft zusammen, die sich unter anderem auf der jährlichen „Power-Con“ versammelt und nun kaufkräftig die von der Firma Super7 produzierten „High End“-Reinterpretationen der ursprünglichen Figuren („Premium Masters of the Universe Classics Line“, Neuauflage seit 2008) erwerben.³⁶¹ Brian Flynn, Inhaber der Firma Super7, sprach in der von Netflix produzierten Dokumentations-Reihe mit dem Titel *The Toys That Made Us* (Netflix, US 2017-) über die Rolle von Nostalgie für die Neuauflagen von He-Man: „A lot of it centered around nostalgia and really selling people the idea and the emotions they had when they were children“³⁶². Keine andere Verkaufsstrategie verfolgt auch Netflix und widmet sich mit der Doku-Serie *The Toys That Made Us* (in zwei Staffeln mit insgesamt acht

³⁵⁸ Tailor, Paco, „Masters Of Your Bank Account: The 15 Most Expensive He-Man Toys Ever“, *ultimatecomiccon.com*, <http://www.ultimatecomiccon.com/collectible/masters-of-your-bank-account-the-15-most-expensive-he-man-toys-ever/>, 18.07.2018; (Orig. 10.09.2017).

³⁵⁹ Vgl. „He-Man“, *The Toys That Made Us*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2017.

³⁶⁰ Vgl. ebd.

³⁶¹ Vgl. ebd.

³⁶² Ebd.

Folgen) ikonischen Spielzeugfiguren, wie etwa G.I. Joe, He-Man, Barbie, Star Wars oder Lego. Das Format adressiert in seinem Intro sein Zielpublikum und stellt sich selbst mit einem Jingle (ähnlich jenen von Zeichentrickserien) wie folgt vor:

„It’s an eight-part documentary series about the toys that we all know. Plastic creations that last for generations and we still cannot let go. Little molded figures that gave us big dreams. We’ll go back in time and behind the scenes. It’s The Toys that Made Us. Toys that Made Us. The Toys that Made Us is here.“³⁶³

Jene, die ihre Kindheit und Jugend in den 1980er- und 1990er Jahren verbrachten und Fans von He-Man und seiner Schwester She-Ra waren, können sich ebenso an den seit 2017 ins Archiv aufgenommenen Zeichentrick-Serien *He-Man and the Masters of the Universe* und *She-Ra: Princess of Power* (US, 1985-1987) erfreuen. Auch in der Serie *Stranger Things* zählen Spielzeugfiguren zu beliebten „props“. So spielt die kleine Erica mit der He-Man-Figur ihres Bruders Lucas und ihrer Barbie-Puppe eine Liebesszene nach (Abb. 1). Lucas empört sich nicht nur über den Diebstahl seiner Schwester, sondern auch darüber, dass die Figuren unmöglich ein Liebespaar sein könnten, da sie nicht in denselben Welten leben. Ericas Protest, ob er nicht ohnehin zu alt für das Spielen mit Actionfiguren sei, bildet einen ironischen Kommentar auf die Sammelleidenschaft heutiger Erwachsener.



Lucas: „I knew it!“

Erica: „Hey! They are in love!“

Lucas: „No, actually, they’re not. They don’t even exist on the same planet.“

Erica: „Aren’t you too old to be playing with toys?“

³⁶⁴

Abb. 1

³⁶³ „Intro“, *The Toys That Made Us*, Netflix, US 2017.

³⁶⁴ „Chapter 6: The Spy“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 6, Netflix, US 2017 [Screenshot].

9. *Stranger Things*

9.1. Zum Aufbau der Analyse

Wie einleitend dargelegt, sollen in der Analyse die in der Serie miteinander agierenden Nostalgien mithilfe der vorgestellten Kategorien identifiziert werden. Wie schon Stuart Tannock in seinem 1995 erschienenen Aufsatz angeraten hat, muss für eine Untersuchung von Nostalgie der Inhalt, der/die AutorInnen und das Publikum eines nostalgischen Narratives analysiert werden. Dies erlaubt auch Antworten darauf zu finden, welche Individuen und Wir-Gruppen bezüglich worauf nostalgisch sind.³⁶⁵ Zudem ist es nach Tannock wichtig, mitzudenken, dass verschiedene Formen von Nostalgie innerhalb von Gemeinschaften und sozialen Gruppen bestehen, da diverse Nostalgien Reaktionen auf eine ganze Reihe an persönlichen Bedürfnissen bilden. Nostalgie als kulturelle Ressource oder Strategie kann nach Tannock in verschiedenster Weise genützt werden³⁶⁶, weshalb nachstehend aufgezeigt werden soll, auf welchen Ebenen die Serie mit Nostalgie operiert und welches Bild der 1980er Jahre sie präsentiert, für das ein heterogenes Publikum nostalgisch wird.

Zunächst soll auf die Vermarktung der Serie, und wie sie Nostalgie als wirksame Werbestrategie einsetzt, eingegangen werden, da sie – neben den Einträgen in sozialen Medien – in erster Instanz die ZuseherInnen erreicht und zu einem erheblichen Anteil zu der nostalgischen Lesart der Serie beiträgt. Die Darstellung der Verkaufsstrategien soll dabei helfen, zu klären, wie die Serie *Stranger Things*, die eine Hommage an die Populärkultur der 1980er Jahre darstellt, innerhalb nur kürzester Zeit selbst zu einem Pop-Phänomen mit einer extrem ausgeprägten und aktiven Fanbase werden konnte.

Im Hinblick auf die (inter-) textuelle Ebene der Serie gilt es aufzuzeigen, dass die Serienmacher Matt und Ross Duffer mithilfe unterschiedlicher Strategien versucht haben, den Zeitgeist der 1980er Jahre, vergangene Trends und ein vergangenes Lebensgefühl zu kommunizieren. Wie bereits einleitend dargelegt, sorgen der Einsatz von zeitspezifischen Stimuli, die Gestaltung der Mise en Scène, das ostentative Zitieren von Narrativen, Tropen, prototypischen Figuren, visuellen Strategien und Musik aus den 1980er Jahren für Déjà-vus und Déjà-entendus unter den ZuseherInnen, die in den nachstehenden Kapiteln untersucht werden. Es soll aufgezeigt werden, dass obgleich potentiell jedes „period drama“ nostalgische Gefühle evozieren kann, die Trigger für Nostalgie in *Stranger Things* aufgrund der detailgenauen Nachempfindung der 1980er Jahre und den intertextuellen und genreübergreifenden Anspielungen noch einmal mehr potenziert werden. Neben den Intertextualitäten, die vor allem potentielle Trig-

³⁶⁵ Vgl. Tannock, „Nostalgia Critique“, S. 455.

³⁶⁶ Vgl. ebd., S. 454.

ger für eine „artefact nostalgia“ darstellen,³⁶⁷ bietet auch die Erzählung von *Stranger Things* Trigger für nostalgische Gefühle, respektive für eine „fictional nostalgia“. Sie versetzt die ZuseherInnen in eine Zeit zurück, die sie an die eigene Kindheit und Jugend erinnert und deren vorgestellte Ideale sie mit positiven Emotionen verbinden. Ein jüngeres Publikum mag zwar keine persönliche Nostalgie, wohl aber eine historische Nostalgie für die Zeit und/oder die Kulturproduktion der 1980er empfinden. Zudem ist das Jahrzehnt für sie nach wie vor in heutigen Retrotrends – dazu zählen Phänomene wie „retro toys“, „retrogaming“, „retro candy“, „retro interior design“, „retro ring-tones“, „retro-style commercials“ etc.³⁶⁸ – präsent und darum Teil ihres prothetischen Gedächtnisses.

In der Analyse sollen neben den primären Quellen, respektive der Serie und die in ihr referierten Filme, auch sekundäre Quellen – wie wissenschaftliche Publikationen, Branchenblätter, Zeitungen, Magazine und Fanpublikationen in sozialen Medien – herangezogen werden, um den öffentlichen Diskurs von *Stranger Things* zu beschreiben und die aufgestellten Thesen zu untermauern.

9.2. Verkauf und Vermarktung der Serie *Stranger Things* – „It uses nostalgia as their secret weapon“³⁶⁹

Mittlerweile findet sich eine ganze Reihe an Artikeln im Internet, welche die Marketing-Strategien der Serie entschlüsselt haben wollen. An erster Stelle wird auf der Plattform *medium.com* Nostalgie als wichtigste Marketingstrategie angeführt.³⁷⁰ Dass der Reiz, die Serie zu sehen, auf der Wiedererkennung von Spielzeugen, Filmen und Büchern aus den 1980er Jahren beruht und Nostalgie dabei eine wichtige Rolle zukommt, wussten die Serienmacher schon für den Verkauf der Serie zu nutzen. In einem Interview erklärte Matt Duffer, dass er gemeinsam mit seinem Bruder ein Notizbuch für die Bewerbung ihrer Serie vorbereitete, das sie ästhetisch einem Buch von Stephen King nachgestalteten: „I think we literally took the Firestarter paperback and put a picture of a bike on an empty road.“³⁷¹ Das zwanzig Seiten lange „look book“ enthielt eine Reihe an Standaufnahmen aus Filmen, auf die sie in der Serie referieren wollten.³⁷² *Stranger Things* wurde von über 15 Netzwerken abgelehnt, da sie nicht daran glaubten, dass eine Serie, die eine Gruppe von Kindern zeigt, ohne selbst eine Kinderserie zu

³⁶⁷ Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 168.

³⁶⁸ Vgl. Reynolds, *Retromania*, S. xvii und xviii.

³⁶⁹ „3 Marketing Lessons to Pick Up from Stranger Things“, *medium.com*, <https://medium.com/@theiuvo/3-marketing-lessons-to-pick-up-from-stranger-things-973053224eec>, 10.08.2018; (Orig. 10.01.2018).

³⁷⁰ Vgl. ebd.

³⁷¹ Thrower, Emma, „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; (Orig. 20.07.2016).

³⁷² Vgl. Bettridge, Daniel, *The Unofficial Stranger Things A-Z*, London: John Blake 2017, S. 64.

sein, Erfolg hätte. Nachdem Dan Cohen und Shawn Levy der Firma 21 Laps Entertainment einwilligten, die Serie zu produzieren, kaufte Netflix die Serie innerhalb von nur 24 Stunden nach der Durchsicht des Skripts für den Piloten der Serie.³⁷³ Dies mag nicht verwundern, vereint *Stranger Things* doch die erfolgreichsten Werbestrategien von Netflix. Sie folgt dem heute angesagten Retrotrend, feiert wie auch der Streaming-Service beliebte Spiele und Spielzeuge aus den 1980er Jahren, lässt ihre Handlung in den populären 1980er Jahren spielen und prädestiniert durch die Zitation von familiären Filmen, Serien, Narrativen, Tropen, Figurenensembles und Musik der 1980er Jahre eine nostalgische Lesart. Der Erfolg der Serie lässt sich auch darauf zurückzuführen, dass sie es schafft, die Familie gemeinsam vor dem Bildschirm zu versammeln. Dies kann bereits zu einer nostalgischen Rezeptionssituation führen, die auch Netflix mit der geführten Kampagne „#TGIAnytime“ zu schaffen sucht. Außerdem spricht die Serie ein Mehr-Generationen-Publikum an. Die erste Staffel der Serie beginnt mit dem Verschwinden des Jungen Will Byers. Die Polizei, seine Mutter, sein Bruder und Wills Freunde Lucas, Dustin, Mike und dessen Schwester Nancy suchen verzweifelt nach ihm. Sowohl das Narrativ der Serie, das ein Konglomerat an zitierten Filmen und Genres bildet, als auch die Figuren, respektive die Kinder, Teenager und Erwachsenen bieten Identifikationspotential für mindestens drei Generationen,³⁷⁴ wie die Film- und Medienwissenschaftlerin Virginia Bonner schreibt:

„Splitting its narrative among three cohorts was risky, but it’s striking how successfully *Stranger Things* appeals to GenXers, Millennials, and teens alike – and how pleurably slippery their identification is. Presumably, now middle aged GenX parents identify with the adults, twenty-something Millennials with the teens, and teens with the children. Yet GenXers with the teenagers and children that they were in 1983, pluralizing their nostalgic pleasure.“³⁷⁵

Die in der Serie enthaltenen Referenzen auf andere Medieninhalte evozierten nostalgische Gefühle bei unterschiedlichen Individuen, „Wir-Gruppen“ und Generationen über Ländergrenzen hinweg.

Als die erste Staffel von *Stranger Things* mit insgesamt acht Folgen erstmals am 11. Juli 2016 ausgestrahlt wurde, stieß sie in der Presse und unter ZuseherInnen global auf große Resonanz und wurde insgesamt für 18 Emmy Awards nominiert. Die Serie wurde von Menschen in mehr als 190 Ländern angesehen (Netflix stellt Untertitel und Synchronisierungen in 20 ver-

³⁷³ Vgl. Adams, Guy, *Notes from the Upside Down. The Unofficial Guide to the Hit TV Series*, London: Ebury Press, S. 14 und: Bettridge, *The Unofficial Stranger Things A-Z*, S. 65.

³⁷⁴ Vgl. Bonner, Virginia, „Stranger Things: Channeling Nostalgia/Challenging Nostalgia“, *media-commons.futureofthebook.org*, <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2016/09/13/stranger-things-channeling-nostalgia-challenging-nostalgia>, 10.07.2017; (Orig 13.09.2016).

³⁷⁵ Ebd.

schiedenen Sprachen bereit).³⁷⁶ In der Presse wurde *Stranger Things* als „retro hit miniseries“³⁷⁷, „80s nostalgia fest“³⁷⁸ und „trip down the memory lane“ angepriesen. 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. Von dem Hype um die Serie zeugen unzählige Artikel in der Presse, rege Fanaktivitäten, Diskussionen auf unterschiedlichen sozialen Netzwerken und hohe ZuseherInnenquoten. Den Berichten von „Symphony Advanced Media“ zufolge war die erste Staffel von *Stranger Things* im Jahr 2016 die drittmeist gesehene Serie unter den Neuerscheinungen von „netflix original series“. Innerhalb der ersten 35 Tage konnte das „super-natural-drama“ 14,07 Millionen ZuseherInnen im Alter von 18-49 Jahren vor den Bildschirm holen.³⁷⁹ Keine andere Netflix-Serie dominierte die sozialen Medien so sehr wie *Stranger Things*. Dazu hieß es im Forbes-Magazin:

„While *Orange Is the New Black* garnered 105,753 mentions on Twitter in the 48 hours following its premiere and *House of Cards* notched 52.458, *Stranger Things* accumulated 1,043,257, according to influencer technology company Influential. Altogether, the company estimates that the social conversation had the potential of reaching over 1.4 billion people in the 48 hours following the series premiere—many of whom are potential future subscribers to the streaming platform.“³⁸⁰

Die zweite Staffel der Serie mit insgesamt neun Episoden und eine siebenteilige Dokumentation zur Serie folgten am 27. Oktober des Jahres 2017. Die zweite Staffel war nicht weniger erfolgreich wie ihre Vorgängerin. Laut Angaben der Firma Nielsen wurde die Premiere der zweiten Staffel innerhalb von nur drei Tagen von 15,8 Millionen Menschen in der Altersgruppe von 18-49 Jahren gesehen.³⁸¹ Innerhalb der ersten 24 Stunden nach der Veröffentlichung der zweiten Staffel wurde die Serie 670.416 Mal in diversen sozialen Medien wie Twit-

³⁷⁶ Vgl. Huddleston, Tom Jr, „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; (Orig. 23.10.2017).

³⁷⁷ Stuever, Hank, „It’s the era of the homage and the satisfying ‘*Stranger Things*’ is the prototype“, *washingtonpost.com*, https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/its-the-era-of-the-homage-and-the-satisfying-stranger-things-is-the-prototype/2017/10/24/5107dfc4-b2cb-11e7-be94-fabb0f1e9ffb_story.html?noredirect=on&utm_term=.10a85ba7e426, 27.07.2018; (Orig. 24.10.2017).

³⁷⁸ Bennett, Neil, „The wonderful *Stranger Things* poster – and the 80s cult filmst hat inspired it“, *digitalartsonline.co.uk*, <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/wonderful-stranger-things-poster-80s-cult-films-that-inspired-it/>, 21.07.2018; (Orig. 15.08.2016).

³⁷⁹ Vgl. Holloway, Daniel, „‘*Stranger Things*’ Ratings: Where Series Ranks Among Netflix’s Most Watched“, *variety.com*, <https://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/>, 27.07.2018; (Orig. 25.08.2016).

³⁸⁰ Vgl. Berg, Madeline, „The Scariest Part Of ‘*Stranger Things 2*’? Social Media Domination“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2017/10/30/the-scariest-part-of-stranger-things-2-social-media-domination/#24d485e9a0a3>, 27.07.2018; (Orig. 30.10.2017).

³⁸¹ Vgl. Katz, Brandon, „‘*Stranger Things*’ Is the Most Popular Streaming Show in the World“, *observer.com*, <http://observer.com/2018/02/stranger-things-ratings-netflix-amazon-video-hulu-details/>, 02.05.2018; (Orig. 27.02.2018).

ter, Facebook, Instagram, Reddit, Tumblr oder YouTube erwähnt.³⁸² Die Datenerhebungsfirma Parrot Analytics, welche global das Streamingverhalten von ZuseherInnen und Aktivitäten in sozialen Medien, auf Blogs und Plattformen von Fans und KritikerInnen erforscht, kam 2018 zu dem Ergebnis, dass *Stranger Things* die populärste Streaming-Serie weltweit ist.³⁸³ Das Unternehmen untersucht 3,3 Billionen Datensätze in über hundert Ländern, um Trends in den Märkten von Australien, Brasilien, Kanada, Frankreich, Deutschland, Japan, Mexiko, Spanien, Großbritannien und der USA zu erfassen. Global führte *Stranger Things* die Suchanfragen nach Streaming-Serien alle Märkte bis auf Australien an.³⁸⁴ Weiter befördert wurde der Hype um *Stranger Things* von Stars, die öffentlich ihre Vorliebe für die Serie kundtaten. So etwa die großen Vorbilder der Serie Stephen King und Steven Spielberg. Stephen King schrieb auf Twitter über die erste Staffel: „Watching STRANGER THINGS is looking watching Steve King’s Greatest Hits. I mean that in a good way“³⁸⁵.

Menschen assoziieren mit ihren Sammlungen von Produkten eine Reihe an Ereignissen in frühen Jahren, die sie mit positiven Erfahrungen, einer Verspieltheit und Sorglosigkeit verbinden. So schreibt etwa Cross: „These are the consumer goods of our ‘wondrous innocence’, memories of childhood and youth, of purchases, gifts and play.“³⁸⁶ Einen besonderen Stellenwert nehmen hierbei Spielzeuge, Filme oder Musik aus der Kindheit und Jugend ein.

Die nächsten beiden Kapitel sollen zeigen, mit welchen Strategien Netflix die Serie bewarb. So soll anhand der Beispiele des von Netflix in Auftrag gegebene Posters und des Trailers zur ersten Staffel gezeigt werden, mit welchen Triggern für Nostalgie gearbeitet wurde, um ZuseherInnen an das Format *Stranger Things* zu binden.

³⁸² Vgl. Berg, „The Scariest Part Of ‘Stranger Things 2’? Social Media Domination“.

³⁸³ Vgl. Katz, „‘Stranger Things’ Is the Most Popular Streaming Show in the World“.

³⁸⁴ Vgl. ebd.

³⁸⁵ Stephen King, „Watching STRANGER THINGS is looking watching Steve King’s Greatest Hits. I mean that in a good way“, *twitter.com*, abgerufen am 02.08.2018, (Orig. 17.07.2016), <https://twitter.com/stephenking/status/754699429047836672?lang=de> (Twitter-Kommentar).

³⁸⁶ Cross, Gary, „Nostalgic collections“, *Consumption Markets & Culture* 20/2, 2017, S. 101-106, hier: S. 103.

9.2.1. Trailer

So wie die Duffer-Brüder bekannte Tropen, Figuren, Bilder und Musik – die (nostalgisch) auf Kulturprodukte der 1980er Jahre referieren – einsetzen, um ihre Serie zu verkaufen, nutzt auch Netflix bei der Bewerbung von *Stranger Things* Trigger für Nostalgie, um die Serie für ihr kaufkräftigstes Publikum, respektive ZuseherInnen der Generation X, attraktiv zu machen. Wie an dem Erfolg von Formaten, die in den 1980er Jahren spielen, abzulesen ist, begrüßen ZuseherInnen Filme und Serien, die sie nostalgisch an ihre Kindheit und Jugend zurückblicken lassen. Für jüngere ZuseherInnen wird *Stranger Things* durch eine (nostalgische) Retrostilisierung des Trailers und der Plakate zu den beiden Staffeln interessant gemacht.

In der Beschreibung des offiziellen Trailers zur ersten Staffel von *Stranger Things* von Netflix heißt es, dass es sich bei der Serie um einen „love letter to the supernatural classics of the 80’s“ handle.³⁸⁷ Der Trailer bietet einen ersten Einblick darauf, wie der beworbene Liebesbrief an Klassiker der 1980er Jahre in der Serie umgesetzt aussehen wird. In dem nur knapp zweieinhalb Minuten langen Video bedient man sich einer schnellen Schnittechnik. Die große Anzahl an gezeigten Bildern enthält eine ganze Reihe an Triggern für unterschiedliche Formen von Nostalgie und erlaubt den ZuseherInnen in kürzester Zeit möglichst viele Assoziationen zu Kulturprodukten oder ihrer eigenen Lebensgeschichte herzustellen.

Die gezeigten Handlungsorte, „props“ und Figurenensembles können als prototypisch für Genres – welcher die Serie kombiniert – gelten bzw. werden Filmbilder und Tropen aus den 1980er Jahren explizit zitiert. Im Trailer stehen Alltagsszenen, wie das gemeinsame Abendessen im Kreise der Familie (Abb. 2; Abb. 3), spielende Kinder oder der schulische Alltag unheimlichen Szenen gegenüber, die das Verschwinden des Jungen Will Byers zeigen.



Abb. 2: Die Familie Wheeler mag für viele ein nostalgisches Bild abgeben. Dass Vater und Mutter und ihre drei Kinder um einen Tisch versammelt sind, ist für einen Großteil der ZuseherInnen keine Selbstverständlichkeit.³⁸⁸



Abb. 3: Die alleinerziehende Mutter Mary beim gemeinsamen Abendessen mit ihren Kindern Elliott, Gertie und Michael im Film *E.T. the Extra-Terrestrial*.³⁸⁹

³⁸⁷ *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot].

³⁸⁸ Ebd. [Screenshot].

Der Trailer informiert darüber, dass sich nicht nur die Polizei auf die Suche nach dem Vermissten aufmacht, sondern auch die drei Freunde von Will. Wie für viele Kinder-Abenteuer-Filme der 1980er Jahre typisch, verbirgt sich etwas Geheimnisvolles in einem Wald, den Lucas, Mike und Dustin mit ihren Taschenlampen durchforsten (Abb. 4).



Abb. 4: Lucas, Mike und Dustin machen sich im strömenden Regen mit ihren Taschenlampen auf, um ihren vermissten Freund zu finden.³⁹⁰



Abb. 5: Wolfgang, Jason und Ben aus dem Film *Explorers* mit ihren Taschenlampen auf ihren Entdeckungsreisen.³⁹¹

Dort finden sie zwar nicht ihren Freund, doch treffen sie auf ein kahlgeschorenes Mädchen, das – wie der Trailer suggeriert – mehr über Wills Verbleib zu wissen scheint. Die Antwort auf die Frage, vor wem und wo sich Will versteckt hält, bleibt unbeantwortet, doch Bilder eines von Satelliten umgebenen Gebäudes, eines dunklen Portals (Abb. 6 und 7) und eines Mädchens in einem Isolationstank (Abb. 8 und 9) erinnern an Szenen aus Horror- und Science-Fiction-Filmen der 1980er Jahre, welche von (Regierungs-)Experimenten und Übernatürlichem handeln.

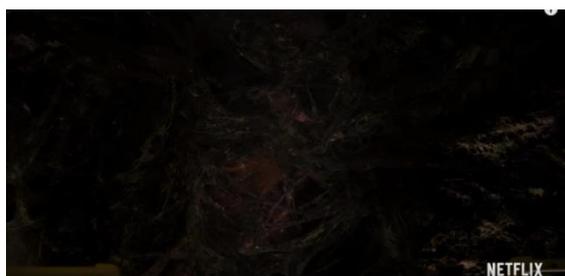


Abb. 6: Das Portal zur Parallelwelt „Upside Down“.³⁹²



Abb. 7: Ein Sog droht den jungen Robbie im Film *Poltergeist* in eine Horror-Parallelwelt zu reißen.³⁹³

³⁸⁹ *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot].

³⁹⁰ *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot].

³⁹¹ *Explorers – Ein phantastisches Abenteuer*, R: Joe Dante, DVD, Paramount (Universal Pictures) 2004; (Orig. *Explorers*, US 1985) [Screenshot].

³⁹² *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot].

³⁹³ *Poltergeist*, R: Tobe Hooper, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *Poltergeist*, US 1982) [Screenshot].



Abb. 8: Das mysteriöse Mädchen Eleven in einem Isolationstank.³⁹⁴



Abb. 9: *Altered States*. Dr. Jessup begibt sich zum Zwecke der Erforschung einer anderen Dimension in einen Isolationstank.³⁹⁵

Es wäre jedoch keine echte Abenteuergeschichte, wenn den Kindern keine Hindernisse in den Weg gelegt würden. Der Trailer zeigt eines der explizitesten Filmzitate der Serie, welche eine von vielen Hommagen an den Regisseur Steven Spielberg in *Stranger Things* darstellt. Zwar in abgeänderter Form wird die wohl berühmteste Fahrrad-Verfolgungsjagd der Filmgeschichte nachgestellt. Das mysteriöse Mädchen Eleven lässt einen auf sie und ihre drei Freunde zukommenden Van in die Luft fliegen, um den Regierungsleuten zu entkommen und erinnert damit an eine bekannte Szene aus *E.T. the Extra-Terrestrial*. Ebenso von Regierungsleuten verfolgt, lässt E.T. die Fahrräder der Kinder und seiner Fluchthelfer über den Autos aufsteigen, die ihnen den Weg versperren.



Abb. 10: Eleven setzt ihre Kräfte ein, um ihren Verfolgern zu entkommen.³⁹⁶



Abb. 11: E.T. lässt die Fahrräder der Kinder über die Wagen ihrer Verfolger emporsteigen.³⁹⁷

³⁹⁴ *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot].

³⁹⁵ *Der Höllentrip*, R: Ken Russell, DVD, Warner Home Video 2006; (Orig. *Altered States*, US 1980).

³⁹⁶ *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot].

³⁹⁷ *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH, 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot].

Das Verschwinden Will Byers wird auch auf auditiver Ebene kommentiert. Unterlegt wird der Trailer nämlich mit dem Dialog zwischen dem Polizeichef Jim Hopper und Joyce, der Mutter des vermissten Jungen, der nur zum Teil im Bild sichtbar gemacht wird.

Jim Hopper: „This is Hawkins. I know the worst thing that’s ever happened here in the four years I’ve been working here, was when an owl attacked Eleanor Gillespie’s head because it thought that her hair was a nest. 99 out of a hundred times kid goes missing the kid is with a parent or a relative.“

Joyce: „What about the other time. You said 99 out of a hundred. What about the other time. The one!“³⁹⁸

Das Gespräch steht den gezeigten Bildern und der spannungsgeladenen musikalischen Kulisse diametral entgegen und verrät, dass mehr hinter dem Verschwinden des Jungen steckt. Hopper versucht, die verzweifelte Joyce zu beruhigen, während die ZuseherInnen, ohne das Monster zu sehen, suggeriert bekommen, dass Will etwas Schreckliches zugestoßen sein muss. Die Synchronität von Bild und Ton wird gestört und erinnert an Horror-, Mystery- und Science-Fiction-Filme, die genretypisch mit dem Spannungsverhältnis zwischen Sichtbar- und Unsichtbarkeit spielen. Die Unheimlichkeit wird durch eine bekannte musikalische Strategie gesteigert. Wie auch beispielsweise in dem Film *Jaws* die Präsenz des Haies nur durch die Unterwasserperspektive und das Ertönen des berühmten Hai-Themas angezeigt wird, werden in dem Trailer (wie auch in der Serie) metallisch-klingende, perkussive Elemente, „droning tones“, flackernde Lichter und eine Aufsicht eingesetzt, um den Angriff des Monsters aus dem Hinterhalt auditiv und visuell darzustellen. Auch Hoppers Worte werden vielen ZuschauerInnen vertraut sein, denn eine ganze Reihe an bekannten Horror-Filmen erzählt die Geschichte von unheimlichen Gestalten, die den ruhigen Alltag einer Kleinstadt in ländlicher Idylle zerstören. Man denke an Filme wie *A Nightmare on Elm Street* (R: Wes Craven, US 1984), *It* (R: Tommy Lee Wallace, US 1990) oder *Poltergeist*. Filmversierte ZuseherInnen mögen eine weitere Assoziation zu Spielbergs Film *Jaws* (R: Steven Spielberg, US 1975) herstellen, in dem der aus New York kommende Polizist Martin Brody (auch Hopper war einst in New York positioniert) die Morde eines Killerhais in dem Badeort Amity aufhalten soll. Auch seine anfängliche Illusion davon, nun an einem (vermeintlich) sicheren, ruhigen Ort zu arbeiten, stellt sich bald als falsch heraus.

Martin Brody: „I’m telling ya, the crime rate in New York will kill ya. There’s so many problems, you never feel like your accomplishing anything. Violence, rip-offs, muggings, kids can’t leave the house,

³⁹⁸ *Stranger Things* Trailer 1 [HD] | Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016).

you gotta walk `em to school. But in Amity, one man can make a difference. In twenty five years, there's never been a shooting or murder in this town."³⁹⁹

³⁹⁹ *Der weiße Hai*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany 2013; (Orig. *Jaws*, US 1975).

9.2.2. Poster

Für die Gestaltung der Poster zu den beiden Staffeln der Serie wurde der britische Illustrator Kyle Lambert engagiert, der unter anderem das Filmplakat zu *Super 8* designte. Netflix gab ihm den Auftrag, diese wie handgezeichnete Filmplakate aus den 1980er Jahren aussehen zu lassen. Lambert ließ sich dabei von Artisten inspirieren, welche die Kunst der Gestaltung von Filmposter entscheidend geprägt haben. So dienten ihm die Werke von Drew Struzan, Bob Peak (*Superman*, *My fair Lady*), John Alvin (*Gremlins*, *Batman Returns*) oder Richard Amsel (*Indiana Jones – Raiders of the Lost Ark*, *The Dark Crystal*) als Vorlagen.⁴⁰⁰ Die zwei entstandenen Retroprodukte, die digital und mit neuester Technik⁴⁰¹ traditionelle Zeichenvorlagen imitieren, stellen wie die Serie selbst eine Hommage an die Filme der 1980er Jahre dar.⁴⁰²



Abb. 12: Poster zur ersten Staffel⁴⁰³



Abb. 13: Poster zur zweiten Staffel⁴⁰⁴

Besonders auffällig sind die Parallelen zu Drew Struzans Werken, der von namhaften Regisseuren wie Steven Spielberg, George Lucas, Frank Darabont, John Carpenter oder Guillermo Del Toro engagiert wurde und unter anderem die Poster zur ersten *Star Wars*-Trilogie (1977,

⁴⁰⁰Lambert, Kyle, „Stranger Things. Poster Key Art“, [kylelambert.com](http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-poster/), <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-poster/>, 21.07.2018.

⁴⁰¹ Vgl. ebd. Lambert nutzte die Procreate app auf dem iPad Pro und Adobe Photoshop für Mac.

⁴⁰² Ebd. und Bennett, „The wonderful Stranger Things poster – and the 80s cult filmst hat inspired it“.

⁴⁰³ Lambert, Kyle, „Stranger Things. Illustrated Poster Art“, [behance.net](https://www.behance.net/gallery/40664543/Stranger-Things-OFFICIAL-Netflix-Poster), <https://www.behance.net/gallery/40664543/Stranger-Things-OFFICIAL-Netflix-Poster>, 10.08.2018; (Orig. 14.07.2016).

⁴⁰⁴ „Stranger Things (2016-)“, [imdb.com](https://www.imdb.com/title/tt4574334/mediaviewer/rm2261015296), <https://www.imdb.com/title/tt4574334/mediaviewer/rm2261015296>, 11.08.2018.

1980, 1983), *Blade Runner* (R: Ridley Scott, US, HKG, GB 1982), *The Goonies* oder *Big Trouble in Little China* (R: John Carpenter, US 1986) entwarf.⁴⁰⁵



Abb. 14: Filmplakat *Blade Runner*, 1982⁴⁰⁶



Abb. 15: Filmplakat *Big Trouble in Little China*, 1986⁴⁰⁷

In den 1980er Jahren, als Trailer noch nicht im Internet abgerufen werden konnten und nur im Kino zu sehen waren, spielten Filmplakate eine wichtige Rolle in der Vermarktung von Filmen. Die wichtigsten Informationen sollten auf den Postern abgebildet werden und Identifikationspotential für InteressentInnen liefern.⁴⁰⁸ Viele der damals photorealistisch gezeichneten Plakate zeigten die HauptakteurInnen in ihren Kostümen und charakteristischen Posen in Momenten von Spannung oder Gefahr.⁴⁰⁹ So informieren auch die Poster von *Stranger Things* über die Figuren und die Schauplätze der Serie und enthalten Trigger, die an Motive und Tropen aus Filmen der 1980er Jahre erinnern. Das Bild eines Sternenhimmels, die Antennen, der Strommast sowie die vordergründigen Farben Blau und Rot auf dem Plakat zur ersten Staffel bilden typische Einstellungen, Motive und Farben in Science-Fiction-Filmen. Die Farbauswahl wurde in dem Plakat zur zweiten Staffel beibehalten und intensiviert. Das dort über allem schwebende Monster, die Vogelscheuche im Feld und die Kürbisse am Boden verraten nicht nur, dass die zweite Staffel zur Zeit von Halloween spielt. Der blutrote Himmel und Blitze, die ein Unwetter anzeigen, sind weitere typische Stilmittel zur Erzeugung einer geladenen, bedrohlichen Stimmung in Science-Fiction- und Horrorfilmen. Nicht allein die Farb-

⁴⁰⁵ Bennett, Neil, „The wonderful Stranger Things poster – and the 80s cult filmst hat inspired it“

⁴⁰⁶ „Drew Struzan“, *cinematerial.com*, <https://www.cinematerial.com/artists/drew-struzan-i138>, 11.08.2018

⁴⁰⁷ Ebd.

⁴⁰⁸ Bennett, „The wonderful Stranger Things poster – and the 80s cult filmst hat inspired it“.

⁴⁰⁹ Ebd.

gestaltung stellt nostalgische Trigger bereit, sondern auch die Figuren und Schauplätze erinnern an Filme aus den 1970er und 1980er Jahren. In der im Poster zur ersten Staffel gekennzeichneten „Restricted Area“, die von einem Stacheldrahtzaun eingezäunt wird, ist eine Figur in einem Chemikalienschutzanzug abgebildet. Diese Szenerie kann an eine Reihe von Filmen der 1980er Jahre erinnern, welche geheime Regierungsexperimente zum Thema haben oder in Laboratorien spielen, so wie etwa *Close Encounters of the Third Kind* oder *E.T. the Extra-Terrestrial*.



Abb. 16: Mitarbeiter der verdeckten Regierungsoperation in *Close Encounters of the Third Kind*⁴¹⁰



Abb. 17: Elliott und E.T. werden in der Quarantänestation von Regierungsmitarbeitern untersucht.⁴¹¹

Im Zentrum des Bildes ist auf beiden Poster die Heldin Eleven mit konzentriertem Blick und in der für sie typischen Pose – wenn sie ihre übernatürlichen Kräfte einsetzt – mit ausgestreckter Hand bzw. mit beiden ausgestreckten Händen zu sehen. Will, der Junge, der in der ersten Staffel von einem Monster entführt wird und von dessen Körper das „shadow monster“ in der zweiten Staffel Besitz ergreift, steht isoliert von seinen Freunden Lucas, Mike und Dustin, die auf ihren (in den 1980er Jahren besonders beliebten) BMX-Rädern gezeigt werden. Die Fahrräder triggern nicht nur eine persönliche Nostalgie von ZuseherInnen, die in jungen

⁴¹⁰ *Close Encounters of the Third Kind*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Sony Pictures Home Entertainment 2007; (Orig. *Close Encounters of the Third Kind*, US 1977) [Screenshot].

⁴¹¹ *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH, 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot].

Jahren selbst ein solches besessen haben, sondern erinnern an Filme, in denen BMX-Räder Teil der Abenteuerreise von Kindern und Jugendlichen waren. Das Bild und damalige Filmplakat von Steven Spielbergs *E.T. the Extra-Terrestrial*, das die Silhouetten von Elliott und E.T. auf einem Fahrrad schwebend vor dem Hintergrund eines Vollmonds zeigt, wurde derart ikonisch, dass Spielberg es zum Logo seiner Produktionsfirma Amblin Entertainment machte.⁴¹²

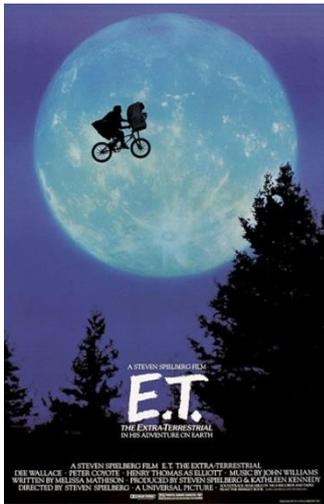


Abb. 18: Offizielles Filmplakat von *E.T. the Extra-Terrestrial*.⁴¹³



Abb. 19: Michael, Brandon, Lawrence und Clark folgen in *The Goonies* dem Plan einer Schatzkarte.⁴¹⁴

Bei vergleichsweise wenigen Serien findet man solch außerordentliche Bemühungen um die Serienposter. Bei der Promotion für die zweite Staffel setzte Netflix den ikonischen Filmen der 1970er und 1980er Jahre, auf welche die Serie anspielt, ein weiteres nostalgisches Denkmal. Noch vor der Ausstrahlung des Trailers zur zweiten Staffel wurden einige Poster veröffentlicht, welche die Referenzen der Serie noch einmal mehr explizit machen. So wurde die Bildgestaltung der *Stranger Things* Poster jenen von *A Nightmare on Elm Street* oder *Firestarter* (siehe Abb. 20). Die Anzahl der Fanart-Poster ist mittlerweile unüberschaubar geworden. Es werden Plakate aus den 1980er Jahre nachgeahmt, die klassische Hollywood-Figurenensemble-Collage nachgebildet, ikonisch gewordene Lieblings-Szenen aus der Serie aufgegriffen und von Fans hergestellte Assoziationen zu anderen Kulturprodukten in „mash-ups“ bildlich verarbeitet. Sie können als Beispiele dafür gelten, dass Nostalgie durchaus als Triebfeder für eine kreative Auseinandersetzung mit der Vergangenheit dienen kann. Außer-

⁴¹² Vgl. Bettridge, *The Unofficial Stranger Things A-Z*, S. 13.

⁴¹³ „E.T. - Der Außerirdische (1982), [imdb.com, https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm1993282560](https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm1993282560), 11.08.2018.

⁴¹⁴ *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot].

dem fördert das Feedback zu den Kunstwerken von anderen Fans und das Teilen von gemeinsamen Symboliken einen sozialen Rückhalt und Verbundenheit.

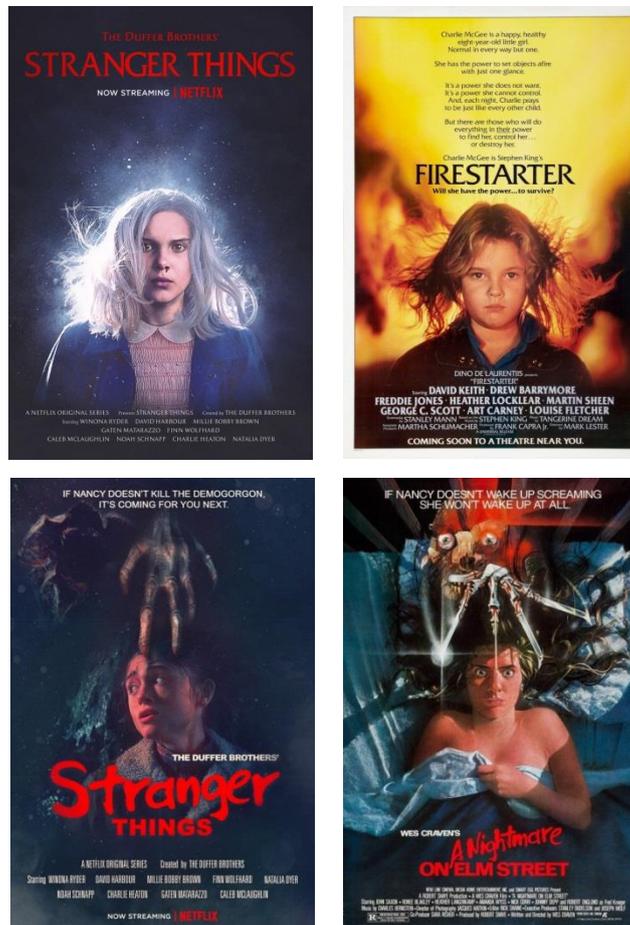


Abb. 20: Poster zur Promotion der zweiten Staffel von *Stranger Things* in Vergleich mit den Originalpostern.⁴¹⁵

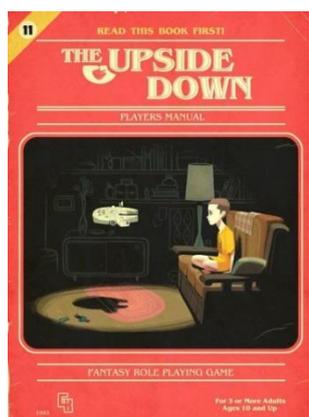


Abb. 21: Fanart.⁴¹⁶



Abb. 22: Fanart.⁴¹⁷

⁴¹⁵ Foutch, Haleigh, „Get Hyped for ‘Stranger Things’ Season 2 with Netflix’s Clever Throwback Posters, *collider.com*, <http://collider.com/stranger-things-season-2-throwback-posters/#images>, 19.09.2018; (Orig. 26.10.2017).

⁴¹⁶ „Superb Fan Art Posters of Stranger Things“, *fubiz.net*, <http://www.fubiz.net/2016/08/05/superb-fan-art-posters-of-stranger-things/>, 11.08.2018.

⁴¹⁷ Ebd.

9.2.3. Title Font

Die Duffer-Brüder hatten sehr genaue Vorstellungen davon, wie das Serien-Intro auditiv und visuell gestaltet werden sollte, um die Aura der 1980er Jahre einzufangen und die ZuseherInnen auf die Serie einzustimmen. Für die visuelle Gestaltung der „Title Font“ engagierten Matt und Ross Duffer die Designfirma Imaginary Forces, welche die Intro-Sequenz nach dem Vorbild ausgewählter Filmplakate, Buchcover und „opening titles“ aus den 1980er Jahren gestalten sollte, welche die Duffer Brüder auswählten. Will Perkins beschreibt diese als „tribute to some of the era’s most iconic book covers and title sequences, a pastiche of first impressions“⁴¹⁸, das eine ganze Reihe an Triggern für nostalgische Erinnerungen bereithält.

Der Schriftzug „Stranger Things“ erscheint neon-rot leuchtend, nachdem sich die einzelnen Buchstaben vor einem schwarzen Hintergrund zusammenfinden. In Kombination mit der unterlegten Synth-Musik (auf die noch näher einzugehen sein wird) erzeugt die Sequenz ein Gefühl von Spannung, Unheimlichkeit und Magie. Sie erinnert an Filme, auf die in der Serie angespielt wird, was sich darauf zurückführen lässt, dass die Arbeiten von Richard Greenberg, der die Titel von *The Goonies* (R: Richard Donner, US 1985), *Altered States* (R: Ken Russel, US 1980), *Alien* (R: Ridley Scott, GB, US, 1979), *The Untouchables* (R: Brian De Palma, US 1987) oder *The Dead Zone* (R: David Cronenberg, US 1983) gestaltete, als stilistisches Vorbild für die „Title Font“ dienten.⁴¹⁹



Abb. 23. Schriftzug „Stranger Things“ im Intro der Serie ⁴²⁰

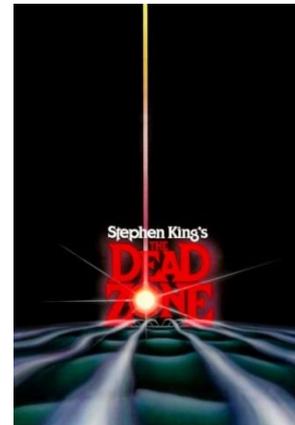


Abb. 24. Filmplakat
The Dead Zone ⁴²¹

⁴¹⁸ Perkins, Will, „Stranger Things (2016)“, *artofthetitle.com*, <http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>, 23.07.2018; (Orig. 09.08.2016).

⁴¹⁹ Vgl. ebd.

⁴²⁰ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, 2016 [Screenshot].

⁴²¹ Das Filmplakat zu *The Dead Zone* findet sich in folgendem Artikel:Phillips, Brian, „Stephen King’s *The Dead Zone*“, *fontinuse.com*, <https://fontsinuse.com/uses/11876/stephen-king-s-the-dead-zone>, 23.07.2018; (Orig. 04.03.2016).

Für den Schriftzug wurde die Schriftart „ITC Benguiat“ verwendet, die von Ed Benguiat entworfen und 1978 von der *International Typeface Corporation (ITC)* veröffentlicht wurde. In den 1980er Jahren war diese äußerst populär, weshalb die „title font“ von *Stranger Things* an ein ganzes Arsenal von Filmen und Büchern erinnert. „The *Stranger Things* opening is not only a fitting successor to a revered title design tradition, but a testament to the power of type in motion and the enormous potency of nostalgia“⁴²², erklärte die Kreativdirektorin Michelle Dougherty der Designfirma *Imaginary Forces*, die für die visuelle Gestaltung des Intros der Serie verantwortlich war in einem Interview. So können etwa auch nostalgische Erinnerungen an die Kinderbuchserie *Choose Your Own Adventure* (1979-1988) und Werke von Stephen King evoziert werden, welche die Titel ihrer Buchcover in der Schriftart „ITC Benguiat“ gehalten haben.⁴²³

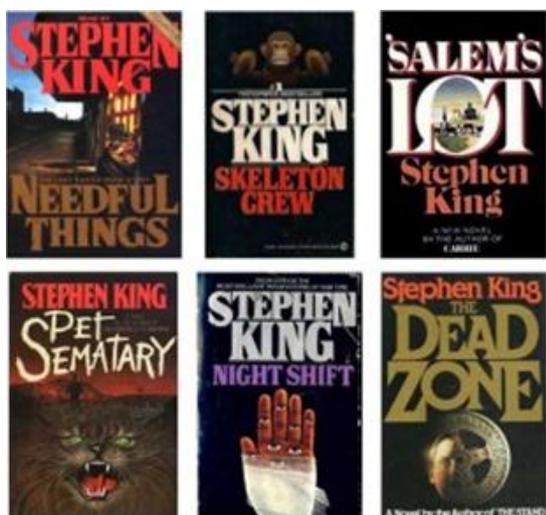


Abb. 25: Buchcover Stephen King ⁴²⁴



Abb. 26: Buchcover *Chose Your Own Adventure* -Serie ⁴²⁵

Zudem sollte das Intro nach Angaben von Dougherty so aussehen, als ob es im Jahr 1983 gemacht worden wäre. In ihrer Arbeit wollten Dougherty und ihr Team die visuelle Sprache der 1980er Jahre mimen.⁴²⁶ Dazu reproduzierten sie digital „Unzulänglichkeiten“ aus der Zeit der prädigitalen Technologie mit verschiedenen „after effects“. Wie auch die Duffer Brüder selbst

⁴²² Perkins, „Stranger Things (2016)“.

⁴²³ Vgl. Vincent, Alice, „Stranger Things: meet the design genius behind TV’s most talked about title font“, *telegraph.co.uk*, <https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/stranger-things-meet-the-design-genius-behind-tvs-most-talked-ab/>, 20.07.2018; (Orig. 27.10.2017).

⁴²⁴ Das Bild zu Steven Kings Buchcover stammt aus dem Artikel: Sawyer, Jonathan, „Here’s How the ‘Stranger Things’ Logo Was Made“, *highsnobiety.com*, (<https://www.highsnobiety.com/2017/01/23/stranger-things-logo-design/>, 20.07.2018; (Orig. 23.01.2017) [Bildausschnitt: J.S.].

⁴²⁵ Vincent, „Stranger Things: meet the design genius behind TV’s most talked about title font“ [Bildausschnitt J.S.].

⁴²⁶ Vgl. Perkins, „Stranger Things (2016)“.

verwendeten sie, wie Dougherty beschreibt: „Gorilla Grain which is real scanned 35mm film grain.“⁴²⁷ Die Titelsequenz wurde so gestaltet, als wäre – wie in früheren Filmen, als die Titel noch handwerklich angefertigt wurden – Licht durch den Filmstreifen geschienen. Dazu informierte die Designerin: „When we were looking at opticals from that era, we were basically looking for the mistakes. You´re watching light pass through film so there´s beauty to it, but there´s also mistakes that happen all along the way.“⁴²⁸ Für die zweite Staffel fügten Dougherty und ihr Team die aufleuchtende Ziffer 2 in die Titelsequenz ein, die auf Wunsch der Duffer-Brüder, den Sequels *Jaws 2* (R: Jeannot Szwarc, US 1978) und *Mad Max 2: The Road Warrior* (R: George Miller, AU 1981) nachgestaltet werden sollte.⁴²⁹

2017 wurden Michelle Dougherty, Peter Frankfurt, Airsu Kashiwagi und Eric Demeusy bei den „Primetime Creativ Arts Emmy Awards“ in der Kategorie „Outstanding Main Title Design“ ausgezeichnet. Die Titelsequenz von *Stranger Things* wurde nach kurzer Zeit so populär, dass Fans mithilfe des von dem Kreativstudio Nelson Cash zur Verfügung gestellten „font generator“ ihre eigenen Titel „strangifying“ konnten, um sie dann unter anderem auf sozialen Netzwerken zu teilen.⁴³⁰ Der Schriftzug fand sogar ihren Weg auf die politische Bühne, als der US-amerikanische Politiker und Vertreter der Demokratischen Partei des Bundesstaates Rhode Island das Plakat „Trump Things“ neben seinem Rednerpult platzierte. David Cicilline hielt eine Rede, in der er die Regentschaft Donald Trumps als Amerikas „Upside Down“ bezeichnete:

„We have a President unlike any we have ever known and like Mike, Dustin, Luke and Eleven, we must remain focused on the task at hand and hold this administration accountable so we can escape from our own version of the Upside Down.“⁴³¹

Nicht nur der Schriftzug fand seinen Weg in die Öffentlichkeit, sondern auch die Inhalte der Serie. Cicillines Rede kann als Beweis dafür gelten, dass *Stranger Things* den heutigen Zeitgeist getroffen hat und dass ein nostalgisches Format nicht zwingend mit eskapistischen oder realitätsverweigernden Tendenzen in Verbindung gebracht werden sollte. Der moralische Kodex von *Stranger Things* wurde von Cicilline aufgegriffen, um die derzeitige politische Lage infrage zu stellen und um seinen Aufruf, wachsam und aktiv zu werden, zu unterstützen.

⁴²⁷ Perkins, „Stranger Things (2016)“.

⁴²⁸ Ebd.

⁴²⁹ Hoffman, Ashley, „The Stranger Things Opening Credits Could Have Looked Really Different“, *time.com*, <http://time.com/4984529/stranger-things-font/>, 21.07.2018; (Orig. 24.10.2017).

⁴³⁰ Der „font generator“ findet sich auf folgender Seite: <http://makeitstranger.com/>.

⁴³¹ Der Ausschnitt der Rede wird in Hoffmanns Artikel „The Stranger Things Opening Credits Could Have Looked Really Different“ zitiert.

9.3. Musik

9.3.1. Musik als nostalgischer Trigger

Neben der Narration, der Kameratechnik, dem Setting, der Mise en Scène oder der Rollenbesetzung stellt die Musik und Soundlandschaft in der Serie *Stranger Things* einen gewichtigen Anteil an Trigger für Nostalgie bereit. Michael Pickering und Emily Keightley, welche die Verbindung von Fotografie, Musik und Erinnerung empirisch untersuchten, veröffentlichten in ihrem 2015 erschienenen Werk *Photography, Music and Memory. Pieces of the Past in Everyday Life* folgende Forschungsergebnisse, welche zeigen, welches nostalgische Potential Musik beinhaltet.

„Photography and recorded music have been chosen for concerted attention because our empirical research has shown that they are the two most significant technologies of remembering in everyday life, and have been for a considerable period of time. [...] Across this work photography and music were the two media most referred to as mnemonic resources or devices.“⁴³²

Der Erkenntnisstand, dass Bild und Musik entscheidend für das Triggern von Erinnerungen sind, bedeutet natürlich auch, dass die beiden Medien in besonderem Maße für das Triggern von nostalgischen Erinnerungen verantwortlich sind. Dass Musik einen besonderen Stellenwert in der Generierung von nostalgischen Gefühlen einnimmt, erkannte man bereits sehr früh. So wurde es zu Zeiten Johannes Hofers, im 17. Jahrhundert, Schweizer Soldaten verboten, alpine Musik zu spielen, zu singen oder zu pfeifen, weil sie nach seinen Erkenntnissen schmerzhaft Erinnerungen zutage bringen konnten und, so seine Annahme, den Kampfgeist der Soldaten schwächten.⁴³³ Heutige Forschungen gehen davon aus, dass einer der schnellsten Wege, Menschen nostalgisch werden zu lassen, das Hören von Musik sei, wobei man aber anders als Hofer feststellen konnte, dass Musik nicht nur schmerzliche Erinnerungen auslöst. Ein Experiment in den Niederlanden konnte zeigen, dass das Hören von Musik ein Gefühl von Wärme (sowohl emotional als auch physisch) erzeugen kann.⁴³⁴

Dieses nostalgische Potential von Musik nutzen auch Filme und Fernsehserien wie *Stranger Things*. Für den amerikanischen Kulturtheoretiker David R. Shumway ist Musik bei der Sichtung von Filmen gar die wichtigste Komponente für das Entstehen von nostalgischen Gefühlen. Er schreibt: „It is my contention that music is the most important ingredient in the production of the affect of nostalgia or the recollection of such affective experience in the vie-

⁴³² Pickering, Michael/Emily Keightley, *Photography, Music and Memory. Pieces of the Past in Everyday Life*, London: Palgrave Macmillan 2015, S. 1.

⁴³³ Vgl. Lowenthal, *The Past is a Foreign Country. Revisited*, S. 47.

⁴³⁴ Vgl. Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

wer.⁴³⁵ Wohingegen traditionelle Filmmusik primär darauf ausgerichtet ist/war, die ZuschauerInnen auf einer emotionalen Ebene zu erreichen, ohne die Aufmerksamkeit auf die Musik selbst zu lenken, versucht man in den letzten Jahren vermehrt, Soundtracks – besonders unter dem Einsatz von präexistenter Musik – so zu gestalten, dass das Publikum Songs, MusikerInnen oder zumindest eine bekannte Stilrichtung wiedererkennt.⁴³⁶ Damit geht eine Veränderung in der Bild-Ton-Hierarchie einher, welche die Musik in den Vordergrund rückt, das Bild seiner Position als Hauptaufmerksamkeitszentrale enthebt⁴³⁷ und die Leistung von Musik und Sound als potentielle Trigger für Nostalgie zu operieren, potenziert.

Der Mehrwert von Filmmusik, so schreibt Claus Tieber, bestünde neben der ästhetischen Qualität der Musik selbst, in den mit der Musik verbundenen Bedeutungen und in den Affekten, welche die Musik auszulösen imstande sei.⁴³⁸ Für die Analyse der musikalischen Gestaltung der Serie sind darum vor allem die auditiven Informationen, welche den ZuschauerInnen zur Kodierung bereitstehen und die Affekte, welche Musik und Sound evozieren, zentral. In der Serie *Stranger Things* werden nostalgische Affekte generiert, indem zum einen Musik aus früheren Jahren eingesetzt wird und zum anderen dadurch, dass die neu produzierte Musik des „scores“ für „Déjà-entendus“⁴³⁹ sorgt. Der Klang und Inhalt der zum Einsatz kommenden präexistenten Lieder aus den 1980er Jahren und das damit verbundene Spiel mit Intertextualitäten bieten für Fans eine Reihe von Anknüpfungsmöglichkeiten zur eigenen Lebensgeschichte und Kulturprodukten an. Zusätzlich wird durch den für Scifi-Filme der 1970er und 1980er Jahre charakteristischen Einsatz von Synthesizern oder durch die Verwendung von für Horror-Filme typische Soundeffekte eine bestimmte Atmosphäre geschaffen, welche vielen ZuschauerInnen aus Filmen und Fernsehserien ihrer Kindheit und Jugend vertraut ist. Julie McQuinn spricht in diesem Zusammenhang von „musical recognitions“. Sie schreibt:

„Whether it is repetitions within the film itself, quotations from other media sources [...], use of musical codes and clichés, or circular aspects of the musics themselves, musical refrains define and defy

⁴³⁵ Shumway, David R., „Rock ‘n’ Roll Sound Tracks and the Production of Nostalgia“, *Cinema Journal* 38/2, Winter 1999, S. 36-51, hier: S. 40.

⁴³⁶ Vgl. ebd., S. 36.

⁴³⁷ Vgl. ebd., S. 39.

⁴³⁸ Vgl. Tieber, Claus, „Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden“, *Handbuch Filmanalyse*, Hg. Malte Hagener/Volker Pantenburg, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017, (Springer Reference Geisteswissenschaften). S. 1-15, hier: S. 2.

⁴³⁹ Das Phänomen Déjà-entendu beschreibt die Illusion, zu glauben, etwas schon einmal gehört zu haben, das man aber tatsächlich zum ersten Mal akustisch wahrnimmt. Vgl. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=deja%20entendu>.

boundaries of space and time, merging diegetic and audience space, interweaving the tangible with the intangible, creating and revealing connections, tensions, and contradictions.⁴⁴⁰

Das Wiedererkennen von musikalischen Werken und Mustern generiert sowohl auf diegetischer als auch auf nicht-diegetischer Ebene nostalgische Affekte. Nachstehend gilt es darum, sowohl den eigens für die Serie produzierten „score“ als auch den Einsatz von präexistenter Musik auf „musikalische Codes“, Klischees und sich wiederholende musikalische Momente hin zu untersuchen, die zusammen den Soundtrack bilden und für das Aufkommen von „fictional“ und „artefact nostalgia“ verantwortlich sind. Davon zeugen Fan-Kommentare und Presseartikel, in denen der Soundtrack ebenso groß gefeiert wird, wie die Serie selbst. Diese sollen im Folgenden zusätzlich auszugsweise herangezogen werden, um die hier aufgestellten Thesen zu untermauern.

9.3.2. „Mnemonic Prompts“⁴⁴¹ und „prosthetic memories“⁴⁴²

„In period-drama movies and TV-shows nothing conjures the vibe of an epoch more effectively than pop songs from that time“⁴⁴³, schreibt Simon Reynolds in seinem Werk *Retromania*. Präexistente Songs erfüllen auch in der Serie *Stranger Things* die Funktion, als Marker für die Zeit der 1980er Jahre zu dienen, und deren Zeitgeist wieder zu erwecken. Die Musiktitel, welche die Musik-Supervisorin Nora Felder akribisch auswählte, schaffen sowohl auf diegetischer als auch auf nicht-diegetischer Ebene unterschiedliche Voraussetzungen für das Entstehen von Nostalgie. Sie laufen im Hintergrund einzelner Szenen ab, verbinden montierte Szenen, kommentieren das Narrativ der Serie, charakterisieren Figuren, gestalten die Atmosphäre und markieren die Zeit, in der die Serie spielt. Bewusst werden ikonische Songs eingesetzt, die einer möglichst breiten Masse bekannt sind. Da viele der Titel nicht nur Hits in den 1980er Jahren waren, sondern auch noch heute als „Evergreens“ angesehen werden können, die uns immer noch im Radio, Fernsehen und Film begegnen, besitzen sie darum auch für jüngere ZuseherInnen Wiedererkennungswert, die durch das Internet und Musik-Streaming-Portale (YouTube, Spotify etc.) leicht Zugang zu älterer Musik finden. Zudem leben wir in einer Zeit, die Reynolds als „pop age gone loco for retro and crazy commemoration“⁴⁴⁴ beschreibt. Der heutige Retro-Trend lässt sich an mehreren musikalischen Phänomenen beobachten. Beliebte Sängerinnen wie Adele oder Duffy bedienen sich einem „vintage-soul-

⁴⁴⁰ McQuinn, Julie, „Strange Recognitions and Endless Loops: Music, Media, and Memory in Terry Gilliam’s 12 Monkeys“, *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, Hg. David Neumeyer, New York: Oxford University Press 2014, S.445-471, hier: S. 446.

⁴⁴¹ Der Begriff stammt von Christine Sprengler. Siehe: Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 76.

⁴⁴² Landsberg, *Prosthetic Memory*.

⁴⁴³ Reynolds, *Retromania*, S. xix.

⁴⁴⁴ Ebd., S. ix.

style“ und KünstlerInnen wie La Roux, Little Boots oder Lady Gaga haben sich durch den Synth-Pop der 1980er Jahre inspirieren lassen.⁴⁴⁵ Es werden „Rockumentaries“ gedreht, Tribute-Alben herausgegeben und Bands vereinen sich wieder zu „reunion tours“, die von Jung und Alt besucht werden.⁴⁴⁶ Diese Phänomene, die Musik aus vergangenen Jahrzehnten wieder ins Gedächtnis rufen bzw. reaktualisieren, machen es gemeinsam mit der großen Anzahl an leicht zugänglichen Archiven möglich, dass jüngere ZuseherInnen prothetische Erinnerungen und eine historische Nostalgie bezüglich der Kulturproduktion der 1980er Jahre entwickeln können. Der Bekanntheitsgrad der in *Stranger Things* eingesetzten Lieder und ihre globale Verfügbarkeit potenzieren zusätzlich ihre Wirkkraft als nostalgische Trigger. Shumway spricht in diesem Kontext von einer „commodified nostalgia“:

„The revival of such recent history made it possible that actual nostalgia for personal experience of that time might be called up. Such commodified nostalgia evokes the affect of nostalgia even among those who do not have actual memory of the period being revived.“⁴⁴⁷

Die Musiktitel in der Serie bilden demnach potentielle Trigger für persönliche, interpersonelle, kollektive und historische Nostalgie. Musiktitel, wie etwa „I melt with you“ (EV: 1982) der Band Modern English, oder Totos Single „Africa“, die 1983 die Charts stürmte, sind in der Musikgeschichte fest verankert und Teil eines kollektiven bzw. prothetischen Gedächtnisses. Über den Song „Africa“ schrieb Sam Adams für das Rolling Stone Magazin:

„If you grew up in the Eighties, Toto’s insufferably catchy song was a part of your childhood, whether you liked it or not. Like many of the prominent music cues here, the lyrics of “Africa” deal with love and separation, with the singer proclaiming, “It’s gonna take a lot to drag me away from you.“⁴⁴⁸

Sobald uns die ersten Schallwellen eines Liedes erreichen, versetzen sie ZuseherInnen in eine bestimmte Stimmung und lassen bei Wiedererkennung einer Melodie, Erinnerungen wieder lebendig werden. Christine Sprengler beschreibt solche Musiktitel als „mnemonic prompts“: „A song can function as a mnemonic prompt by calling to mind experiences from the time it was first heard or the time during which it was most often listened to“⁴⁴⁹.

Der Song kann nostalgische Gefühle der Generation, welche in den 1980er Jahren Kinder oder Jugendliche waren (→persönliche, kollektive Nostalgie), triggern. ZuseherInnen müssen

⁴⁴⁵ Vgl. Reynolds, *Retromania*, S. xix.

⁴⁴⁶ Vgl. ebd., S. ix und xi.

⁴⁴⁷ Shumway, „Rock ‘n’ Roll Sound Tracks and the Production of Nostalgia“, S. 40.

⁴⁴⁸ Adams, Sam, „‘Stranger Things’: How Netflix’s Retro Hit Resurrects the Eighties. From Spielberg movie references to wood-paneled station wagons, a guide to show’s many nods to the Reagan Era“, *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/stranger-things-how-netflixs-retro-hit-resurrects-the-eighties-109430/>, 05.08.2018; (Orig. 21.07.2016).

⁴⁴⁹ Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 76.

aber, wie ausgeführt, nicht mit den Songs, die in der Serie gespielt werden, aufgewachsen sein, um für die Zeit und die Musik früherer Jahrzehnte nostalgisch zu werden. Der Song „Africa“ spielt im Hintergrund, wenn Steve und Nancy sich küssen. Aufgeladen mit dem Songtext über die universellen Themen Liebe und Sehnsucht, kann die Szene sowohl „fiction emotions“ (bei Einfühlung in die Charaktere, Erinnerungen an eigene romantische Erfahrungen oder getriggert durch die Atmosphäre, welche die Musik schafft) als auch „artefact emotions“ triggern, die nostalgisch gefärbt sein können. Wird nämlich die Ästhetik, die Qualität und der Stil der Musik geschätzt, die in der Vorstellung der ZuseherInnen mit bestimmten Zeiten und Werten verbunden ist, kann eine „artefact nostalgia“ auf einer persönlichen, kollektiven, historischen oder interpersonellen Ebene auftreten.

Manche Songs in der Serie *Stranger Things* haben auch die Funktion, an andere Filme oder Filmfiguren zu erinnern und eine „artefact nostalgia“ zu triggern. So zum Beispiel das Titel lied (EV: 1984) zum Film *Ghostbusters* (R: Ivan Reitman, US 1984), gesungen von Ray Parker Jr., das zu hören ist, wenn Will, Lucas, Dustin und Mike verkleidet als die zentralen Charaktere des Films, mit ihren Kostümen vor der Kamera ihrer Eltern posieren. Das Lied und sein Text bilden dabei das „foreshadowing“, dass auch die vier Freunde gegen das Böse kämpfen werden. Der Einsatz von Populärmusik aus den 1980er Jahren oder früherer Jahrzehnte kann, wie besprochen, ebenso eine „fictional nostalgia“ triggern, die Armbruster als Sehnsucht nach einer verlorenen Emotion, Erinnerung oder eines früheren Lebensstils beschreibt⁴⁵⁰ und abhängig von der Altersgruppe und persönlichen Lebensgeschichte unterschiedliche Formen annehmen kann. So werden von ZuseherInnen vielleicht frühere Rezeptionssituationen erinnert, oder sie finden Identifikationspotential in den Figuren und der Musik, welche diese hören. Viele Menschen definieren sich über ihre Lieblingsmusik und verbinden mit ihr Erinnerungen, wie etwa Konzertbesuche, eine bestimmte Mode oder Lebenshaltung. Seehusen, Epstude, Wildshut und Sedikides schreiben, dass die Wissenschaft gezeigt hätte, dass Menschen eine lebenslange Vorliebe für die Musik und Filme teilen, mit denen sie aufwachsen und die sie mit Freiheit und einer Jugendkultur assoziieren⁴⁵¹, welche Shumway als „the privileged site of nostalgia“⁴⁵² bezeichnet. Die Serie, die ein weites Spektrum an musikalischen Stilrichtungen aufweist, welche die Figuren (diegetisch) hören, oder die als nicht-diegetische Musik eingesetzt werden, um diese zu charakterisieren, bieten unterschiedlichen „Wir-Gruppen“, die sich über unterschiedliche Genres zusammenfinden, Identifikationspotential. So wählt der liebevolle Bob Newby für seinen Tanz mit Joyce den romantischen Count-

⁴⁵⁰ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 67 und S. 18.

⁴⁵¹ Vgl. Seehusen/Epstude/Wildshut/Sedikides, „Macht uns Retro glücklich?“.

⁴⁵² Shumway, „Rock ‘n’ Roll Sound Tracks and the Production of Nostalgia“, S. 49.

ry-Pop-Song „Islands in the Stream“ (gesungen von Kenny Rogers and Dolly Parton, EV: 1983) aus. Karen Wheeler, die Mutter von Mike und Nancy, die in der zweiten Staffel der Serie nicht mehr ausschließlich als stereotyper Inbegriff einer Hausfrau und Mutter gezeigt wird, lauscht den Klängen des von Barbara Streisands gesungenen, emotional aufgeladenen Liedes „Memories“ (EV: 1981), während sie ein sinnliches Bad nimmt und ihren Fantasien nachhängt. Der erste Auftritt der Figur Billy Hargrove, der seine „coolness“ dadurch demonstriert, dass er rauchend und mit quietschenden Reifen am Schulparkplatz vorfährt, wird mit dem Hard-Rock-Song „Rock You Like a Hurricane“ (EV:1984) der Band Scorpions unterlegt. In einem Interview informierte Nora Felder, dass sie mit der Auswahl der Lieder für die Figur Billy seinen aggressiven Charakter herausstreichen wollte:

„Bad boy Billy, with his seemingly constant testosterone-driven rage, called for harder-edge tunes such as Ted Nugent’s ‘Wango Tango’. Various songs, not unlike his Chevy Camaro, were selcted to further demonstrate his dangerously aggressive, high-throttle personality.“⁴⁵³

Auffallend ausgeprägt wird Jonathan Byers über seine musikalischen Vorlieben charakterisiert. Keine andere Figur definiert sich so sehr über die Musik, die sie hört. Jonathan hat eine Vorliebe für Rock-, Punk- und Post-Punk-Musik, die er mit seinem Bruder Will teilt. Um diesem seine Musik näher zu bringen, fertigt Jonathan für ihn ein Mixtape mit Songs der Bands Joy Division, David Bowie, Television und The Smiths an. Schon diese Geste kann nostalgisches Potential für die ZuseherInnen aufweisen. Das Publikum der Generation X mag sich an die Zeit erinnern, in der es selbst solche Mixtapes angefertigt hat, was mit einem Arbeits- und Zeitaufwand einherging. Für jüngere ZuschauerInnen, die ein solches nur noch vom Hörensagen kennen, kann die Kassette – in einer Zeit, in der man nur einen Mausclick vom Download eines Titels oder Albums entfernt ist – retrospektiv als nostalgisches Objekt gelten. Sam Adams adressiert in einem Artikel auf der Plattform *rollingstone.com* die Eigenart von Mixtapes für Millennials und beschreibt die Kassette als Metapher für die Serie selbst:

„[...] mixtape, an arcane storage format in which songs were committed to magnetic tape in a fixed order. (Crazy, right millennials?) The cassette also serves as an in-series metaphor for *Stranger Things* itself, which often plays like a collection of previously recorded scenes recombined to new and sometimes inspired effect.“⁴⁵⁴

Die Musik, welche Jonathan hört, kommentiert seine Position in der Gesellschaft und bietet für viele Identifikationspotential, welche sich in seiner Lage wiedererkennen, sich als Außen-

⁴⁵³ Grobar, Matt, „‘Stranger Things’ Music Supervisor Nora Felder Build Out Duffer Brothers’ World With Sounds For Xast of New Characters“, *deadline.com*, <https://deadline.com/2018/06/stranger-things-nora-felder-music-supervisor-interview-news-1202361115/>, 06.08.2018; (Orig. 12.06.2018).

⁴⁵⁴ Adams, „‘Stranger Things’: How Netflix’s Retro Hit Resurrects the Eighties“.

seiterInnen oder am Rande der Gesellschaft stehend sehen oder die musikalische Vorliebe der Figur teilen. Die sozialkritische Haltung, die in den eingesetzten Songs steckt, steht im Kontrast zu dem von Reagan propagierten Familienideal oder einer idyllischen Vorstadt-Utopie, die von der Lebensrealität der Byers-Familie abweicht. In der Musik finden Jonathan und Will, die in der Schule wegen ihrer „Andersartigkeit“ verspottet werden und aus einer zerrütteten Familie aus ärmlichen Verhältnissen kommen, Trost. Eine prominente Rolle kommt dabei dem Song „Should I stay or should I go“ (EV: 1982) der Band The Clash zu, der in der Serie in gewisser Weise eine eigene musikalische „storyline“ übernimmt. Innerhalb als auch außerhalb der Diegese kommt ihm eine nostalgische Funktion zu. Christine Sprengler macht in ihrem 2009 erschienenen Werk *Screening Nostalgia* darauf aufmerksam, dass Musik auf zwei Ebenen mit Nostalgie operiert. Zum einen kann sie ZuschauerInnen nostalgisch werden lassen und zum anderen die Struktur eines filmischen Textes beeinflussen:

„Like narrative, music too enjoys a double-layered relationship with nostalgia. According to recent film scholarship, music can be nostalgic as a trigger evoking nostalgic longing in its listener and in its structure.“⁴⁵⁵

Erstmals wird der Song in einem nostalgischen Flashback vorgestellt, als Jonathan sich nach dem Verschwinden seines Bruders – getriggert durch das Hören des Liedes über das Autoradio – an die Situation zurückerinnert, als er Will „Should I stay or should I go“ vorspielte. Die Musik sollte ein Streitgespräch der Eltern übertönen. Wills Vater, der ihn abwertend als „queer“ bezeichnet hat und ihn ursprünglich zu einem Baseballspiel mitnehmen wollte, ist wieder nicht zum vereinbarten Treffen gekommen. Jonathan tröstet seinen Bruder und ermutigt ihn, nicht nach den Maßstäben anderer zu leben, oder einer Norm zu folgen. Dieser Gedanke deckt sich mit der Intention von Punkmusik, die betont eine Gegenkultur zum Mainstream darstellen wollte und bürgerliche Normen ablehnte.⁴⁵⁶

Jonathan: „Do you even like Baseball?“

Will: „No, but...I don't know. It's fun to go with him sometimes.“

Jonathan: „Come on, has he ever done anything with you that you actually like? You know, like the arcade or something?“

Will: „I don't know.“

Jonathan: „No, all right. He hasn't. He's trying to force you to like normal things. And you shouldn't like things because people tell you you're supposed to. Okay? Especially not him. But you like The Clash? For real?“

⁴⁵⁵ Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 76.

⁴⁵⁶ Vgl. „Punk“, *Lexikon der Subkulturen*, Hg. Peter Ameis, <http://www.menschenpark.de/subkult-lexikon/punk/>, 14.09.2017.

Will: „For real. Definitely.“⁴⁵⁷

In der ersten Staffel wird der Song noch weitere Male eingesetzt. Er dient Will als Hilferuf aus der anderen Welt, denn er kann das Radio in seinem Zimmer dazu nützen, den Song abzuspielen und so seiner Mutter ein Lebenssignal zukommen zu lassen. Er singt für sich den Song in einer Art Modus von aktiver Selbstberuhigung, um in der toxischen Atmosphäre im „Upside Down“ zu überleben. In der zweiten Staffel kommt dem Song explizit die Funktion zu, Erinnerungen zu triggern. Als das „shadow monster“ von Wills Körper und Geist Besitz ergreift, ihn zu seinen Zwecken steuert und als Spion missbraucht, ist es für die Freunde und Familie von Will unmöglich, mit ihm zu kommunizieren, ohne dass der Feind mithört. Das Monster ist so dominant geworden, dass es Will aus seinem Körper beinahe gänzlich verdrängen kann. Jonathan und Joyce versuchen, Will mittels Erzählungen von gemeinsamen nostalgischen Erinnerungen zu erreichen. Mithilfe von Morsezeichen kann Will anzeigen, dass er immer noch in seinem Körper steckt. Um die Verbindung über nostalgische Erinnerungen zu Will zu verstärken, bringt Jonathan ein Radio zu Will, über das er das Mixtape mit dem Song „Should I stay or should I go“ abspielen lässt. Familie und Freunde setzten mit ihren Erzählungen fort und es gelingt ihnen, Nostalgie als Kommunikationskanal zu nützen.

Auch in diesem Fall können ZuseherInnen durch die Einfühlung in die Figuren und durch die Identifikation mit der Musikrichtung sowohl eine „fictional nostalgia“ als auch eine „artefact nostalgia“ entwickeln. Das Lied „Should I stay or should I go“ ist einer breiten Masse bekannt. Es wurde 1991 für die Werbung von Levi’s Jeans eingesetzt⁴⁵⁸, zählt zu den „500 Greatest Songs of All Time“ des Rolling Stone Magazins und war bereits Vorlage für zahlreiche Covers von Bands wie etwa von Die Toten Hosen, Nirvana, The Offspring oder Maroon 5. Der Song, der mit der Punkbewegung der 1970er und 1980er Jahre und emblematisch für eine rebellierende Jugendkultur steht, zu der möglicherweise ein jüngeres Publikum auch aus den Erzählungen ihrer Eltern und Großeltern (→interpersonelle Nostalgie) eine Verbindung herstellen kann, agiert als eine musikalische Haupttriebfeder für die Evokation nostalgischer Gefühle in der Serie. Für die ZuseherInnen kann er die Rolle eines „mnemonic prompts“⁴⁵⁹ übernehmen und sie an persönliche Erlebnisse erinnern, oder eine historische Nostalgie triggern. Zur Unterstützung dieser These seien hier einige Blogger-Einträge und Kommentare angeführt:

⁴⁵⁷ „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016.

⁴⁵⁸ Vgl. Adams, *Notes from the Upside Down*, S. 61.

⁴⁵⁹ Vgl. Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 76.

u/ZakZaz: „I was a kid of the 80s who was into New Wave and 80s Rock. This season's music was a walk through the past for me [...].“⁴⁶⁰

Dass ZuseherInnen für nostalgische, musikalische Trigger besonders empfänglich sind, hängt damit zusammen, dass sie positive Effekte generieren. Eine Forschergruppe rund um Clay Routhledge konnte in einem Experiment feststellen, dass Probandinnen, welche Hit-Songs aus ihrer Vergangenheit hörten und Texte ihrer Lieblingssongs lasen, bei einer späteren Befragung zur Auskunft gaben, sich geliebt zu fühlen, und das Leben als lebenswert zu empfinden.⁴⁶¹ Simon Reynolds weist darauf hin, dass jede älter werdende Generation, ihre „musical youth mythologised and memorialised“⁴⁶² sehen wolle.

9.3.3. Der nostalgische „score“

Für die Produktion des „score“ der Serie engagierten die Duffer Brüder die Musiker Kyle Dixon und Michael Stein der 2016 nur einem kleinen Publikum bekannten texanischen Band SURVIVE. Seit 2010 veröffentlichte die Retro-Synth-Gruppe ihre Musik in Form von Kassetten oder auf Vinyl gepresst.⁴⁶³ Eine der Musiknummern („Dirge“) verwendeten Matt und Ross Duffer für den Verkaufstrailer ihrer Serie, und nachdem der Vertrag mit Netflix abgeschlossen war, sollte eine längere und überaus erfolgreiche Zusammenarbeit mit zwei Bandmitgliedern der Gruppe folgen. Dixon und Stein sorgten für einen regelrechten Hype um ihre retro-elektronischen Kompositionen. Mit wachsender Popularität der Serie stieg auch der Bekanntheitsgrad der Band. 2017 traten SURVIVE auf den Musikfestivals Moogfest, Primavera Sound, Panorama NYC und FYF Fest auf und standen neben Musikgrößen wie Lady Gaga oder Radiohead auf der Bühne des Coachella Festivals in Kalifornien.⁴⁶⁴

Nicholas Diak rechnet den von Dixon und Stein komponierten „score“ dem Genre „synthwave“ zu, das sich in den 2000er Jahren entwickelte und seit dem Erfolg des retro-zentristischen Film *Drive* (R: Nicholas Winding Refn, US 2011) besonders populär wurde.⁴⁶⁵

Ihre Ursprünge findet die Musikrichtung unter anderem in den synthesizer-lastigen Sound-

⁴⁶⁰ u/ZakZaz, „The Music of Stranger Things 2“, *reddit.com*, abgerufen am 05.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/79ecym/the_music_of_stranger_things_2/ (Blog-Eintrag).

⁴⁶¹ Vgl. Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

⁴⁶² Reynolds, *Retromania*, S. 31.

⁴⁶³ Vgl. Weingarten, Christopher R., „‘Stranger Things’: Meet the Band Behind Show’s Creepy, Nostalgic Score“, *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/stranger-things-meet-the-band-behind-shows-creepy-nostalgic-score-247138/>, 03.08.2018; (Orig. 01.08.2016).

⁴⁶⁴ Vgl. Mattise, Nathan, „Stranger Things wanted its music to be ‘something people talked about’“, *arstechnica.com*, <https://arstechnica.com/information-technology/2017/03/stranger-things-wanted-its-music-to-be-something-people-talked-about/>, 03.08.2018; (Orig. 14.03.2017).

⁴⁶⁵ Vgl. Diak, Nicholas, „Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave“, *Uncovering Stranger Things. Essay on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, Hg. Kevin J. Wetmore Jr., Jefferson, North Carolina: McFarland & Company 2018, S. 20-29, hier: S. 20.

tracks von Horror und Science-Fiction-Filmen der späten 1970er und 1980er Jahre,⁴⁶⁶ welche auch die Arbeitsweise von Dixon und Stein entscheidend prägten.

Wie auch die Duffer-Brüder sind die beiden Musiker große Filmfans. In einem Interview mit dem Rolling Stone Magazin sprachen sie über gern gesehene Filme der 1970er und 1980er Jahre, deren Soundtracks etwa aus der Feder der Musikgruppe Goblin stammen, welche die „scores“ zu den Horror-Filmen *Profondo Rosso* (I 1975), *Suspiria* (I 1977) oder *Phenomena* (I 1985) des Regisseurs Dario Argentos komponierte und als Inspiration der Musiker angesehen werden können.⁴⁶⁷ Weitere musikalische Vorbilder von Stein und Dixon sind die Komponisten Giorgio Moroder⁴⁶⁸, Harold Faltermeyer⁴⁶⁹ und die Band Tangerine Dream, welche in ihrer Laufbahn eine ganze Reihe an „scores“ komponierte. Darunter fallen auch Filme, auf welche in der Serie *Stranger Things* referiert wird, wie zum Beispiel *Sorcerer* (R: William Friedkin, US 1977) oder *Firestarter* (1984).

Maël Guesdon und Philippe Le Guern beschreiben in ihrem Aufsatz „Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality“ ein Phänomen, das sie „hypnagogic trend“ nennen und dessen Charakteristiken der Arbeitsweise der Komponisten Dixon und Stein entsprechen. Der Begriff „hypnagogic“ wurde von dem schottischen Musiker und Kritiker für das britische Avantgarde-Musikmagazin *The Wire* David Keenan geprägt, den Guesdon und Le Guern als „one avatar of postmodernism“⁴⁷⁰ beschreiben. Den „hypnagogic trend“, der in postmodernistischer Tradition steht, beschreiben sie wie folgt:

„It reactivates, almost ironically, cultural references from the past, including from TV or radio culture. As regards aesthetic theory, the hypnagogic trend’s originality does not lie in its capacity to identically reproduce past references, as is the case with revival music, but in its ability to graft together scraps of a bygone popular culture to turn it into a hybrid type which is both modernist and backward-looking. [...] We can describe hypnagogic aesthetics as revisionist nostalgia, not in the sense that ‘everything used to be better’ but because it rewrites collective memory with a view to being more faithful to an idea or to the memory of an original than to the original itself.“⁴⁷¹

Der „score“ der beiden Musiker Stein und Dixon passt in die Beschreibung, eine „revisionistische Nostalgie“ zu sein, denn für ihren Sound wählten sie eine Verbindung von älteren, ikoni-

⁴⁶⁶ Vgl. Diak, „Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave“, S. 21.

⁴⁶⁷ Vgl. Weingarten, „‘Stranger Things’: Meet the Band Behind Show’s Creepy, Nostalgic Score“.

⁴⁶⁸ Giorgio Moroder wurde mehrfach mit Grammys und Oscars ausgezeichnet. Er komponierte etwa die Filmmusik zu *Scarface* (R: Brian De Palma, US 1983) oder *Flashdance* (R: Adrian Lyne, US 1983).

⁴⁶⁹ Der deutsche Komponist Harold Faltermeyer arrangierte die Titelmelodie zu *Beverly Hills Cop* (R: Martin Brest, US 1984) und das Instrumentalstück „Top Gun Anthem“ für den Film *Top Gun* (R: Tony Scott, US 1986).

⁴⁷⁰ Guesdon, Maël/ Philippe Le Guern, „Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality“, *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 70-83, hier: S. 77.

⁴⁷¹ Ebd.

schen und modernen Synth-Sounds. Die Komponisten versuchten nicht intentional, andere Genre-Komponisten zu kopieren, dennoch wurden vom Publikum Assoziationen zu Filmen der 1970er und 1980er Jahre hergestellt. Auf der Plattform *salon.com* etwa hieß es: „Watching ‘Stranger Things’ immerses you in the sounds and the soundtracks of the ‘80s“⁴⁷². Der Umstand, dass sich viele ZuseherInnen an Filme und die Filmmusik der 1970er und 1980er Jahre erinnert fühlen, lässt sich unter anderem damit erklären, dass die Ursprünge ihrer Musikrichtung des „synthwave“ (wie bereits angeführt) in den synthesizer-lastigen Soundtracks von Horror und Science-Fiction-Filmen der späten 1970er und 1980er Jahre liegen.⁴⁷³ In ihren Kompositionen bedienen sie sich musikalischer Strategien, Schlüsselfiguren und Sounddesigns, welche sich für die Genres Thriller, Horror, Science-Fiction und Mystery etabliert haben. So haben sich etwa bereits in den 1930er und 1940er Jahren Leitmotive oder der Einsatz von „stingers“⁴⁷⁴ in Horrorfilmen zu einem Standard entwickelt. Ein wichtiger Pionier war Franz Waxman, der mit seinem „score“ zum Film *Bride of Frankenstein* (R: James Whale, US 1935) diese musikalischen Strategien etablierte. Hierzu schreibt Philip Hayward: „Waxman’s score for *Bride of Frankenstein* established the tradition of leitmotifs (short signifying themes for particular characters) that came to typify much Hollywood music over the next two decades and pioneered the use of stingers“⁴⁷⁵. Auch Dixon und Stein bedienen sich sogenannten „stingers“, respektive in kurzen Abständen auftretende, bedrohliche und alarmierende musikalische Signale, die meist abrupt einsetzen und Schockeffekte produzieren.⁴⁷⁶

Die genannten musikalischen Strategien sorgen zum einen für eine unheimliche Stimmung, triggern aber auch nostalgische Gefühle, weil sie frühere Empfindungen bei einer Rezeptionssituation reaktivieren. Dies hat mit der engen Verbindung zwischen Musik und Genres zu tun,

⁴⁷² Maerz, Jennifer, „Obsessed with ‘Stranger Things?’“. Meet the musicians behind the show’s spine-chilling synth score“, *salon.com*, https://www.salon.com/2016/07/23/obsessed_with_stranger_things_meet_the_band_behind_the_shows_spine_chilling_theme_and_synth_score/?google_editors_picks=true, 24.01.2017; (Orig. 23.07.2016).

⁴⁷³ Vgl. Diak, „Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave“, S. 21.

⁴⁷⁴ Der Begriff „stinger“ wird im Online-Filmllexikon der Universität Kiel wie folgt beschrieben: „Im übertragenen Sinne spricht man (eher umgangssprachlich) auch von einer musikalischen Phrase als stinger, die die Emotionalität einer Aktion pointiert und meist mit dem Vollzug der Aktion gespielt wird (oft als lauter einzelner Sforzando-Akkord) und die so die Kette der Handlungen punktuert und gleichzeitig mit Emotionalität auflädt.“ Hünigen, James zu, „Stinger“, *filmllexikon.uni-kiel.de*, <http://filmllexikon.uni-kiel.de/index.php?action=aut#JH>, 12.08.2018; (Orig. 19.10.2012).

⁴⁷⁵ Hayward, Philip, „Introduction: Scoring the Edge“, *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema*, Hg. Philip Hayward, London, Oakville: Equinox 2009, S. 1-14, hier: S. 7.

⁴⁷⁶ Vgl. Kelleghan, Fiona, „Sound Effects in Science Fiction and Horror Films“, *filmsound.org*, <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>, 23.09.2017; (Orig. Vortrag auf der International Conference on the Fantastic in the Arts, 21.03.1996) und Lerner, Neil, „Preface: Listening to Fear/Listening with Fear“, *Music in the Horror Film: Listening to Fear*, Hg. Neil Lerner, New York, London: Routledge 2010, S. viii-xii, hier: S. ix und Donnelly, K.J., „Hearing Deep Seated Tears: John Carpenter’s *The Fog* (1980)“, *Music in the Horror Film: Listening to Fear*, Hg. Neil Lerner, New York, London: Routledge 2010, S. 152-168, hier: S. 154.

welche der amerikanische Komponist und Professor für Komposition und Musikanalyse Stan Link wie folgt beschreibt:

„Physical, psychological and metaphysical unknowns, and the construction and exploration of extended natural, interior and supernatural worlds, are all cousins in a family of related musical and sonic means even when they are employed to varying ends.“⁴⁷⁷

Bestimmte musikalische Strategien sind im westlichen Kulturkreis soweit verankert, dass sie in uns Grauen, Furcht oder Angst hervorrufen. So zum Beispiel Szenen, die von Donnerrollen oder starken Regenfällen begleitet sind oder der Einsatz von sogenannten „drones“ oder „droning tones“, Ostinati, dissonante Klänge, verzerrte Töne oder Atonalitäten, die für Schockeffekte sorgen.⁴⁷⁸ In der Verwendung solcher filmmusikalischen Codes, sorgt der „score“ zu *Stranger Things* für eine „artefact nostalgia“ unter den ZuseherInnen, welche durch die künstlerische Leistung von Stein und Dixon getriggert wird, kann aber auch eine „fictional nostalgia“ hervorrufen, wenn eine Sehnsucht nach vergangenen Emotionen oder früheren Rezeptionssituationen auftritt.⁴⁷⁹ Dass der „score“ der Serie gerade an Filme der 1970er und 1980er erinnert, hat vor allem mit der Wahl der Instrumente der Musiker zu tun. Auf der Online-Plattform *rollingstone.com* hieß es: „No part of acclaimed miniseries *Stranger Things* activates the nostalgia circuits like its soundtrack of eerie, droning analog synths – an alien transmission from the VHS era to the netflix generation.“⁴⁸⁰ Die amerikanische Expertin für Horror- und Science-Fiction-Filme Fiona Kelleghan schreibt, dass Synthesizer in den beiden Genres genutzt werden, um „otherworldly sounds“ zu produzieren.⁴⁸¹ Stein und Dixon schufen mit ihren teils unheimlich klingenden, teils lebhaften, unbeschwerten Synth-Klängen und glockenspielartigen, schwebenden Sounds den atmosphärischen Hintergrund der Serie, die Genres Horror, Slasher-Film, Mystery und Science-Fiction vereint und somit die Evokation nostalgischer Gefühle potenziert. Der Soundtrack wurde von der Presse als auch von Fans mit Werken von Filmkomponisten und Bands der 1970er und 1980er Jahre verglichen. So etwa mit Tangerine Dream oder Vangelis. Am häufigsten fiel allerdings der Name John Carpenter, der sich nicht nur wegen seiner Filme, sondern auch wegen der von ihm komponierten Filmmusik einen Namen gemacht hat. Die Kompositionen von Dixon und Stein wurden als Hommage an den Kult-Regisseur angesehen.

⁴⁷⁷ Link, Stan, „Horror and Science Fiction“, *The Cambridge Companion to Film Music*, Hg. Mervyn Cooke/Fiona Ford, Cambridge: Cambridge University Press 2016, Kapitel 13 (E-Book).

⁴⁷⁸ Vgl. Lerner, „Preface: Listening to Fear/Listening with Fear“, S. viii und ix.

⁴⁷⁹ Vgl. Armbruster, *Watching Nostalgia*, S. 67.

⁴⁸⁰ Weingarten, „‘Stranger Things’: Meet the Band Behind Show’s Creepy, Nostalgic Score“.

⁴⁸¹ Kelleghan, Fiona, „Sound Effects in Science Fiction and Horror Films“.



Abb. 27: Das mit modernen und Vintage-Synthesizern ausgestattete Studio Kyle Dixons.⁴⁸²

Dixon und Stein erklärten in einem Interview, dass sie die Filmmusik Carpenters nicht kopieren wollten, gaben aber zu, dass die Intro-Melodie mit dessen Werken verglichen werden könne, und erklärten diesen Umstand damit, dass sie mit Instrumenten gearbeitet hätten, die auch Carpenter einsetzte.⁴⁸³ Kyle und Dixons „score“ sollte daher weniger als ein Derivat einer bereits vorhandenen Originalkomposition verstanden werden, da es sich weder um eine Variation, Überarbeitung, Modernisierung oder Neufassung eines musikalischen Stücks handelt.⁴⁸⁴ Auch Carpenter, der immer wieder als großer Einfluss der beiden Musiker genannt wird, ließ sich für das ikonisch gewordene Motiv in seinem 1978 erschienenen Horror-Klassiker *Halloween* von der Filmmusik zu *Suspiria*⁴⁸⁵, Bernard Hermanns „score“ des Films *Psycho* (R: Alfred Hitchcock, US 1960) oder von Mike Oldfields Eröffnungsthema zu *The Exorcist* (R: William Friedkin, US 1973) inspirieren.⁴⁸⁶ Philip Hayward schreibt darüber, wie Carpenter bereits etablierte musikalische Strategien reaktualisierte:

⁴⁸² Das Foto von Alex Kacha findet sich in folgendem Artikel: Betts, Will, „Scoring Stranger Things“, *soundonsound.com*, <https://www.soundonsound.com/techniques/scoring-stranger-things>, 04.08.2018; (Orig. März 2017).

⁴⁸³ Vgl. Yoo, Noah, „Inside the Spellbinding Sound of ‘Stranger Things’“, *pitchfork.com*, <https://pitchfork.com/thepitch/1266-inside-the-spellbinding-sound-of-stranger-things/>, 04.08.2018; (Orig. 16.08.2018).

⁴⁸⁴ Vgl. Hüningen, James zu, „Derivat“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7033>, 04.08.2018; (Orig. 22.08.2011).

⁴⁸⁵ Vgl. Haider, Arwa, „What makes a great horror movie soundtrack?“, *bbc.com*, <http://www.bbc.com/culture/story/20161031-what-makes-a-great-horror-movie-soundtrack>, 04.08.2018, (Orig. 31.10.2016).

⁴⁸⁶ Vgl. Hayward, „Introduction: Scoring the Edge“, S. 2.

„*Halloween* utilized, inflected and – perhaps most significantly *refreshed* a set of pre-existent traditions and referents. While neither the film nor its score can be considered as particularly original, its efficient activation and reinvigoration of genre traditions identify the variety and potency of the genre.“⁴⁸⁷

Nach Aussage von Michael Stein, der vor dem großen Erfolg der Serie als Angestellter in einer Musikhandlung für Synthesizer arbeitete und wie sein Bandkollege Kyle Dion begeisterter Sammler von analogen Synthesizern ist⁴⁸⁸, wollten die beiden klassische Synth-Sounds in moderner Weise gestalten.⁴⁸⁹ Die Musiker arbeiteten sowohl mit älterer als auch neuerer Technologie und griffen in ihren Kompositionen etwa auf den analogen, monophonen semi-modularen ARP 2600 Synthesizer zurück, der zwischen 1971 und 1980 produziert wurde⁴⁹⁰ und von legendären Musikern wie Joe Zawinul, Depeche Mode oder Kraftwerk eingesetzt wurde. Auch Carpenter, der zu Beginn seiner Schaffensphase mit Moog-Synthesizern arbeitete, nutzte zu späteren Zeitpunkten den ARP 2600 Synthesizer oder den analogen Prophet-5 Synthesizer, der auch seinen Einsatz bei Musiknummern der Band Tangerine Dream fand, welche Dixon und Stein wiederholt als wichtige Inspirationsquelle nannten. Die beiden Komponisten nutzten den Synthesizer Prophet 6, der nach dem Vorbild seines populären Vorgängers konstruiert wurde. Warum der Klang des Instruments Assoziationen zu Carpenters Filmmusik schafft und einen Trigger für Nostalgie darstellen kann, erklärt sich aus der Beschreibung des Musikers Justin DeLay, der in seinem auf der Plattform *reverb.com* veröffentlichten Video den Prophet 6 genauer beschreibt:

„[...] Dave Smith has created the Prophet 6 now which is a modern current updated version of that original prophet sound you hear and you instantly think: John Carpenter. I think this, to me, to my ears is the most signature of all of his sounds.“⁴⁹¹

Der Einsatz von originalen Synthesizern und neuen Synthesizer-Modellen – die nach dem Vorbild ihrer Vorgänger konstruiert wurden – und das Wiederaufgreifen musikalischer Techniken früherer Jahrzehnte, kann als nostalgische Arbeitsweise angesehen werden, die typisch für den „hypnagogic trend“ ist, den Guesdon und Le Guern als Antwort auf die Schnelllebigkeit unserer Zeit begreifen:

⁴⁸⁷ Hayward, „Introduction: Scoring the Edge“, S. 3.

⁴⁸⁸ Vgl. Weingarten, „‘Stranger Things’: Meet the Band Behind Show’s Creepy, Nostalgic Score“.

⁴⁸⁹ Vgl. Minsker, Evan, „Netflix’s ‘Stranger Things’ Soundtrack Detailed“, *pitchfork.com*, <https://pitchfork.com/news/67214-netflixs-stranger-things-soundtrack-detailed/>, 25.03.2018; (Orig. 10.08.2016).

⁴⁹⁰ Vgl. <http://www.vintagesynth.com/arp/arp.php>, 04.08.2018.

⁴⁹¹ *The Synth Sounds of John Carpenter: Halloween, The Fog, Assault on Precinct 13* | *Reverb.com*, hosted by: Justin DeLay, <https://www.youtube.com/watch?v=kFObD934bMU>, 04.08.2018; (Orig. 27.10.2016).

„With its hypnotic repetitive effects and its strong taste for obsolete technology, the hypnagogic movement can be seen as an aesthetic response to the growing feeling that time is speeding up: a feeling that often proves to be one of the fundamental components of advanced modernity.“⁴⁹²

Abschließend kann festgehalten werden, dass die Arbeitsweise von Kyle und Dixon eine nostalgische ist, denn wie auch viele ZuseherInnen schätzen sie die Filmmusiken der 1970er und 1980er Jahre und weisen eine Mediennostalgie für analoge Synthesizer auf. In der Kombination von Synthesizern aus früheren Jahrzehnten und neuen Instrumenten, die mit ihrer Software analoge Synthesizer digital emulieren können, haben die beiden einen Retro-Sound kreiert, der als ultimativer Trigger für Nostalgie für das Serienpublikum fungiert und heute äußerst beliebt ist. Ihre Musik ist keine Ausnahmeerscheinung in der kulturellen Landschaft, da in den letzten Jahren eine ganze Reihe an KünstlerInnen aus der elektronischen Musikszene auf Carpenters „scores“ referieren.⁴⁹³ Auf der Plattform *chicagoreader.com* hieß es:

„Slightly more surprisingly, the soundtracks Carpenter composed and performed for his films have also found a second life. An entire generation of electronic musicians have discovered that his scores from the 70s and 80s rank among the most provocative and compelling synthesizer experiments of the time.“⁴⁹⁴

Soundtracks aus den 1970er und 1980er Jahren sind heute wieder sehr gefragt und sowohl die Musik der damaligen MusikerInnen als auch jene moderner KünstlerInnen – welche ihre Inspiration aus deren Kompositionen ziehen – sind bei einem Mehr-Generationen-Publikum beliebt. Plattenlabels wie Death Waltz Recording Co geben Neuauflagen klassischer Horror-Soundtracks heraus und Künstler wie Carpenter oder der italienische Filmkomponist Fabio Frizzi, der die musikalische Gestaltung in vielen italienischen Horrorfilmen der späten 1970er und 1980er übernahm, geben Konzerte.⁴⁹⁵ „There is a kind of magic happening. In the last decade, this love for horror music has experienced a rebirth – maybe it makes reality better!“⁴⁹⁶, gab Frizzi in einem Interview mit BBC zu Auskunft. Aus diesem Kontext heraus lässt sich der Hype um den Soundtrack der Serie *Stranger Things* erklären, der mehrfach für Preise nominiert war. 2017 erhielten Michael Stein und Kyle Dixon für den von ihnen produzierten „score“ zur Serie einen Emmy-Award in der Kategorie „Outstanding Original Main Title Theme Music“.

⁴⁹² Guesdon/Le Guern, „Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality“, S. 78.

⁴⁹³ Vgl. Raymer, Miles, „Every day is Halloween. Decades later, John Carpenter’s classic film scores make their influence felt in electronic dance music“, *chicagoreader.com*, <https://www.chicagoreader.com/chicago/john-carpenter-electronic-synth-halloween-gatekeeper-com-truise/Content?oid=7156403>, 04.08.2018; (Orig. 08.08.2012). Raymer nennt als Beispiele etwa Com Truise oder Gatekeeper.

⁴⁹⁴ Ebd.

⁴⁹⁵ Vgl. Haider, „What makes a great horror movie soundtrack?“.

⁴⁹⁶ Ebd.

Das Publikum begrüßte das nostalgische Musikangebot euphorisch und so wurden ob großer Nachfrage der Serienfans noch vor Veröffentlichung des offiziellen Soundtracks Playlisten mit äraspezifischen Songs auf Spotify und Netflix bereitgestellt, welche den Fans die Wartezeit auf diesen überbrücken helfen sollte.⁴⁹⁷ Interessant ist zudem, dass die durch die Serie evozierte Nostalgie für obsoletere Medien für die Vermarktung des „score“ genutzt wurde, der im Retrodesign veröffentlicht wurde.



Abb. 28: Wills Radio, über das er das Mixtape seines Bruders abspielt.⁴⁹⁷



Abb. 29: Bob legt eine Platte mit dem Duett von Kenny Rogers und Dolly Parton „Islands In The Stream“ auf.⁴⁹⁸



Abb. 30: Der „score“ von *Stranger Things* in Kassettenformat. Das Etui und die rote Plastikeinfassung erinnern an VHS-Kassetten.⁵⁰⁰



Abb. 31: „Collector's Edition“ des Soundtracks, inklusive Poster und „character cards“.⁵⁰¹

⁴⁹⁷ „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁴⁹⁸ „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot].

⁴⁹⁹ Vgl. Coates, Tyler, „The Stranger Things Soundtrack Isn't As Eerie, Bt It's Still Gloriously '80s“, *esquire.com*, <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a47219/stranger-things-spotify-playlist/>, 05.08.2018; (Orig. 01.08.2016).

⁵⁰⁰ Das von Lakeshore Records veröffentlichte Foto findet sich in folgendem Artikel: Liptak, Andrew: „Stranger Things' soundtrack is getting a retro cassette and vinyl release“, *theverge.com*, <https://www.theverge.com/2017/6/9/15767998/stranger-things-soundtrack-retro-cassette-vinyl-release>, 06.08.2018; (Orig. 09.06.2017).

⁵⁰¹ Ebd.

Die Soundtracks der beiden Staffeln, die aufgrund der großen Anzahl an Tracks in zwei Volumes herausgegeben werden mussten, sind nicht nur digital bzw. auf CD, sondern auch als Doppel-Vinyl und als Kassette erhältlich. Die nostalgische Optik der Medienträger kann als Antwort auf die analoge Nostalgie für ältere Medienformationen interpretiert werden. Wie Dominik Schrey attestiert, sind obsolet geglaubte analoge Tonträger wie die Kassette oder die Schallplatte zu popkulturellen Fetischsymbolen geworden.⁵⁰² Neue Entwicklungen in der Technik würden neben einem Innovationsgewinn „immer auch einen lebensweltlichen Verlust an Vertrautheit und Orientierung bedeuten“⁵⁰³. Als Folge sei häufig eine nostalgische Rückwendung auf alte, verdrängte Technik oder zumindest deren Design zu beobachten.⁵⁰⁴ Die Nachfrage nach Retro-Formaten steigt. Die Zahl der verkauften Kassetten steht zwar in keinem Verhältnis zu der von Vinyl-Platten, allerdings gab es in den USA 2016 einen Anstieg von 74% der Kassettenverkäufe, der sich im Jahr 2017 noch einmal um 35% erhöhte.⁵⁰⁵ Nach Angaben des Wirtschaftsmagazins Forbes belief sich die in den USA vertriebene Stückzahl an Kassetten auf 129.000 Exemplare.⁵⁰⁶ Der Journalist Hugh McIntyre führt aus, dass die steigenden Verkaufszahlen interessanterweise auch mit dem Erscheinen der Soundtracks zu *Guardians of the Galaxy* (R: James Gunn, US 2014) und *Stranger Things* zusammenhängen, welche die Liste der „bestselling titles on cassette 2017“ anführen⁵⁰⁷:

1. Various Artists – *Guardians of the Galaxy, Vol. 2: Awesome Mix Vol. 2*, 19.000
2. Various Artists – *Guardians of the Galaxy: Awesome Mix Vol. 1*, 15.000
3. Various Artists – *Guardians of the Galaxy: Cosmic Mix, Vol. 1*, 15.000
4. Various Artists – *Stranger Things, Volume One*, 3.000⁵⁰⁸

Die Meinungen, warum die Kassetten ein „revival“ erleben, gehen auseinander. Viele bezeichnen sie als qualitativ schlecht und können den Trend nicht nachvollziehen, doch andere kaufen Kassetten, um sich schlichtweg an frühere Zeiten zu erinnern, in denen sie Mixtapes über einen Kassettenrekorder oder mit ihrem Walkman hörten. Der „Revival-Trend“ von LPs ist hingegen gut erforscht. Steffen Lepa und Vlasios Tritakis führten an der Technischen Universität Berlin Experimente durch, um zur Klärung beizutragen, aus welchen Gründen heraus,

⁵⁰² Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 21 und S. 22.

⁵⁰³ Ebd. S. 102

⁵⁰⁴ Vgl. ebd., S. 103.

⁵⁰⁵ Vgl. McIntyre, Hugh, „Cassette Sales Grew 35% In 2017 Thanks Almost Exclusively To ‘Guardians Of The Galaxy’“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2018/01/12/cassette-sales-grew-35-in-2017-thanks-almost-exclusively-to-guardians-of-the-galaxy/>, 08.08.2018; (Orig. 12.01.2018) und McIntyre, Hugh, „Cassette Sales Grew By 74% In 2016“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2017/01/25/cassette-sales-grew-by-74-in-2016/>, 08.08.2018; (Orig. 25.01.2017).

⁵⁰⁶ McIntyre, „Cassette Sales Grew 35% In 2017 Thanks Almost Exclusively To ‘Guardians Of The Galaxy’“.

⁵⁰⁷ Vgl. ebd.

⁵⁰⁸ Ebd.

Menschen eine Vorliebe für analoge Medien entwickeln. Sie fassten dazu drei Thesen des Musikwissenschaftlers Mark Katz zusammen, stellten zusätzlich eine eigene These auf und überprüften diese in ihren Untersuchungen. Die Gründe für das ästhetische Vergnügen von Schallplatten-HörerInnen listen sie wie folgt auf:

„(1) *Its distinctive sound* compared to digital media, (2) the *special sensorial experience* of listening to a record compared to listening to digital media and (3) the phenomenon of *technostalgia*, referring to bittersweet feelings that are evoked when being confronted with nowadays obsolete technologies of one’s own past.⁵⁰⁹ [...] (4) *generational aura attribution*.⁵¹⁰

Aus den Ergebnissen ging hervor, dass die Vorliebe für und das „Revival“ von Vinyl mit symbolischen als auch haptischen Aspekten des Mediums zu tun haben.⁵¹¹ Viele HörerInnen ziehen den charakteristische Sound von Schallplatten und die typische Geräuschkulisse, wenn die Nadel in Kontakt mit der Platte tritt, einer hochwertig produzierten digitalen Kopie vor, da sie das Medium als „lebendiger“ befinden.⁵¹² Die Praxis, die mit dem Hören von Schallplatten einhergeht, hat zudem sensorielle Reiz. Obwohl LPs – anders als CDs – großformatig und weniger handlich sind und HörerInnen zum Abspielen einen Plattenspieler brauchen, der sie in ihrer Mobilität einschränkt, wird gerade die Notwendigkeit eines solchen und die Kompetenz, mit diesem umzugehen, unter Schallplatten-LiebhaberInnen geschätzt. Eine/r der Fans schrieb auf der Plattform *reddit.com*, dass sie/er sich zusätzlich zum Kauf der Musik von *Stranger Things* einen Plattenspieler gekauft habe, um diese im Stil der 1980er Jahre hören zu können:

LovesTheWeather: „[...] I bought all the music from the show on record and bought a record player just to listen to it in 80’s style!“⁵¹³

Den Soundtrack zu *Stranger Things* auf Schallplatte hören zu wollen, kann mit zwei weiteren Phänomenen erklärt werden, die Lepa und Tritakis anführen. In Anlehnung an Pinch, Reinicke und Bolin stellen sie den Terminus „technostalgia“ vor. Dieser meint, dass nostalgische Gefühle sich nicht nur auf den Medieninhalt, sondern auf den „material context“, respektive

⁵⁰⁹ Lepa, Steffen/Vlasis Tritakis, „Not Every Vinyl Retromaniac is a Nostalgic. A social experiment on the pleasures of record listening in the digital age“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 16-31, hier: S. 16 (Herv. i. O.) zitiert nach: Katz, Mark, „The Persistence of Analogue“, *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, Hg. Gianmario Borio, Farnham, Surrey, England; Burlington, VT: Ashgate Publishing Limited 2015, S. 275-287, hier: S. 278f.

⁵¹⁰ Ebd., S. 17.

⁵¹¹ Vgl. ebd., S. 27.

⁵¹² Vgl. ebd., S. 17.

⁵¹³ LovesTheWeather, „I like the music in Stranger Things“, *reddit.com*, abgerufen am 08.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/8n5068/i_like_the_music_in_stranger_things/ (Blog-Kommentar).

auf die Rezeptionssituation, beziehen.⁵¹⁴ „Technostalgia“ wird von jenen empfunden, für die Schallplatten und Schallplattenspieler Teil ihrer Mediensozialisation waren und die Nostalgie empfinden, wenn sie sich beim erneuten Abspielen einer Platte an frühere Rezeptionssituationen erinnern.⁵¹⁵ Ein weiteres Phänomen, das sie als „symbolic aura attribution“ bezeichnen, beschreibt die Rezeptionssituation von jüngeren Menschen, die nicht mit dem Medium aufgewachsen sind. Sie assoziieren Schallplatten, die – im Gegensatz zu digitalen Medienträgern – weniger präsent in ihrem Alltag sind mit Werten wie Authentizität und Einmaligkeit.⁵¹⁶ Wie ein Kommentar eines jüngeren Fans zeigt, kann das Hören des nostalgischen Soundtracks über einen Schallplattenspieler eine Nostalgie evozieren, die sich auf die symbolische und materielle Komponente der Schallplatte bezieht:

u/InsaneFPSGamer1: „I recently got the vinyls from season one, might get season two soon. But listening to some of the songs, made me feel something more than when I first heard them in the show. [...] Kids [ein Titel des „score“, J.S.] makes me feel nostalgic even though I was nowhere near alive in the 80's, so I have to give props to Kyle Dixon and Michael Stein on making a soundtrack that can speak to everyone.“⁵¹⁷

9.3.4. Intro-Melodie

Da besonders die Intro-Melodie der Serie auf große Resonanz stieß, soll diese folgend näher untersucht werden. Die folgende Beschreibung der Sequenz wird als Beispiel für die vorgestellten musikalischen Techniken der Musiker dienen. Außerdem soll dargestellt werden, welche (nostalgischen) Reaktionen sie im Publikum evozierte.

Das Serien-Intro ist mit der mittlerweile äußerst populär gewordenen Melodie – die von Kyle Dixon und Michael Stein der texanischen Band SURVIVE komponiert wurde – unterlegt. Die polyphone Sequenz stimmt die ZuseherInnen auf die Geschichte der Serie ein und etabliert Genres, welche die Serie in sich vereint, durch bekannte, charakteristische musikalische Momente. So erinnert der Einsatz von für die 1980er Jahre typischen Synthesizer an Abenteuer-, Science-Fiction- und Horrorfilme der damaligen Zeit. Christine Sprengler schreibt über die Wichtigkeit von Soundtracks, Genres vorzustellen und Emotionen zu transportieren:

„The importance of specific soundtracks to particular genres has naturalized their association to the point where a few bars can evoke a type of film or narrative event. This capacity for certain arrange-

⁵¹⁴ Vgl. Lepa/Tritakis, „Not Every Vinyl Retromaniac is a Nostalgic“, S. 18.

⁵¹⁵ Vgl. ebd., S. 18 und S. 27.

⁵¹⁶ Vgl. ebd., S.19, S. 27 und S. 28.

⁵¹⁷ U/InsaneFPSGamer1, „Any songs from the soundtrack get you?“, *reddit.com*, abgerufen am 08.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/7skhng/any_songs_from_the_soundtrack_get_you/ (Blog-Eintrag).

ments to signify (melodramatic) heartbreak or loss, for example, emerged through consistent repetition and thus in a way similar to a genre's iconography [...].⁵¹⁸

Kristallisch klingende Synthesizer-Sounds leiten in einer musikalischen Aufblende die Titelsequenz ein und lassen eine Welt voll Wunder erwarten. Vor einem Schwarzbild beginnen sich in roter Signalfarbe Buchstaben abzuzeichnen, während eine bedrohlich klingende Melodie einsetzt, die durch einen pulsierenden Beat strukturiert wird und eine aufgeregte Stimmung erzeugt. Der Beat gleicht einem pochenden Herzschlag und gibt der Redewendung „das Herz schlägt einem bis zum Hals“ klanglichen Ausdruck. Hooper wies darauf hin, dass die Imitation eines pochenden Herzschlags schon in *Halloween* eingesetzt wurde und wie auch in der Serie *Stranger Things* zu einem Adrenalinausstoß führt, da sie den Kampf- und Fluchtinstinkt unter HörerInnen aktiviert.⁵¹⁹ Die mit instrumentalen Synthesizern eingespielte Melodie ist minimalistisch gehalten und dadurch besonders eingängig. Sie besteht aus einer simplen Zerlegung eines C-Dur-Akkords mit einem zusätzlich angereichten h (Cmaj7), die mittels Arpeggiator einem repetitiven Muster folgt und die Oktave hoch und hinab läuft. Dieses Ostinato ordnet sich im Verlauf des Stücks den sphärischen Synth-Sounds und der Basslinie unter. Die auf- und absteigende Lautstärke der flächigen und atmosphärischen „soundscapes“ wird durch den Einsatz von Filter reguliert,⁵²⁰ die für einen Wechsel von Crescendi und Decrescendi sorgen. Sie lassen die Spannung immer wieder steigen, einen bedrohlichen Höhepunkt erreichen und dann wieder abfallen. Diese musikalische Bewegung kann bereits als Mimese der Bewegung des Monsters durch den Raum oder als Pars pro Toto des Kampfes zwischen Gut und Böse im Serienverlauf angesehen werden. In der Presse und von Fans wurde die Komposition als Spiegelung der dualen Universen der Serie gedeutet.⁵²¹ Die aufgeregte und bedrohliche Stimmung der Melodie bezeichnete der Guardian-Journalist Andrew Harrison als „The Sound of the Upside Down“⁵²² und beschrieb die emotive Wirkung des Intros wie folgt:

„But it's the synth stuff that sets the show's paranoid emotional tone. Survive's soundtrack represents the show's nagging subconscious.“⁵²³

⁵¹⁸ Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 78.

⁵¹⁹ Vgl. Haider, „What makes a great horror movie soundtrack?“

⁵²⁰ Vgl. *The Synth Sounds of Stranger Things* | Reverb.com, hosted by: Justin DeLay, <https://www.youtube.com/watch?v=8vFtEuP5SiQ>, 01.08.2017; (Orig. 30.08.2016).

⁵²¹ Ruben, Alexander, „A 'Stranger Things' Intro Theme Song Breakdown“, *steemit.com*, <https://steemit.com/music/@rubenalexander/a-stranger-things-intro-theme-song-breakdown>, 23.07.2018; (Orig. 2016).

⁵²² Harrison, Andrew, „The sound of the Upside Down: Stranger Things make sinister synths mainstream“, *the-guardian.com*, <https://www.theguardian.com/music/2016/aug/12/sound-of-the-upside-down-netflix-stranger-things-make-sinister-synths-mainstream>, 01.08. 2017; (Orig. 12.08.2016).

⁵²³ Ebd.

Musik ist eine der wirksamsten Strategien, Nostalgie zu induzieren.⁵²⁴ Das Intro dient nicht nur zur Einstimmung des Publikums auf die Serie, sondern stellt Trigger für nostalgische Erinnerungen an die Kindheit und Jugend und die Musik und Filme aus den 1980er Jahren bereit, die sie geprägt haben. Studiert man die mittlerweile unüberschaubar gewordene Anzahl an Fanseiten und Social-Media-Kanälen im westlichen Raum, kann die These aufgestellt werden, dass die durch den Soundtrack evozierte Nostalgie ZuseherInnen zu neuen *Stranger Things*-Fangemeinschaften zusammengeführt hat. Ihre persönlichen Erinnerungen gleichen einander, da sie vor demselben oder einem ähnlichen kulturellen Hintergrund aufgewachsen sind. Auf verschiedenen Plattformen finden sich (mit Assmann gesprochen) eine Reihe „generationenspezifischer Standarderzählungen“⁵²⁵, die sich aus kollektiv geteilten Erinnerungen speisen. Dazu sei ein Beispiel herausgegriffen. So beschreibt ein User, dass ihn der Soundtrack der Serie an seine Kindheit zurückerinnert habe:

„For someone who grew up watching 80's scifi during the actual 80's this team nailed/captured the intro and every song/theme they've ever played on stranger things. Everything about this film is awesome and spot on. I can't say Thank you enough for bringing back the feel, experience and memories that I had during those years of youth watching these types of films. I thought those feelings were long gone. Thank you! Thank You! This makes me miss my childhood.“⁵²⁶

Filmversierte UserInnen stellen auf unterschiedlichen Plattformen Assoziationen zu diversen Filmen, Filmkomponisten und Bands her, unter deren Einfluss Kyle Dixons und Michael Steins Kompositionen stehen. Hierzu seien einige Einträge auf der Seite *reddit.com* aufgegriffen. Auf die gestellte Frage „I am OBSESSED with the intro. Can anyone hook me up with some of the media from the early 80s that inspired it?“⁵²⁷ fühlten sich viele UserInnen dazu eingeladen, ihr „Expertentum“ über die 1980er Jahre zu teilen, gemeinsam in nostalgischen Erinnerungen zu schwelgen und Empfehlungen für Bands und Filme zu geben⁵²⁸:

⁵²⁴ Vgl. Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

⁵²⁵ Vgl. Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit*, S. 207.

⁵²⁶ 79viewer, „o.T.“, *Stranger Things | Title Sequence [HD] | Netflix*, abgerufen am 20.07.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=-RcPZdihrp4> (YouTube-Kommentar).

⁵²⁷ u/HeyCarpy, „I am OBSESSED with the intro. Can anyone hook me up with some of the media from the early 80s that inspired it“, *reddit.com*, abgerufen am 30.07.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/4ufdas/i_am_obsessed_with_the_intro_can_anyone_hook_me/ (Blog-Eintrag).

⁵²⁸ Die Blog-Kommentare finden sich unter dem Beitrag: u/HeyCarpy, „I am OBSESSED with the intro. Can anyone hook me up with some of the media from the early 80s that inspired it“, *reddit.com*, abgerufen am 30.07.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/4ufdas/i_am_obsessed_with_the_intro_can_anyone_hook_me/ (Blog-Kommentare).

kemplaz: „Made me think of Tron legacy [...] very def punk [sic!] to me.“⁵²⁹

Derstherower Steve: „I got major Halloween III vibes from the intro.“⁵³⁰

HeyCarpy: „Perfect. I immediately thought of the intro to Terminator 1984 as well.“⁵³¹

Jays5672: „The theme song is extremely influenced by and similiar to all of the music that John Carpenter composed himself for his films throughout the late '70s and '80s.“

⁵²⁹ Die Userin/der User bezieht sich auf den Film *Thron: Legacy* (R: Joseph Kosinski, US 2010), der eine Fortsetzung des 1982 erschienenen Films *Tron* (R: Steven Lisberger, US 1982) ist. Die Filmmusik zu *Thron: Legacy* wurde von der französischen Band Daft Punk komponiert.

⁵³⁰ Die Filmmusik zu *Halloween III* (R: Tommy Lee Wallace, US 1982) wurde von John Carpenter in Zusammenarbeit mit Alan Howarth entwickelt.

⁵³¹ *Terminator* (R: James Cameron, US, GB 1984; M: Brad Fiedel).

9.4. Mediennostalgie/Technostalgie

Wie bereits im Kapitel „Mediennostalgie“ ausgeführt, können Medien Erinnerungen evozieren, aber auch selbst zum Erinnerungsobjekt werden. Nostalgie in Bezug auf ein Medium kann kombiniert mit einer Nostalgie bezüglich des Umgangs mit dem Medium auftreten.⁵³² Beispiele in der Serie sind dafür etwa die Kommunikationsmittel der Figuren, wie etwa das gelbe „Western Electric 554“ Wandtelefon im Haushalt der Familie Byers oder die „Realistic TRC-214“ Walkie-Talkies, welche die Freunde Will, Lucas, Dustin und Mike benützen.⁵³³



Abb. 32: Joyce spricht über das analoge Wandtelefon mit Mikes Mutter.⁵³⁴



Abb. 33: Das Walkie-Talkie von Lucas, um das er einen Kompass gebunden hat.⁵³⁵

Diese Medien sind zudem maßgeblich für den Aufbau der Handlung verantwortlich. Sind die Kinder und Jugendlichen in Gefahr oder auf Abenteuerreise können sie weder ihr Smartphone zücken, um um Hilfe zu rufen, noch sind sie für ihre Eltern rund um die Uhr erreichbar.

Viele der ZuseherInnen können sich nostalgisch an die Kommunikationsmedien erinnern, mit denen sie aufgewachsen sind. Allgemein kann attestiert werden, dass die in der Serie gezeigten Medien gerade darum als Nostalgie-Objekte fungieren, da sie eng mit persönlichen Erfahrungen und der Biografie der ZuseherInnen verwoben sind. „Kinder der 1980er Jahre“ waren zwar die letzte Generation, die eine Welt ohne Smartphones, soziale Medien und Internet erlebten, doch auf jüngere ZuseherInnen können nostalgisch für eine Zeit werden, in der Medien und Technik weniger den Alltag zu bestimmen schienen, als es heute der Fall ist.

Auch Kameras und Fotoapparate spielen in der Serie eine prominente Rolle und stellen Trigger für Nostalgie bereit, die sich auf deren mediale Konstitution, Materialität und Ästhetik richtet und auch innerhalb der medialen Darstellung der Serie verhandelt wird.⁵³⁶ Die Figur Jonathan hat eine besondere Vorliebe für Fotografie. Er filmt mit dem „JVC GR-C1 Camcor-

⁵³² Vgl. Felzmann, *Playing Yesterday*, S. 9.

⁵³³ Vgl. Moynihan, Tim, „The Stories Behind Stranger Things’ Retro ’80s Props“, *wired.com*, <https://www.wired.com/2016/07/stories-behind-stranger-things-retro-80s-props/>, 10.08.2018; (Orig. 27.07.2016).

⁵³⁴ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁵³⁵ „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁵³⁶ Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, S. 12 und S. 29.

der“ von Bob, besitzt selbst eine „Pentax MX SLR“ und arbeitet seine Bilder selbst in der Dunkelkammer der Schule aus. Die ZuseherInnen können eine „fictional“ und „artefact nostalgia“ bezüglich der Ästhetik der (Film-) Bilder entwickeln, da nicht nur der Akt des Filmens und Fotografierens gezeigt wird, sondern auch die aufgenommenen Bilder in der Ästhetik der Medien gezeigt werden.



Abb. 34: Jonathan fotografiert mit seiner „Pentax MX SLR“.⁵³⁷



Abb. 35: Jonathans Foto der Teenager.⁵³⁸



Abb. 36: Jonathan in der Dunkelkammer bei der Ausarbeitung seiner Bilder.⁵³⁹



Abb. 37: Jonathan mit Bobs „JVC GR-C1 Camcorder“.⁵⁴⁰



Abb. 38: Filmbild. Joyce übt mit ihrem Sohn das Tanzen in Vorbereitung auf den bevorstehenden Schulball.⁵⁴¹

⁵³⁷ „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁵³⁸ Ebd.

⁵³⁹ „Chapter Three: Holly, Jolly“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁵⁴⁰ „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017 [Screenshot].

⁵⁴¹ Ebd.

9.5. Matt und Ross Duffer – Die Serienentwicklung in der Praxis von „allusions“

Matt und Ross Duffer, welche ihr Film-Studium an der Chapman University in Kalifornien absolvierten, landeten mit der Serie *Stranger Things* ihren ersten großen Erfolg. Nachdem ihr Skript zu ihrem ersten Spielfilm *Hidden* zwar von Warner Bros. gekauft, aber nicht veröffentlicht und ihre geplante Adaption des Romans *It* von Stephen King abgelehnt wurde, schrieben Matt und Ross Duffer vier Episoden für die Serie *Wayward Pines* (Fox, US 2015-) und konnten so erste Erfahrungen im TV-Business sammeln.⁵⁴²

Die Idee der 1984 geborenen Zwillingbrüder zur Serie *Stranger Things* entsprang den eigenen nostalgischen Erinnerungen an ihre Kindheit und die Filme, Serien, Bücher und Musik der späten 1970er und 1980er Jahre, die sie rezipierten.⁵⁴³ Bei ihrer ersten Gedankensammlung zur Entwicklung der Serie, sprachen Matt und Ross Duffer darüber, was die Filme, für die sie eine Vorliebe hegen, ausmache. Vor allem faszinierten sie die Erzählungen von „einfachen“ Menschen, welche dem Übernatürlichen begegnen und etwas Außergewöhnliches erleben. Dieses Motiv wollten sie für ihre Serie umsetzen. Dahinter stand der nostalgische Grundgedanke, zu einem, wie sie sagen, „simpler style of storytelling“⁵⁴⁴ zurückzukehren. Die Serie sollte sich von heutigen Langfilmen absetzen, die von außergewöhnlichen Menschen handeln, welche außergewöhnliche Dinge vollbringen (man denke an Superhelden-Verfilmungen).⁵⁴⁵

Was die Serie *Stranger Things* auszeichnet, ist die Kombination von Stilmitteln, Tropen und Figurenkonstellationen aus Highschool-, Horror-, Science-Fiction und Kinderabenteuerfilmen aus den späten 1970er und 1980er Jahren. Als Hauptinspirationsquellen nannten die Brüder wiederholt die Bücher von Stephen King und die Filme von Steven Spielberg und John Carpenter. Deren Werke, die sich durch ein wiederholtes Bearbeiten bestimmter Themen auszeichnen, informierten die Synopsis der Serie, was Ross Duffer in einem Interview wie folgt beschrieb:

„I think it's almost divided, in a way, into thirds. I mean, it's very simplified. Because the teens are almost in that, whether it's Carpenter, King or Wes Craven. It's like they're in that *Halloween* mode where they're having sex and getting into trouble and there's obviously darkness that comes with that that's symbolized by this monster. With the kids it's more, yes there's the Spielberg stuff, but that's where it gets a little confusing, because part of it is the Spielberg stuff like *E.T.*, and because with adults, we really wanted that *Close Encounters* feel with Joyce and stuff, or *Jaws*, where it's like these people that

⁵⁴² Vgl. Adams, *Notes from the Upside Down*, S. 12.

⁵⁴³ Vgl. Thrower, „Stranger Things: the Duffer brothers share the secrets of their hit show“.

⁵⁴⁴ Goldman, Eric, „How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things“, *ign.com*, <http://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenter-and-stephen-king-influenced-stranger-things>, 29.07.2018, (Orig. 07.07.2016).

⁵⁴⁵ Vgl. ebd.

don't really believe in the extraordinary coming encounter with that, and that's where you get the sense of wonder with the Christmas lights and all that, which is what we really wanted."⁵⁴⁶

Das Zitieren aus „klassischen“ Werken, die einem breiten Publikum bekannt sind und die Imitation der Filmstile einflussreicher RegisseurInnen, stellen dabei eine Reihe an Triggern für Nostalgie bereit. Vor allem Fans der Generation X begrüßen die Myriade an Referenzen an ihre Jugendzeit, wie Virginia Bonner schreibt, doch für manche KritikerInnen, so die Autorin, hätte die Serie, abgesehen von den Triggern für Nostalgie, wenig zu bieten: „For some dubious critics, that's all it is: 'an homage and pastiche of all things Spielberg...[but] a little empty'“⁵⁴⁷. Der Pastiche-Begriff, der hier verwendet wird, lässt sich mit der Auslegung des Terminus von Fredric Jameson vergleichen, der Pastiche als „eine Kunst der Imitate, denen ihr Original entschwunden ist“⁵⁴⁸ beschreibt. Wie bereits ausgeführt, gibt es jedoch auch AutorInnen, welche Pastiche ganz anders deuten. Der Video-Essayist Sage Hyden⁵⁴⁹ etwa beschreibt die Machart von *Stranger Things* als Pastiche, den er als eine Form der Intertextualität auslegt. Er interpretiert den Begriff als „a work that imitates the style of another creator or genre“⁵⁵⁰. Ein solches Werk kann für Hyden, anders als für Jameson, schöpferisches Potential aufweisen. Obwohl *Stranger Things* auf den ersten Blick aufgrund der großen Anzahl an Referenzen als derivativ erscheinen könnte, zeichnet sich die Serie für Hyden dennoch als einzigartig aus. Er begründet diesen Umstand damit, dass die Serie zitierte Tropen mit neuer Bedeutung versehe und so „The Anxiety of Influence“ überkomme.⁵⁵¹ „The Anxiety of Influence“ (EV: 1973) ist der Buchtitel des amerikanischen Literaturwissenschaftlers Harold Bloom, dessen Konzept Hyden für seine Analyse heranzieht. Der Gedanke, der hinter diesem steht, ist, dass Kunst immer schon eine Reaktion auf frühere Werke sei und KünstlerInnen von dem paradoxen Wunsch angetrieben wären, etwas zu produzieren, was ihren Inspirationsquellen ähnele, ohne dabei ein Derivat zu sein.⁵⁵²

Die Diskussion bezüglich der Originalität der Serie wurde in den Medien, von Fans und von den Serienmachern selbst immer wieder verhandelt. Matt und Ross Duffer gingen nach der Kritik an der ersten Staffel in der auf ihr folgenden selbstreflexiv und augenzwinkernd mit

⁵⁴⁶ Fienberg, Daniel, „The Duffer Brothers Talk 'Stranger Things' Influences, 'It' Dreams and Netflix Phase 2“, *hollywoodreporter.com*, <https://www.hollywoodreporter.com/fien-print/duffer-brothers-talk-stranger-things-916180>, 10.08.2018; (Orig. 01.08.2016) (Herv. i. O.).

⁵⁴⁷ Bonner, „Stranger Things: Channeling Nostalgia/Challenging Nostalgia“.

⁵⁴⁸ Jameson, „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, S. 61.

⁵⁴⁹ Sage Hyden ist Urheber des Youtube-Kanals „Just Write“, der in regelmäßigen Abständen koedukative Video-Essays über Film, Fernsehen und Literatur veröffentlicht.

⁵⁵⁰ *Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)*, Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

⁵⁵¹ Ebd.

⁵⁵² Vgl. ebd.

den Vorwürfen um, ein bloßes Derivat produziert zu haben. Als Lucas die Geschichte von Wills Verschwinden der neu hinzugekommenen Figur Max erzählt und somit die Handlung der ersten Staffel zusammenfasst, entspinnt sich folgender Dialog:

Max: „It’s crazy, but...I really liked it. [...] Well, I had a few issues. [...] I felt it was a little derivative in parts.“

Lucas: „What are you talking about?“

Max: „I just wish it had a little more originality. That’s all.“⁵⁵³

Interessant ist, dass *Stranger Things* bezüglich ihrer Originalität auch von den großen Idolen der Serienmacher in der sechsteiligen Dokumentation-Serie *James Cameron’s Story of Science Fiction* (AMC, US 2018) diskutiert wurde. So 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:

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 other movies. The best films somehow connect you to something that you’ve actually experienced.“

Spielberg: „Yes. Well, *Stranger Things* has done that very well. It touches on a lot of movies you and I and others have made but it does it brilliantly. It’s an amalgam of genres but all having to do with one thing, and that is, you love those kids [...].“⁵⁵⁴

Was James Cameron beschreibt, ist mit der Praxis von „allusions“ zu vergleichen, der sich Cameron selbst, wie auch Spielberg, Carpenter und eine ganze Reihe von in der Serie zitierten RegisseurInnen der „New Hollywood“-Bewegung der 1970er und 1980er Jahre bedienten. An dieser Stelle soll argumentiert werden, dass auch die Machart der Serie *Stranger Things* der Definition von „allusions“ entspricht, wie Noël Carroll sie in seinem Artikel *The Future of Allusion* wie folgt formuliert:

„*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.“⁵⁵⁵

Die Trigger für Nostalgie in der Serie *Stranger Things* basieren auf intertextuelle Referenzen, auf Zitaten, Hommagen, der Nachbildung bestimmter Szenen, Einstellungen, Handlungsmoti-

⁵⁵³ „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017.

⁵⁵⁴ *Stranger Things on James Cameron’s Story of Science Fiction*, Pinball Steve, <https://www.youtube.com/watch?v=Irg2XyJMU0w&t=28s>, 02.08.2018; (Orig. 14.05.2018).

⁵⁵⁵ Carroll, „The Future of Allusion“, S. 52 (Herv. i. O.).

ven und Themen, welche die Duffer Brüder auch großteils sogenannten „reworkings“ unterziehen. Diese beschreibt Carroll als „strategic subversions of fixed genre elements“. Wie aus der Argumentation von Hyden hervorgeht, machen gerade solche Bearbeitungen die Originalität der Serie aus. In den folgenden Kapiteln sollen für die Praxis der „allusions“ in der Serie *Stranger Things* einige Beispiele gegeben werden, welche diese These untermauern.

9.5.1. Hommagen und (explizite) Anspielungen auf Inspirationsquellen

Als Hommagen auf zwei der großen Inspirationsquellen der Serie *Stranger Things* können beispielsweise die Poster in den Zimmern der Kinder herausgegriffen werden. Mike hat in seinem Keller ein Poster zum Film *John Carpenter's The Thing* (R: John Carpenter, US 1982) an der Wand angebracht. Dieser handelt, wie auch die Serie, von einer außerirdischen Lebensform, welche die ProtagonistInnen bedroht. In Wills Zimmer findet sich eine weitere Anspielung auf ein prominentes „Monster“, das den Duffer Brüdern als Inspiration für die Gestaltung des Demogorgon in *Stranger Things* diente: der Hai aus Steven Spielbergs *Jaws*. In einer der Episoden von *Beyond Stranger Things* (Netflix, US 2017) informierten die Serienmacher:

„[...] in season one, the Demogorgon was...we always saw it as...like a shark, as if in *Jaws*. [...] Instead of being underwater, it's in another dimension, and then it can come out of the water to grab its prey and then pull it back underwater [...]“⁵⁵⁶

Außerdem finden sich explizite Anspielungen auf Stephen King. In der ersten Staffel etwa wird ein Regierungsbeamter gezeigt, der die Leichenhalle bewacht und dabei einen Roman des Autors liest. Hopper, der an ihm vorbei kommen will, möchte den Beamten in ein lockeres Gespräch verwickeln: „Hey, I love that book. It's a nasty mutt“.⁵⁵⁸



Abb. 39: Der Regierungsbeamte bei der Lektüre eines Stephen King-Romans (Bild des Autors auf der Rückseite des Buchumschlags).⁵⁵⁷

⁵⁵⁶ „Mind Blown“, *Beyond Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2017.

⁵⁵⁷ „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁵⁸ „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016.

In der sechsten Folge der ersten Staffel wird der Einfluss von Stephen Kings Werke in der Serie ganz explizit deutlich gemacht. Jim Hopper und Joyce Byers recherchieren über das geheim geführte Projekt MK Ultra und stoßen auf Hinweise, die sie zum Haus von Terry Yves, der Mutter von Eleven, deren richtiger Name Jane ist, führen. Diese ist jedoch nicht ansprechbar. Becky Yves, ihre Schwester, beschreibt Joyce und Hopper die Hintergründe zu Terrys mentalen Zustand. Becky erzählt von den Experimenten, an denen ihre Schwester teilgenommen hat und die sie letztendlich soweit beeinträchtigt haben, dass sie seither nur noch in einem vegetativen Zustand verharrt. Sie berichtet, dass den ProbandInnen des Experiments Drogen verabreicht wurden, um ihren Horizont zu erweitern. Terry sei zu diesem Zeitpunkt schwanger gewesen und hätte ihre Tochter Jane im dritten Trimester verloren. Terry behauptete fest, dass Dr. Brenner, der Regierungsleiter, ihre Tochter entführt hätte, da diese mit besonderen Fähigkeiten geboren worden sei. Joyce und Hopper schenken ihren Worten mehr Glauben als deren Schwester Becky und wollen mehr über Terrys angebliche Verschwörungstheorien wissen:

Becky: „Terry, uh, pretends like Jane is real...like she’s gone come home someday. Says she’s special. Born with ‘abilities’. [...] **Your read any Stephen King?** [...] I mean, it’s all make-believe.“

Joyce: „What...what kind of abilities?“

Becky: „Telepathy, telekinesis. You know, shit you can do with your mind. That’s why the big, bad men stole Jane away. [...] Her baby’s a wapon, off fighting the commies.“⁵⁵⁹

Beckys Beschreibung der Fähigkeiten von Eleven und die Hintergrundgeschichte, wie sie diese erlangt hat, sind Anspielungen auf zwei ikonisch gewordene Bücher bzw. Verfilmungen von Stephen King, welche die Duffer Brüder in der Gestaltung der Figur von Eleven in „allusions“ erneut reaktualisieren. Die HauptprotagonistInnen in Stephen Kings *Carrie* (EV: 1974) und *Firestarter* (EV: 1980) verfügen ebenso über telekinetische Kräfte. Die Figur Charly in dem Buch und der gleichnamigen Verfilmung *Firestarter* erlangt ihre besonderen Fähigkeiten wie Eleven, aufgrund der Teilnahme ihrer Eltern an einem Drogenexperiment der Regierung. Die Geheimdienstorganisation „The Shop“ will Charlies pyrokinetische Fähigkeiten als Waffe im Kalten Krieg einsetzen. Nachdem sich die Eltern weigern, ihre Tochter weiteren Untersuchungen und Experimenten auszusetzen, wird Charlies Mutter ermordet und der Vater versucht mit seiner Tochter zu flüchten.

⁵⁵⁹ „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016. [Herv. J.S.].

9.5.2. „Recreation of classic scenes and shots“⁵⁶⁰

Die Duffer Brüder zitieren in der Serie auch „klassische“ Szenen und Filmbilder aus den Werken ihrer Vorbilder. Können die ZuseherInnen Verbindungen zu den zitierten Filmen herstellen, triggern die Filmbilder in *Stranger Things* eine „artefact“. Als Beispiel soll an dieser Stelle eine Szene aus *Stranger Things* vorgestellt werden, welche an den Film *Stand by me* erinnert. James bedroht Dustin mit einem Messer wie auch Ace (gespielt von Kiefer Sutherland) dem Jungen Chris (River Phoenix) ein Messer an den Hals hält. Anders als andere Figuren, die einem sogenannten „reworking“ unterzogen wurden, um den Charakteren mehr Komplexität zu verleihen, entspricht James dem stereotypen Bully aus den 1980er Jahren. Wie auch in *Stand by me* kennen wir seine Hintergrundgeschichte nicht, welche sein arglistiges Verhalten erklären könnte, was jede Einfühlung mit der Figur verhindert.

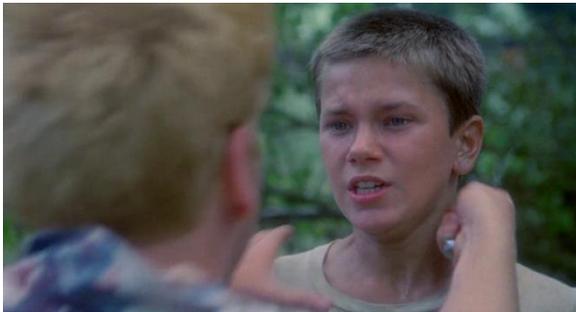


Abb. 40: Ace (Kiefer Sutherland) bedroht Chris (River Phoenix) mit einem Messer.⁵⁶¹



Abb. 41: Troy droht Dustin zu verletzen, sollte Mike nicht von dem Kliff springen.⁵⁶²

Neben der Neugestaltung klassischer Szenen finden sich in *Stranger Things* auch eine Reihe an zitierten Filmbildern, welche durch eine beinahe exakte Kopierung der Kameraeinstellung und Farbgestaltung an frühere Filme erinnern. Diese erlauben einem filmversierten Publikum ebenso Assoziationen zu Szenen, Handlungsmotiven oder Figuren aus älteren Werken herzustellen. Auf die Parallelen zwischen den Figuren Barry aus dem Film *Close Encounters of the Third Kind* und Will aus der Serie *Stranger Things* wird in der zweiten Staffel visuell hingewiesen (siehe Abb. 42, Abb. 43). Wie auch Barry öffnet Will die Haustür, vor der sich eine andere Dimension in rot-gelb, grell leuchtender Farbe auftut. Das Filmbild lässt auch Assoziationen zur Handlung bzw. der Eltern-Kind-Beziehung in Steven Spielbergs Film herstellen. Beide Jungen werden von einer übernatürlichen Gewalt entführt. Immer wieder wurden auch die Figuren der Mütter aufgrund ihrer ausgeprägten mütterlichen Instinkte miteinander verglichen, die es trotz aller Gefahren und Widrigkeiten schaffen, ihre Söhne wiederzufinden.

⁵⁶⁰ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 52.

⁵⁶¹ *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R. Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot].

⁵⁶² „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot].



Abb. 42: Barry in dem Film *Close Encounters of the Third Kind*. Vor seiner Tür ein leuchtender Himmel.⁵⁶³

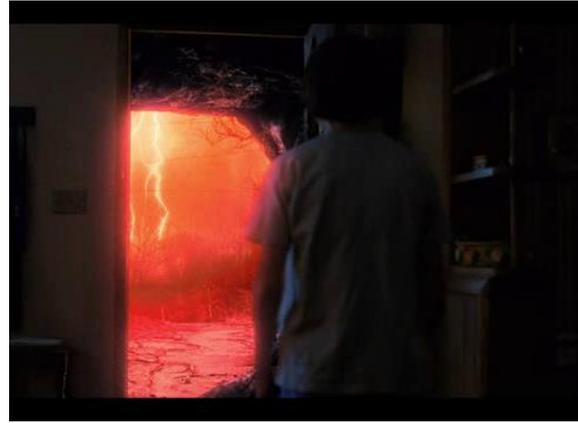


Abb. 43: Die Parallelwelt vor Wills Haustür in *Stranger Things*.⁵⁶⁴

Selbst die Dokumentation des Verschwindens von Will wird einem Film von Spielberg nachempfunden. Hopper tippt auf der Schreibmaschine die Vermisstenanzeige des Jungen ab. Obwohl das Close-Up auf die Typenhebel-Schreibmaschine und den eingespannten Bericht nur für ein paar Sekunden zu sehen ist, unterstreicht die extreme Anhebung der Lautstärke des Tastenanschlags das Zitat, dass so den KennerInnen des Films *Jaws* nicht unbemerkt bleibt.

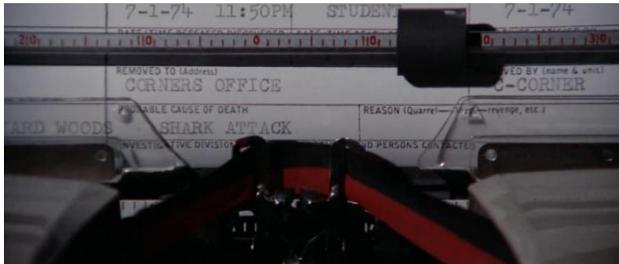


Abb. 44: Der Polizeichef in *Jaws* schreibt die Meldung zur Haiattacke.⁵⁶⁵



Abb. 45: Der Polizeichef Jim Hopper schreibt die Vermisstenanzeige für Will Byers.⁵⁶⁶

⁵⁶³ *Close Encounters of the Third Kind*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Sony Pictures Home Entertainment 2007; (Orig. *Close Encounters of the Third Kind*, US 1977) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁶⁴ „Chapter One: MADMAX“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 1, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁶⁵ *Der weiße Hai*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany 2013; (Orig. *Jaws*, US 1975) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁶⁶ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot].

9.5.3. „Recreations of themes, motifs and gestures“⁵⁶⁷

Das Wiederaufgreifen von Themen, Motiven, Gesten und Zitieren von Filmbildern in der Serie *Stranger Things* stellt weitere Trigger für Nostalgie bereit. Besonders lässt sich dies anhand der folgenden Beispiele veranschaulichen. Die Parallelen zwischen den Figuren Eleven und E.T. werden in der Serie deutlich ausgewiesen. Neben den bereits beschriebenen Szenen, in denen E.T. und Eleven Fahrzeuge in die Lüfte steigen lassen, um ihren Widersachern zu entkommen, lassen sich eine ganze Reihe an Ähnlichkeiten zwischen den Figuren feststellen, von denen exemplarisch ein paar Beispiele herausgegriffen werden sollen. Abgesehen von ihren beinahe identen Namen – El und E.T. – weisen die Figuren ähnliche Charakterzüge auf, verfügen über telepathische und telekinetische Kräfte und werden sowohl narrativ als auch visuell in ähnlicher Weise präsentiert. E.T. und Eleven werden von den HauptprotagonistInnen verschreckt in einem Feld bzw. in einem Wald gefunden (siehe Abb. 46 und Abb. 47). Sie bauen nur zu wenigen Menschen ein Vertrauen auf und ihre Existenz muss zu ihrer eigenen Sicherheit vor den Erwachsenen geheim gehalten werden. Um ihr außergewöhnliches Äußeres zu kaschieren, werden sie von ihren jungen Freunden verkleidet (siehe Abb. 48 und Abb. 49). Sowohl E.T. als auch Eleven baut eine besondere Beziehung mit einem Jungen auf. Elliott in *E.T.* und Mike in der Serie *Stranger Things* geben ihren Eltern vor, krank zu sein, um Zeit mit ihren neugewonnenen Freunden zu verbringen, und um den weltfremden und wortkargen „Exoten“ in die alltägliche Welt einzuführen. Spielzeuge oder ein Fernseher werden naiv von E.T. und Eleven erkundet (siehe Abb. 50 und Abb. 51).



Abb. 46: E.T. erschrickt vor dem grellen Licht der Taschenlampe Elliotts.⁵⁶⁸



Abb. 47: Mike, Dustin und Lucas finden Eleven, völlig durchnässt und verängstigt, im Wald stehen.⁵⁶⁹

⁵⁶⁷ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion“, S. 52.

⁵⁶⁸ *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot].

⁵⁶⁹ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot Bildausschnitt J.S.].



Abb. 48: E.T. wird mit Kleid und Perücke verkleidet.⁵⁷⁰



Abb. 49: Eleven mit rosa-farbenem Kleid und blonder Perücke.⁵⁷¹



Abb. 50: Elliott zeigt E.T. seine liebsten Spielsachen.⁵⁷²



Abb. 51: Mike zeigt Eleven klassisches Spielzeug aus den 1980er Jahren.⁵⁷³

Referenzen auf E.T. aber auch auf eine Reihe anderer Filme und Serien dienen dem Publikum als Hilfe, den Charakter von Eleven zu verstehen, die wie auch E.T. wenig von sich selbst in Dialogen preisgibt.⁵⁷⁴ Mike, Lucas und Dustin vergleichen sie etwa mit Professor X, der über telepathische Kräfte verfügt.⁵⁷⁵ Diesbezüglich argumentiert Sage Hyden:

„[...] references are used to characterize her and foreshadow her arc. It’s a very effective tactic. The idea is that you relate a character to at least two others from other pieces of fiction and the audience will be left wondering which one the character will lean towards.“⁵⁷⁶

Viele der Figuren in *Stranger Things* sind nicht bloße Kopien einer Referenzfigur, sondern können als „reworkings“ angesehen werden. Eleven findet in verschiedenen populärkulturel-

⁵⁷⁰ *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁷¹ „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁷² *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁷³ „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁷⁴ Vgl. *Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)*, Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

⁵⁷⁵ Vgl. „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016.

⁵⁷⁶ *Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)*, Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

len Texten Vorbilder, die in ihrer Kombination eine originäre Figur entstehen lassen, während diese gleichzeitig eine Vielzahl an Triggern für „artefact nostalgia“ aufweist und so die Evokation von nostalgischen Gefühlen unter den ZuseherInnen potenziert. Obwohl Eleven viele Gemeinsamkeiten mit E.T. teilt, die auch narrativ und ästhetisch in ähnlicher Weise kommuniziert werden, ist Eleven, anders als E.T. kein ausschließlich friedlicher Charakter.⁵⁷⁷ El weist auch Parallelen zu zwei Figuren aus Stephen Kings Werken und der Figur Lucy in der Anime-Umsetzung *Elfen Lied* auf, die ihre Kräfte einsetzen, um Menschen zu schaden, die sie missbrauchen oder verfolgen. Die Duffer Brüder lasen während der Serienentwicklung zu *Stranger Things* von bizarren Experimenten, die im Kalten Krieg durchgeführt wurden. Das geheime Forschungsprogramm MKUltra zur Erforschung von Bewusstseinskontrolle, das von der CIA zwischen den Fünfzigern und Siebziger Jahren durchgeführt wurde, diente den beiden Brüdern als Hintergrundgeschichte für die Entwicklung der Figur von Eleven.⁵⁷⁸ Auch Charly aus dem Film *Firestarter* und Lucy aus der Serie *Elfenlied* werden gewaltsam festgehalten, um ihre Fähigkeiten in einem Labor zu untersuchen. *Elfenlied* und *Stranger Things* beginnen mit dem Ausbruch der Hauptfiguren aus dem Labor, in dem sie von einer „Vaterfigur“ als Experiment behandelt werden. Neben ihnen gibt es noch weitere Figuren, die so wie sie als Nummern bezeichnet werden. Nummer 7 in *Elfenlied* ist anders als Lucy ein gehorsamer „Diclonius“, die nur dann angreift, wenn sie von dem Experimentleiter – den sie wie auch Eleven „Papa“ nennt – Anweisungen dazu bekommt. Sowohl Lucy als auch Eleven hingegen töten ihre Verfolger, um zu überleben.



Abb. 52: Ohne sie auch nur zu berühren, schafft Eleven es mit ihren telekinetischen Kräften, ihre Verfolger zu töten.⁵⁷⁹



Abb. 53: Lucy in *Elfen Lied* tötet bei ihrem Ausbruch die Wachmänner, die sich ihr in den Weg stellen.⁵⁸⁰

⁵⁷⁷ Vgl. *Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)*, Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

⁵⁷⁸ Vgl. Grow, Kory, „‘Stranger Things’: How Two Brothers Created Summer’s Biggest TV Hit“, *rollingstone.com*, https://www.huffingtonpost.com/entry/stranger-things-how-two-brothers-created-summer_us_57a25815e4b0c863d4000be9, 10.08.2018; (Orig. 03.08.2016).

⁵⁷⁹ „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Zugegebenermaßen ist die Anime-Umsetzung *Elfen Lied* wohl keinem breiten Publikum bekannt, doch sollte das illustrierte Beispiel dazu dienen, um aufzuzeigen, welche unterschiedlichen Inspirationsquellen, die Serie beeinflussten. Eine weit größere Anzahl an ZuseherInnen wird Assoziationen zu dem Film *Firestarter* herstellen können, da die Serie *Stranger Things* Parallelen zu der Handlung und den Figuren des Films aufweist und sich ähnlicher Filmbilder bedient.



Abb. 54: Labormitarbeiter kontrollieren den Gehirnstrom Elevens, als diese ihre Kräfte einsetzt. Diese Aktionen sind für Eleven mit großer Anstrengung verbunden, weshalb ihr Blut aus der Nase läuft.⁵⁸¹



Abb. 55: Charlies Gehirnströme werden gemessen, als diese ihre pyrokinetischen Fähigkeiten einsetzt.⁵⁸²



Abb. 56: Andy, Charlies Vater, bekommt Nasenbluten, wenn er seine übersinnlichen Fähigkeiten einsetzt.⁵⁸³

⁵⁸⁰ „Begegnung“, *Elfen Lied*, Staffel 1, Folge 1, *Elfenlied – Gesamtausgabe*, Digipack im Schubert, R: Mamoru Kanbe, Blu-ray, AV Visionen GmbH 2016 (Orig. エルフェンリート, J 2004) [Screenshot].

⁵⁸¹ „Chapter Three: Holly, Jolly“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁸² *Firestarter* [UK Import], R: Mark L. Lester, DVD, Scanbox Entertainment; (Orig. *Firestarter*, US 1984) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁸³ Ebd. [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

9.5.4. Vertraute Genre-Bilder

Da die Serie verschiedene Handlungsmotive – Begegnungen mit dem Übernatürlichen, Kinderabenteuer, die Existenz von Parallelwelten, Verschwörung und Horror – vereint, werden Trigger für (nostalgische Erinnerungen) potenziert. Viele Assoziationen zu anderen Filmen ergeben sich aus dem Umstand, dass die Serie sich Themen, Bildern und Szenen bedient, die für Genres charakteristisch sind und so für Déjà-vus sorgen. Diese triggern nicht nur Erinnerungen an einen, sondern an viele Filme, welche sich genretypischen Filmcodes bedienen. So ist etwa eine plötzlich herausschnellende Hand, die nach einem greift, ein beliebtes Stilmittel in Horror-Filmen. In der ersten Staffel von *Stranger Things* bricht Nancy ruckartig durch das zähe Gewebe eines Portals aus dem Upside-Down. Vielfach wurde angemerkt, dass dieser schockartige Moment einer Szene aus *Carrie* (R: Brian De Palma, US 1976) gleiche, welche am Ende des Films noch einmal ihre Hand aus dem Grab erhebt. Auf der Plattform *time.com* hieß es: „But it’s the sixth episode that has the most blatant *Carrie* callback when Nancy’s hand bursts through the portal of the Upside Down.“⁵⁸⁴



Abb. 57: Nancy versucht mit Mühe aus der Welt des Upside Down zu entkommen.⁵⁸⁵

Die ausgestreckte Hand kann aber auch an andere Filme, wie etwa *Poltergeist* erinnern, die sich dieses beliebten Stilmittels bedienen.



Abb. 58: Carrys Hand schnell aus ihrem Grab hervor und packt die Hand ihrer Mitschülerin.⁵⁸⁶



Abb. 59: Das Monster aus *Poltergeist* greift nach der Hand von Carol Anne.⁵⁸⁷

⁵⁸⁴ Hoffman, „The 10 Best References You Might Have Missed in Stranger Things“.

⁵⁸⁵ „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildauschnitt J.S.].

⁵⁸⁶ *Carrie – Satans jüngste Tochter* (Horror Cult Uncut), R: Brian De Palma, Twentieth Century Fox 2013;

In der Darstellung der Welt des „Upside Down“ und seiner Monster griffen die Duffer Brüder auf bekannte Stilmittel zurück. So kommt es häufig vor, dass die Materialität der Umgebung in anderen Welten eine nass-schleimige Konsistenz aufweist (siehe Abb.60; Abb. 61, Abb. 62) und Monster zur Fortpflanzung Eier legen.



Abb. 60: In *Alien: Resurrection* nutzt die Alien-Königin ihre menschlichen Opfer als Wirtskörper und spinnt sie in schleimige Masse ein.⁵⁸⁸



Abb. 61: Barbaras Leiche im „Upside Down“; eingespinnnt in nass-schleimige Masse.⁵⁸⁹



Abb. 62: Hopper findet in der Welt des „Upside Down“ ein Ei des Monsters.⁵⁹⁰



Abb. 63: Abgelegte Eier in *Alien*.⁵⁹¹



Abb. 64: Eier der Gremlins.⁵⁹²

(Orig. *Carrie*, US 1976) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁸⁷ *Poltergeist*, R: Tobe Hooper, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *Poltergeist*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁸⁸ *Alien Resurrection*, R: Jean-Pierre Jeunet, Blu-ray, 20th Century Fox; (Orig. *Alien: Resurrection*, US 1997) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁸⁹ „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016, [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁹⁰ Ebd. [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁹¹ *Alien-Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt* [Director's Cut], R: Ridley Scott, DVD, Twentieth Century Fox 2005; (Orig. *Alien*, GB, US 1979). [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁹² *Gremlins*, R: Joe Dante, DVD, Twentieth Century Fox 1984. [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Triggern stilistische Mittel, Figuren, Motive, Zitate, Hommagen etc. die Erinnerung der ZuseherInnen an andere Kulturprodukte, kann, bei gleichzeitigem Aufkommen von nostalgischen Gefühlen, von einer „artefact nostalgia“ bzw. von einer „fiction nostalgia“ gesprochen werden, wenn zusätzlich Erinnerungen an frühere Rezeptionssituationen und Lebensphasen hochkommen. Viele der hier aufgeführten Beispiele, die in der Praxis von „allusions“ stehen, zeigen, dass in einem Filmbild oder einer Szene mehrere potentielle Trigger für Nostalgie angelegt sein können. Nicht alle ZuseherInnen müssen jede Referenz entschlüsseln können, um für die Zeit der 1980er Jahre nostalgisch zu werden und für jüngere ZuseherInnen, die keine Bezüge zu den zitierten Filmen aufweisen, kann *Stranger Things* auch einfach nur eine spannende Serie sein. Daraus kann die Schlussfolgerung gezogen werden, dass die Serie auf einem „two-tired system of communication“⁵⁹³ basiert, welches Carroll wie folgt beschreibt:

„It seems that popular cinema wants to remain popular by developing a two-tired system of communication which sends an action/drama/fantasy-packed message to one segment of the audience and an additional hermetic, camouflaged, and recondite one to another.“⁵⁹⁴

9.5.1. „Informed viewers“, „artefact“ und „fictional nostalgia“

Noël Carroll schrieb über die Filmrezeption in den 1970er und 1980er Jahren, dass ZuseherInnen, kraft ihres historischen Bewusstseins für Filmgeschichte, in der Lage seien, Referenzen und Variationen vorangegangener filmischer Stilmittel zu dechiffrieren.⁵⁹⁵ Die von ihm adressierten Filme, welche mit „allusions“ arbeiten, würden an die ZuschauerInnen appellieren, die zitierten FilmemacherInnen, Genres, Einstellungen usw. zu erkennen.⁵⁹⁶ Wie bereits ausgeführt, bezeichnet Carroll eine solche Filmkennerschaft als „informed viewers“, die einen aktiven Prozess in ihrer Rezeption betreiben.⁵⁹⁷ Auch viele der ZuseherInnen von *Stranger Things* verfügen über popkulturelles und filmisches Wissen, um Referenzen und Symboliken in der Serie zu entschlüsseln und nehmen in ihrer Filmrezeption keine passive Rezeptionshaltung ein. Zudem ist ihr Wissen um die intertextuellen Bezüge in der Serie, eine der wichtigsten Voraussetzung für das Triggern einer „artefact nostalgia“, die ebenso zu produktiven Prozessen anregen kann. Etliche der Fans von *Stranger Things* machten es sich zum Hobby, Referenzen in *Stranger Things* zu identifizieren und stellten Bezüge zu ikonischen Filmen, Serien, Büchern, Musik und den SchauspielerInnen der 1980er Jahre her.

⁵⁹² *Gremlins – Kleine Monster*, R: Joe Dante, DVD, Warner Home Video 2000; (Orig. *Gremlins*, US 1984) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁵⁹³ Carroll, „The Future of Allusion“, S. 56.

⁵⁹⁴ Ebd., (Herv. i.O.).

⁵⁹⁵ Vgl. ebd., S. 57.

⁵⁹⁶ Vgl. ebd., S. 52.

⁵⁹⁷ Vgl. ebd.

Für interessierte ZuseherInnen, die selbst keine Bezüge herstellen können und ihr popkulturelles und filmisches Wissen erweitern möchten – um die Referenzen in *Stranger Things* entschlüsseln zu können – finden eine Reihe an Angeboten. So finden sich etwa bereits mehrere Handbücher zur Serie auf dem Markt. Zusätzlich zur ersten Staffel veröffentlichte Netflix eine *Stranger Things After Show*, in der ein Panel – bestehend aus dem Gastgeber DJ Jesse Janedy, Tiona Hobson, Roxy Striar und Zach L. Wilson – die einzelnen Folgen hinsichtlich ihres nostalgischen Potentials, getriggelter Erinnerungen und ihrer Referenzen auf Kulturprodukte der 1980er Jahre besprach. In der siebenteiligen Dokumentation *Beyond Stranger Things*, die zeitgleich mit der zweiten Staffel zu *Stranger Things* veröffentlicht wurde, diskutierten die Duffer-Brüder, der Produzent Shawn Levy und einige der SchauspielerInnen in einem von Jim Rash geleiteten Panel über die einzelnen Folgen. Etliche ZuschauerInnen der Generation X, die von *Stranger Things* in ihre eigene Filmsozialisation zurückgeführt wurden, konnten ihr filmisches Wissen auf unterschiedlichen Plattformen und Fanseiten zum Besten geben und jüngere bzw. weniger filmversierte Fans unterrichten bzw. im Kollektiv ein gemeinsames „nostalgizing“⁵⁹⁸ (Sedikides) betreiben, das, wie sozialpsychologische Studien beweisen, viele positive Auswirkungen auf Menschen haben kann. Fans können auf den diversen Plattformen ihre Identität ausdrücken, sich Teil einer Gemeinschaft fühlen und Anschluss in den diversen „Wir“-Gruppen finden, die gemeinsame Vorlieben teilen. Bei der Durchsicht der Beiträge in sozialen Netzwerken kann außerdem festgestellt werden, dass eine „artefact nostalgia“ für Kulturprodukte aus den 1980er Jahren oftmals nicht isoliert von einer „fiction nostalgia“ auftritt, denn vertraute Filmbilder und populärkulturelle Artefakte können Fans der Serie auch für die Zeit der 1980er Jahre nostalgisch werden lassen, ihnen Identifikationspotential bieten und gleichzeitig nostalgische Sehnsüchte bedienen. Das Sammeln von Referenzen und der gegenseitige Austausch von Erinnerungen an die Zeit der 1980er Jahre haben viele Fans auch zu kreativer „Fanart“ inspiriert. Dies zeigt, dass Nostalgie Menschen nicht zwingend in einer passiven Rezeptionshaltung zurücklassen muss, sondern im Gegenteil, zu kreativen Tätigkeiten beflügelt und Gemeinschaftssinn stiftet.

⁵⁹⁸ Tierney, „What Is Nostalgia Good For?“.

10. Figuren – „Period Casting“⁵⁹⁹

Die Figuren bzw. SchauspielerInnen in der Serie weisen intertextuelle Referenzen auf das Jahrzehnt und die Kulturproduktion der 1980er Jahre auf, weshalb sie als potentielle Trigger für Nostalgie fungieren. Die Assoziationen zu den 1980er Jahren sind auf mehrere Faktoren zurückzuführen. Christine Sprengler spricht in diesem Zusammenhang von einem Konzept, das sie „period casting“ nennt. Damit ist gemeint, dass SchauspielerInnen aufgrund von Ähnlichkeiten mit früheren Filmstars ausgewählt werden.⁶⁰⁰ Dieses sogenannte „period casting“ kann dabei unterschiedliche Funktionen erfüllen:

„[...] period casting can help situate a narrative in a specific era by recalling past performances, genres, films, star personas or constructs of glamour. As such, the actor – through looks, voice as well as mannerisms and movement – can do much to evoke and carry into a film nostalgia for these facets of cinema’s past and the mythic or historical realities it purports to represent.“⁶⁰¹

Auf Sprenglers Konzept aufbauend, soll in der Analyse darauf eingegangen werden, dass nicht nur die Figuren Assoziationen zu früheren Filmen erlauben, sondern auch manche SchauspielerInnen selbst Trigger für Nostalgie verkörpern, wenn ihre früheren Rollen die Figuren in *Stranger Things* informieren.

Zudem werden Figuren vorgestellt, die aufgrund ihres Körpertyps, ihrer Kleidung oder Frisuren optisch an die 1980er Jahre erinnern. Neben ihrem Äußeren bilden auch ihre Vorlieben und Charaktereigenschaften Trigger für Nostalgie. Lieblings-Filme oder populärkulturelle Artikel der Figuren stellen für die ZuseherInnen nostalgische Trigger und Identifikationspotential bereit. Dabei kommt auch den Dialogen der Figuren eine wichtige Rolle zu, die über Kulturprodukte, Liebessüßigkeiten oder Spiele diskutieren, die für das Publikum nostalgische Objekte darstellen.

⁵⁹⁹ Der Begriff „period casting“ stammt aus: Sprengler, *Screening Nostalgia*.

⁶⁰⁰ Vgl. Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 80.

⁶⁰¹ Ebd., S: 83

10.1. „Reworkings“ von Stereotypen in der Serie *Stranger Things*

Die Figuren in der Serie *Stranger Things* können ihres Aussehens und ihres Charakters wegen an bestimmte Stereotype aus Filmen und Serien der 1980er Jahre erinnern. Einige KritikerInnen warfen der Serie deshalb vor, in der Zitation von Stereotypen aus den 1980er Jahren heteronormative Strukturen fortzuführen. Bei genauerer Betrachtung kann festgestellt werden, dass die Serie zwar Stereotype zitiert, diese aber gleichzeitig hinterfragt, bzw. sogenannten „reworkings“ unterzieht. Hier soll darum die These aufgestellt werden, dass in der Serie zwar Stereotype und Tropen aus Filmen der 1980er Jahre und die in ihnen enthaltenen Werte und Normen zitiert werden, *Stranger Things* sich aber hinsichtlich der Komponenten „political correctness“, „gender“, „race“ oder „sex“ von den von ihr referierten Filmen unterscheidet. Stereotype werden in der Serie *Stranger Things* zitiert, um Trigger für Kulturprodukte der 1980er Jahre zu generieren. Rassismus, Sexismus und Homophobie sind auch Themen in *Stranger Things*, doch anders als in den von der Serie referierten Filmen, sind rassistische, sexistische und homophobe Einstellungen und Kommentare den Antagonisten der Serie vorbehalten. So bezeichnet etwa der Bully Troy den schwarzen Jungen Lucas abwertend als „midnight“ und der aggressive Charakter Billy verbietet seiner Schwester Max den Umgang mit ihm, wobei seine Drohung nahe legt, dass hinter dem Verbot rassistische Vorurteile stecken. Er packt sie grob am Arm und warnt sie: „And something you learn is that there are a certain type of people in this world you stay away from, and that kid, Max... That kid is one of them“⁶⁰². Die vier Freunde Will, Lucas, Mike und Dustin weisen weder homophobe noch rassistische Tendenzen auf und sie unterscheiden sich auch hinsichtlich ihres Umgangs miteinander von Figuren aus den 1980er Jahren. In *Stand by Me* oder *The Goonies* hänseln sich die Kinder untereinander. In einer Szene in *The Goonies* wird der korpulent gebaute Junge Lawrence mit dem beleidigenden Rufnamen „Chunk“ (zu Deutsch: großer Brocken) von seinem Freund Clark, wegen seines losen Mundwerkes auch „Mouth“ genannt, lächerlich gemacht. „Mouth“ kündigt den Besuch von Lawrence mit den Worten: „Jerk alert! It’s Chunk!“ an und lässt ihn erst ins Haus eintreten, nachdem er eine demütigende Körperbewegung ausführt, die „Mouth“ den „Truffle Shuffle“ nennt. Dabei zieht Lawrence sein Hemd hoch und schüttelt sich, während er komische Laute von sich gibt. In *Stranger Things* findet sich eine ganz ähnliche Szene. Allerdings wird Dustin, der etwas kräftiger gebaute Junge, nicht von seinen Freunden beleidigt, sondern von den Bullies Troy und James zu einer demütigenden Aktion aufgefordert. Sie zwingen Dustin, seine Arme zu verrenken, die laut knacken.

⁶⁰² „Chapter Four: Will the Wise“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 4, Netflix, US 2017.



Abb. 65: „Chunk“ wird gezwungen, den „Truffle Shuffle“ vorzuführen.⁶⁰³



Abb. 66: Troy und James schreien Dustin an: „Do the arm thing! Do it Freak!“⁶⁰⁴

Mike tröstet seinen Freund: „I think it’s kinda cool. It’s like you have superpowers of something. Like Mr. Fantastic.“⁶⁰⁵ James und Troy werden wie auch andere Antagonisten für ihre Feindseligkeiten bestraft. So erteilt Eleven Troy eine „moralische Lektion“, wenn sie ihre Kräfte einsetzt, um Troy den Arm zu brechen oder dafür sorgt, dass er sich selbst vor den Augen der MitschülerInnen einnässt. Während Troy und James den typischen Bullies in Filmen der 1980er Jahre entsprechen, wird die Figur von Steve einem „reworking“ unterzogen. Der beliebte Teenager Steve setzt sich im Laufe der Zeit von der „coolen Clique“ ab, die ihre MitschülerInnen malträtieren. Seine Läuterung kann an einem prägnanten Beispiel festgemacht werden: Nachdem er seine Freundin Nancy in einer Umarmung mit Jonathan sieht, beschmiert er die öffentlich sichtbare Ankündigungstafel des örtlichen Kinos und fügt der Bewerbung des Films *All the Right Moves* (R: Michael Chapman, US 1983) den Zusatz „STAR-RING NANCY THE SLUT WHEELER“ hinzu. Wenig später überkommt ihn Reue, und er bietet dem Kinobetreiber an, die Schandschrift wegzuwischen. Steve wird im Laufe der Zeit zu einer Heldenfigur, die gegen Monster kämpft und sich um die jungen Freunde Mike, Lucas und Dustin kümmert.

Neben den „reworkings“ von Stereotypen finden sich in *Stranger Things* aber auch Elemente aus Filmen der 1970er und 1980er Jahren, die kritisches und emanzipatorisches Potential besitzen und in der Serie erneut reaktualisiert werden. Speziell (Familien-) Horrorfilme aus dieser Zeit können als Antwort auf soziale Missstände und zerbrochene Familienbilder gelesen werden, wie Bordwell und Thompson es tun:

„The centrality of horror to modern American cinema has set scholars looking for cultural explanations. Many critics suggest that the 1970s subgenre of family horror films, such as *The Exorcist* and *Poltergeist*, reflects social concerns about the breakup of American families. Others propose that the genre’s

⁶⁰³ *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶⁰⁴ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot].

⁶⁰⁵ Ebd.

questioning of traditional categories of normality is in tune with both the post-Vietnam and the post-Cold War eras: viewers may be uncertain of their fundamental beliefs about the world and their identity.⁶⁰⁶

Stranger Things bietet keinen von Widersprüchen freien nostalgischen Rückblick auf die 1980er Jahre. Das Jahrzehnt wird durchaus nicht unproblematisch dargestellt. Die Geschichte handelt von einem Monster, das Jagd auf Menschen macht, sie thematisiert den Kalten Krieg, geheime Regierungsexperimente (welche ja in der realen Welt tatsächlich existierten), zerrütete Familien, den Verlust von Sicherheit, den Notstand einer alleinerziehenden Mutter und entlarvt das von Reagan propagierte Ideal einer glücklichen amerikanischen Familie als Trugbild. Wenngleich diese Themen kein nostalgisches Potential aufweisen, bietet die Serie den ZuseherInnen dennoch eine Projektionsfläche für ihre aktuellen Sorgen, die durchaus mit damaligen Ängsten zu vergleichen sind.

Die Serie weist auch emanzipatorisches Potential hinsichtlich der Gestaltung der Frauenfiguren auf. Obwohl kritische Stimmen auch diesbezüglich Bedenken äußerten und argumentierten, dass die Serie antifeministisch sei und hinsichtlich der Geschlechterverteilung ein Ungleichgewicht herrsche, kann diese These dennoch stark gemacht werden. Viele Stimmen aus der LGBT-Community lobten die Serie ganz im Gegenteil für die Darstellung von „genderqueeren“ Charakteren. Die Debatte über die sexuelle Ausrichtung der Figuren kann hier nicht näher ausgeführt werden, doch es soll argumentiert werden, dass die Serie sich in der Gestaltung der Figuren von Eleven und Joyce Byers an starke Heldinnenfiguren früherer und heutiger Filme angelehnt. Auch die in der zweiten Staffel eingeführte Figur Max Mayfield stellt eine selbstbewusste, kämpferische Teenagerin dar, welche „cool“ wie Marty McFly mit Skateboard fährt, in der örtlichen Arcade mit dem Spielernamen „Mad Max“ den Rekord der Jungen bricht, in Not ein Auto fahren kann oder sich, alles andere als mädchenhaft, zu Halloween als Michael Myers (Serienkiller aus der Halloween-Reihe) verkleidet.

⁶⁰⁶ Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw Hill ¹⁰2013 S. 344.

10.2. „Echoing Past Roles“

Wie bereits angesprochen, können SchauspielerInnen in der Serie als Trigger für Nostalgie fungieren, wenn die ZuseherInnen bei der Sichtung von *Stranger Things* Assoziationen zu früheren Rollen der AkteurInnen herstellen können. Christine Sprengler hält dazu fest:

„Past performances inform subsequent ones, either to the detriment or the benefit of belief in the story world.“⁶⁰⁷

Ihre These soll nachstehend anhand von zwei Figuren bzw. Schauspielern festgemacht werden. In der zweiten Staffel von *Stranger Things* werden zwei neue Charaktere eingeführt, die durch frühere Rollen der SchauspielerInnen informiert sind.

Sean Astin verkörpert die Rolle von Bob Newby, dem neuen Freund von Joyce Byers. Der Gründer des AV Clubs, der aufgrund seiner hohen Intelligenz und technischen Versiertheit „Bob the Brain“ genannt wird, ist ein gutmütiger und komisch charmanter Charakter. Seine Darstellung triggert Erinnerungen und mitunter eine „artefact nostalgia“ und/oder „fictional nostalgia“ für den Film *The Goonies*. In dem 1985 veröffentlichten Kinderabenteuer-Film übernahm Astin die Rolle der Hauptfigur Michael Walsh, der gemeinsam mit seinen „nerdigen“ Freunden auf dem Dachboden seiner Eltern eine Schatzkarte findet. Sie machen sich auf, um den Piraten-Schatz des sagenumwobenen Einäugigen Willies zu finden.

In der Serie *Stranger Things* wird selbstreferentiell auf *The Goonies* angespielt. Bob (Sean Astin) hilft bei der Interpretation von Wills Zeichnungen, welche die Wege in der Kleinstadt Hawkins darstellen. Will kann einen Punkt bestimmen, an dem Hopper gefangen ist. Joyce zeigt dem von nichts ahnenden Bob die Zeichnungen und den Standort des Vermissten, den sie mit einem roten Kreuz markiert. Bob, der sich der ernsten Lage nicht bewusst ist, fragt lachend, was sich hinter diesem Kreuz verstecke: „What’s at the X? A pirate treasure?“⁶⁰⁸ Anders als die Figur Michael, die Astin in *The Goonies* verkörpert, zieht der bodenständige Bob es im privaten Leben vor, keine großen Abenteuer zu erleben. So mag Bob keine gruseligen Filme und zieht diesen Komödien wie *Mr. Mom* (R: Stan Dragoti, US 1983) vor. Am Ende der zweiten Staffel kämpft Bob jedoch tapfer gegen die „Demodogs“ und stirbt einen tragischen Heldentod.

⁶⁰⁷ Sprengler, *Screening Nostalgia*, S. 81.

⁶⁰⁸ „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017 .



Abb. 67: Sean Astin (im Bild links) in *The Goonies*.⁶⁰⁹



Abb. 68: Sean Astin (im Bild rechts) in *Stranger Things*.⁶¹⁰



Abb. 69: In *The Goonies* findet eine Gruppe von Jugendlichen eine Schatzkarte auf dem Dachboden.⁶¹¹



Abb. 70: Bob misst die Stadtkarte von Hawkins aus, um den gesuchten Standort zu finden.⁶¹²

ZuseherInnen, denen der Film *Aliens* vertraut ist, können durch das Spiel mit dem intertextuellen Bezug zu einer früheren Rolle des Schauspielers Paul Reiser – der in *Stranger Things* die Rolle von Dr. Sam Owens verkörpert - in ihrer Rezeptionshaltung stark gelenkt werden. Dr. Sam Owens, der neue Direktor des Hawkins Lab scheint zunächst wie sein Vorgänger mehr an der Wissenschaft als am Wohl eines Menschen interessiert zu sein. Seine Freundlichkeit wirkt vorgespielt, vor allem wenn ZuseherInnen Assoziationen zu Carter Burke in *Aliens* herstellen, der gute Miene zum bösen Spiel macht und andere für seine Zwecke manipuliert. In *Beyond Stranger Things* sprach Paul Reiser selbst über die „Altlast“ seiner Figur als Carter Burke und wie sich diese auf die Rezeptionshaltung der ZuseherInnen auswirken könne:

„I presumed, and they [The Duffer Brothers] sort of confirmed, that the character I played in *Aliens* certainly had a lot to do with what they had in mind for this. It was definitely fun to bring all of that

⁶⁰⁹ *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶¹⁰ „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶¹¹ *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶¹² „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

baggage into this. And I think, without even opening my mouth, the minute, you know, I show up in season two, the audience is going, ‘This is not gonna go well. This guy can’t be up to anything good’.⁶¹³

Die Duffer Brüder spielen mit der Erwartungshaltung der ZuseherInnen und sorgen am Ende der zweiten Staffel für einen „twist“, wenn Dr. Owens seine Menschlichkeit unter Beweis stellt. Unter dem Angriff der „Demodogs“ hilft er Joyce, Hopper, Will und Mike aus dem Labor zu entkommen, während er selbst verwundet zurückbleibt.

⁶¹³ „The New Class“, *Beyond Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2017.

10.3. „Lookalikes“

Gerne werden von Fans und in der Presse sogenannte „Lookalike“-Beiträge veröffentlicht. Die Ähnlichkeiten der Figuren aus *Stranger Things* zu anderen SchauspielerInnen und Filmfiguren aus den 1980er Jahren mögen Zufall, oder auf die detailbewusste Kostümgestaltung der Serie zurückzuführen sein. In jedem Fall können die Doppelgänger Erinnerungen an frühere Filmfiguren und Filme wecken bzw. Trigger für Nostalgie darstellen. Dazu sei hier ein Beispiel angeführt.

Wiederholt wurden Vergleiche zwischen der Figur Billy aus *Stranger Things* (gespielt von Dacre Montgomery) und dem Protagonisten Billy (gespielt von Robert Lowe) aus dem Film *St. Elmos Fire* (R: Joel Schumacher, US 1985) angestellt. Der Ohrring des Antagonisten Billy aus *Stranger Things* kann neben seinem streitbaren Charakter, ebenso an den Film *The Lost Boys* (R: Joel Schumacher, US 1987) erinnern, in dem die böswilligen Vampire Ohrringe tragen. Auf der Seite *avclub.com* titelte eine Überschrift: „Stranger Things’ Billy is a Kiefer Sutherland riddle wrapped in a Rob Lowe enigma.“⁶¹⁴



Abb. 71: Rob Lowe und Dacre Montgomery im Vergleich.⁶¹⁵



Abb. 72: Kiefer Sutherland (links) in *The Lost Boys*.⁶¹⁶

⁶¹⁴ Ihnat, Gwen/Caitlin PenzeyMoog/Erika Adams, „Stranger Things’ Billy is a Kiefer Sutherland riddle wrapped in a Rob Lowe enigma“, *avclub.com*, <https://www.avclub.com/stranger-things-s-billy-is-a-keifer-sutherland-riddle-wr-1819977035>, 20.08.2018; (Orig. 30.10.2017).

⁶¹⁵ Smith, Thomas, „Gremlins, It, Stand By Me and more: Stranger Things 2’s biggest pop culture references“, *nme.com*, <https://www.nme.com/blogs/tv-blogs/stranger-things-2-pop-culture-references-2155410>, 18.05.2018; (Orig. 03.11.2017).

⁶¹⁶ *The Lost Boys*, R: Joel Schumacher, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Lost Boys*, US 1987) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

10.4. Kostüme

Die Kostüme in der Serie *Stranger Things* stellen wichtige Marker für die Zeit der 1980er Jahre und Trigger für Nostalgie dar. Insgesamt drei Kostüm-Designer arbeiteten akribisch daran, die Mode der 1980er Jahre detailgetreu nachzustellen und die Figuren ihrem Charakter und ihrer sozialen Schicht entsprechend einzukleiden. So trägt Steve, der aus einer reichen Familie stammt Markenkleidung, wie etwa Polo-Shirts, Levi´s-Jeans und ein durch den Film *Back to the Future* ikonisch gewordenes Paar Nike-Turnschuhe.⁶¹⁷

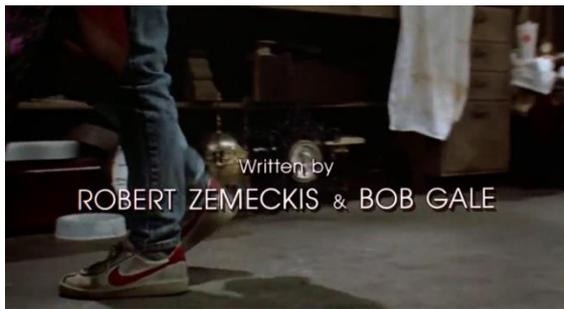


Abb. 73: Marty McFlys Schuhe in *Back to the Future*.⁶¹⁸



Abb. 74: Auch Steve in *Stranger Things* trägt weiße Nike-Schuhe mit rotem Logo.⁶¹⁹

Kimberly Adams, welche für viele Kostüme in der ersten Staffel verantwortlich war, recherchierte intensiv die Mode von Filmcharakteren der 1980er Jahre und studierte Kataloge, Magazine, Familienalben und Jahrbücher aus dem Mittleren Westen der USA aus dem Jahr 1983. Für jede einzelne Figur trug sie Bilder zusammen, welche ihre Kostüme inspirieren. Hier ein Beispiel:

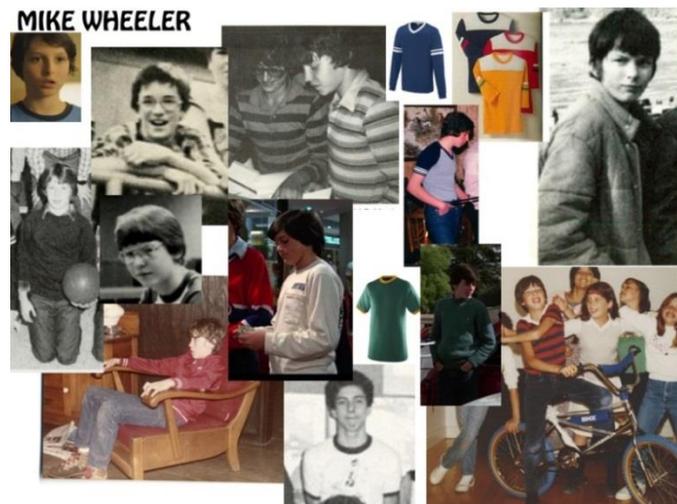


Abb. 75: Inspirationen für die Gestaltung der Kostüme von Mike.⁶²⁰

⁶¹⁷ Vgl. Kucharski, Joe, „Stranger Things – Costume Designing 1980s Nostalgia“, *tyrannyofstyle.com*, <http://tyrannyofstyle.com/stranger-things-costume-design>, 17.08.2018; (Orig. 15.11.2016).

⁶¹⁸ *Zurück in die Zukunft*, R: Robert Zemeckis, DVD, Universal Pictures Germany GmbH 2005; (Orig. *Back to the Future*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

⁶¹⁹ „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Die authentische Kleidung kann die ZuseherInnen der Generation X nostalgisch an ihre jugendlichen Modetendenzen zurückerinnern lassen, die auch einem jüngeren Publikum durch mediale Repräsentationen bekannt sind. Zudem sind einige der Trends aus den 1980er Jahren heute wieder in Mode gekommen und viele jüngere ZuseherInnen, die unter Umständen selbst AnhängerInnen dieses Retro-Trends sind, können eine nostalgische Sehnsucht nach der damaligen Mode empfinden. So sind heute sogenannte „Mom-Jeans“ mit hohem Taillenbund, der bis über den Bauchnabel reicht, besonders angesagt. Auf diversen Internetseiten, finden sich Vorschläge, wie Fans der Serie den „Look“ der Figuren nachgestalten, bzw. sich als diese selbst verkleiden können. Die Vorliebe für die Mode einer bestimmten Zeit beschreibt Gary Cross als „fashion nostalgia“. Diese basiere auf der Identifikation mit der Vergangenheit mittels bestimmter Materialitäten, wie Kunst, Kleidung, Schmuck oder Einrichtungen.⁶²¹

Während die Alltagskleidung der Figuren vor allem nostalgische Erinnerungen an die Mode der 1980er Jahre triggert, können die Halloween-Kostüme der Kinder und Jugendlichen, die sich als ikonische Filmfiguren verkleiden, für eine „artefact nostalgia“ unter den ZuseherInnen sorgen, welche sich an beliebte Filme der 1980er zurückerinnern.



Abb. 76: Lucas, Will, Dustin und Mike verkleidet als die *Ghosbusters*.⁶²²



Abb. 77: Max verkleidet als Michael Myers.⁶²³



Abb. 78: Steve und Nancy verkleidet als Joel Goodsen und Lana aus *Risky Business*.⁶²⁴

⁶²⁰ Kucharski, Joe, „Stranger Things – Costume Designing 1980s Nostalgia“.

⁶²¹ Vgl. Cross, *Consumed Nostalgia*, S. 10.

⁶²² „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot].

⁶²³ Ebd. [Screenshot].

10.7. Freundschaft und das Idealbild einer Kindheit in der Serie *Stranger Things*

Besonders in die Gestaltung der Figuren Mike, Lucas, Dustin und Will ließen die Duffer-Brüder viele nostalgische Erinnerungen an ihre eigene Kindheit einfließen. In einem Interview erklärten sie, dass sie in jungen Jahren selbst mit einer Gruppe von, wie sie sagen, „nerdy friends“ in Spiele vertieft waren, die von Filmen und Büchern, die sie rezipierten, inspiriert wurden. So erklärte Ross Duffer in einem Interview:

„We hung out with a group of nerdy friends playing games. Some of [*Stranger Things*] came from movies that we watched that obviously we pay homage to in the show. There was this sense [if you went into the woods] that we might find a treasure map or whatever and go on this huge adventure. It’s autobiographical in the sense of we wish something like this had happened and we wish we had found something in the woods. Our imagination would always take us there.“⁶²⁵

Die Figuren in der Serie leben sozusagen den Traum ihrer Kindheit, den, wie der Erfolg der Serie beweist, viele ZuseherInnen teilen. Sie erinnern an eine Reihe von Kinderabenteuerfilmen aus den 1980er Jahren, welche Fans der Generation X mit ihrer eigenen Kindheit, Freiheit und Sorglosigkeit verbinden. Dieser Umstand ergibt sich daraus, dass die Gruppe der Kinder, der „gang of boys“ in Filmen wie *The Goonies*, *The Explorers*, *The Lost Boys* oder *Stand by Me* ähneln, die gemeinsam nach Schätzen suchen, auf Entdeckungsreise gehen, Begegnungen mit dem Übernatürlichen Erleben oder gegen das Böse kämpfen.



Abb. 79: „The Gang of Boys“ in *The Goonies*.⁶²⁶



Abb. 80: Ben, Wolfgang und Darren in *Explorers* wollen gemeinsam ein Raumschiff bauen.⁶²⁷

⁶²⁴ „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot].

⁶²⁵ Thrower, „Stranger Things: the Duffer brothers share the secrets of their hit show“.

⁶²⁶ *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶²⁷ *Explorers – Ein phantastisches Abenteuer*, R: Joe Dante, DVD, Paramount (Universal Pictures) 2004; (Orig. *Explorers*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].



Abb. 81: Sam und seine Freunde Edgar und Alan jagen gemeinsam Vampire in *The Lost Boys*.⁶²⁸



Abb. 82: In *Stand by me* reißen vier Freunde aus, um nach der Leiche eines Jungen zu suchen.⁶²⁹

Wie viele der Charaktere der genannten Filme besteht auch die „gang of boys“ in der Serie *Stranger Things* aus vier jungen Außenseitern, die mit Bullies zu kämpfen haben und eine Vorliebe für Wissenschaft und Technik teilen. Lucas, Mike, Dustin und Will sind Mitglieder des Hawkins Middle AV Clubs und in ihrer Freizeit, beschäftigen sie sich mit Videospiele, dem Lesen von Comics oder verbarrikadieren sich für zehn Stunden in einen Keller, um Dungeons & Dragons zu spielen. Wie bereits an einem Beispiel näher ausgeführt, unterscheiden sich die vier Freunde in ihrem Umgang miteinander von früheren Filmen. Sie sind nicht gewalttätig und gehen respektvoll miteinander um. Obwohl Lucas, Dustin, Mike und Will Konflikte austragen, hat ihre Freundschaft dennoch Vorbildcharakter. Ihre Charaktere im Rollenspiel Dungeons und Dragons übertragen sie auf ihr reales Leben. So erklärt Mike an einer Stelle: „I’m our paladin, Will’s our cleric, Dustin’s our bard, Lucas is our ranger, and El is our mage“⁶³⁰. Sie verstehen sich als gemeinsame Mannschaft, die nach bestimmten Regeln organisiert wird. So ist eine der obersten Regeln: „Friends don’t lie.“⁶³¹ Viele der Regeln leiten sich aus populärkulturellen Texten ab, welche die Jungen konsumieren und auch ihr Weltverständnis, ihre Kommunikation und ihre Krisenbewältigungsstrategien sind von diesen beeinflusst. Als Lucas und Mike einen Streit austragen, will Dustin sie wieder vereinen und verweist auf ein gemeinsames Spiel, das ihnen zeigen sollte, dass es nie gut ausgeht, wenn sie sich trennen:

Dustin: „Guys, seriously? Do you even remember what happened on the Bloodstone Pass? We couldn’t agree on what path to take, so we split up the party and those trolls took us out one by one. And it all went to shit. And we were all disabled! So we stick together, no matter what!“⁶³²

⁶²⁸ *The Lost Boys*, R: Joel Schumacher, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Lost Boys*, US 1987) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶²⁹ *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R: Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶³⁰ „Chapter Three: The Pollywog“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 3, Netflix, US 2017.

⁶³¹ „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017.

⁶³² „Chapter Six: The Spy“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 6, Netflix, US 2017.

Auch die komplexe Welt des „Upside Down“ erschließt sich ihnen, wie auch den ZuseherInnen, durch referentielle Erklärungen der Freunde. In der ersten Folge spielen Will, Dustin, Mike und Lucas einen zehnstündigen Dungeons & Dragons-Marathon. Der Spielverlauf stellt ein „foreshadowing“ auf die kommenden Ereignisse dar. Will verliert im letzten Zug gegen die Figur des mächtigen Dämonenfürsten Demogorgon.



Abb. 83: Will, Mike, Lucas und Dustin noch ahnungslos, dass ihr Spiel zur Realität werden wird.⁶³³



Abb. 84: Die Spielanleitung dient den Freunden als Handbuch, um die komplexe Welt des „Upside Down“ zu verstehen.⁶³⁴

Das Spiel wird zur Realität und fortan dient die Anleitung des Rollenspieles den Freunden als eine Art Handbuch, das ihnen erlaubt, die Parallelwelt zu verstehen. So vergleichen sie die Welt des „Upside Down“ mit dem „Vale of Shadows“ aus der Spielwelt, das ein dunkles Echo zur alltäglichen Welt darstellt.⁶³⁵ Die Verständigung über popkulturelle Texte ist in unserem „age of pop-culture remix“⁶³⁶, wie Sage Hyden schreibt, zur allgemeinen Praxis geworden. Fans der Serie *Stranger Things* bereitet es Freude, die Anspielungen auf beliebte Kulturprodukte zu erkennen. Diese repräsentieren eine kulturelle und generationelle Zugehörigkeit, bieten Identifikationspotential und stellen eine Art popkulturelle „Geheimsprache“ dar, die nur Mitglieder bestimmter Wir-Gruppen verstehen, was mit einem Gefühl von Besonderheit einhergeht. Neben dem Triggern von Erinnerungen an Kulturprodukte der 1980er Jahre, die sowohl eine „artefact“ als auch „fictional nostalgia“ hervorrufen können, ist vor allem die Repräsentation der Kindheit in den 1980er Jahren ein gewichtiger Trigger für „fictional nostalgia“, welche von mehreren Generationen geteilt wird. Kindheit und Jugend werden von TheoretikerInnen (Rousseau, Davis, Boym Sedikides et. al.) immer wieder als wichtige Objekte nostalgischer Sehnsucht beschrieben. Besonders in Krisenzeiten denken Menschen nostalgisch an eine Zeit zurück, die sie mit Freiheit und Sorglosigkeit verbinden. Der Einsatz

⁶³³ „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

⁶³⁴ „Chapter Five: The Flea and the Acrobat“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 5, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

⁶³⁵ Vgl. Bettridge, *The Unofficial Stranger Things A-Z*, S. 75, 76.

⁶³⁶ Vgl. *Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter)*, Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

⁶³⁶ Ebd.

von Kinder-SchauspielerInnen oder die Darstellung von erwachsenen aber kindlichen Figuren in Filmen bieten den ZuseherInnen eine Projektionsfläche für ihre Sehnsüchte und Sorgen in schwierigen Zeiten. In welcher Form und welchem Ausmaß Nostalgie empfunden wird, steht auch damit in Zusammenhang, wie gravierend die Veränderungen empfunden werden, die in einer bestimmten Zeitspanne stattgefunden haben.⁶³⁷ Die Serie zeigt eine Kindheit in den 1980er Jahre ohne Internet oder Smartphones, aber reich an Freiheiten und Freizeit. Diesen Zeitgeist wollten die selbst für diese Zeit nostalgischen Serienmacher in *Stranger Things* einfangen und künstlerisch umsetzen. In einem Interview gaben die Duffer Brüder zur Auskunft:

„We have vague memories of the Eighties [...] But we were still pre-Internet and pre-cell phone for most of our childhood. We were the last generation to have the experience of going out with our friends to the woods or the train tracks and the only way our parents could connect with us was to say, `It's time for dinner.` [...] We were also movie nerds and had all the VHS tapes of all these classic Eighties films that we would watch over and over again. That was our point of reference for what it was like in the late Seventies and early Eighties.“⁶³⁸

In der heutigen Zeit ist es unvorstellbar geworden, Kinder unbeaufsichtigt zu lassen. Eine Szene, wie im Film *Stand by Me* oder *Lucas*, die auch in *Stranger Things* kopiert wurde und Kinder auf Bahngleisen wandernd zeigt, symbolisiert kindliche Freiheit zwischen Gefahr und Abenteuer.



Abb. 85: Lucas, Dustin, Mike und Eleven begeben sich auf die Suche nach ihrem vermissten Freund Will.⁶³⁹

⁶³⁷ Vgl. Böhn, „Nostalgia of the Media/in the Media“, S. 146.

⁶³⁸ Grow, „Stranger Things: How Two Brothers Created Summer's Biggest TV Hit“.

⁶³⁹ „Chapter Five: The Flea and the Acrobat“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 5, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].



Abb. 86: Die vier Freunde in *Stand by Me* wandern auf den Bahngleisen. Beinahe werden sie von einem Zug überrollt.⁶⁴⁰



Abb. 87: Der naturbegeisterte Lucas auf der Suche nach Insekten. (Lucas, 19)⁶⁴¹

Solche Szenen enthalten für ZuseherInnen gerade darum viel nostalgisches Potential, da sie heute unvorstellbar geworden sind. Nicht nur ZuseherInnen, die in den 1980er Jahren ihre Kindheit erlebten, können nostalgisch für diese Zeit werden, sondern auch jüngere ZuseherInnen. Wie Stuart Tannock schreibt, können sich nostalgische Subjekte angesichts einer instabilen Gegenwart eine stabile Vergangenheit herbeiwünschen, oder sich einer Vergangenheit zuwenden, die mehr Spielmöglichkeiten und Freiraum versprochen habe.⁶⁴² Der österreichische Arzt Günther Loewit berichtet in seinem Werk *Wir schaffen die Kindheit ab!* von seinem Arbeitsalltag. Er führt darin aus, dass seine jugendlichen PatientInnen immer öfter unter psychischen Problemen, wie Konzentrations- und Bewegungsstörungen, kindlichem Burnout-Syndrom, Überforderung, Mobbing im Kindergarten und der Schule, ungerichteten Aggressionen oder Suchterkrankungen leiden würden.⁶⁴³ Diesen Umstand führt er darauf zurück, dass sich die Zeit der Kindheit verkürzt hätte und der heutige Tagesplan von Kindern – durchorganisiert und durchgeplant – dem von Erwachsenen gleichen würde.⁶⁴⁴ Kinder würden unter ständiger Beobachtung stehen. In dem Artikel „Elektronische Fußfessel für Kinder“ (2015) auf der Plattform *kurier.at* heißt es, dass sogar das Konzept von Helikopter-Eltern bereits durch die „Rund-um-die-Uhr-Überwachung“ von „Drohnen-Eltern“ abgelöst worden sei, die mithilfe von Handy-Apps ihre Kinderzeit jederzeit überall orten könnten oder sogar die Fahrräder ihrer Kinder vernetzen würden.⁶⁴⁵ Die Sehnsucht nach einem Jahrzehnt, in der Kinder ihre Freizeit unbeobachtet im Freien verbrachten, Zeit nur ein Gefühl war, und warum die BMX-Räder in der Serie *Stranger Things* als ultimative Symbole für Freiheit gelten, ist damit

⁶⁴⁰ *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R: Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶⁴¹ *Lucas*, R: David Seltzer, DVD, Twentieth Century Fox 2004; (Orig. *Lucas*, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

⁶⁴² Vgl. Tannock, „Nostalgia Critique“, S. 455, S. 456.

⁶⁴³ Vgl. Loewit, Günther, *Wir schaffen die Kindheit ab! Helikoptereltern, Förderwahn und Tyrannenkinder*, Innsbruck, Wien: Haymon 2016, S. 10.

⁶⁴⁴ Vgl. ebd., S. 20

⁶⁴⁵ Vgl. „Elektronische Fußfessel für Kinder“, *kurier.at*, <https://kurier.at/leben/elektronische-fussfessel-fuer-kinder/141.841.737>, 15.08.2018; (Orig. 16.07.2015).

leicht erklärbar. Die Serie *Stranger Things* gibt Kindern und Jugendlichen durch ihr hohes Identifikationspotential zumindest die Möglichkeit, sich vorzustellen, Regeln zu brechen, selbst Mysterien zu lösen und auf Monsterjagd zu gehen.⁶⁴⁶ Man könnte argumentieren, dass Will, wären Joyce und Jonathan zuhause gewesen, nichts passiert wäre, doch dies steht in keiner Relation mit dem heutigen Überwachungswahn. Diesbezüglich formulierte die New York Times-Journalistin Anna North einen treffenden Gedanken: „A show like ‘Stranger Things’ doesn’t tell us that the world is safe, because it isn’t, but it’s a reminder that bravery needs its own space to grow“⁶⁴⁷.

⁶⁴⁶ Vgl. North, Anna, „The ‘Stranger Things’ School of Parenting“, *nytimes.com*, <https://www.nytimes.com/2016/08/06/opinion/the-stranger-things-school-of-parenting.html>, 18.08.2018; (Orig. 05.08.2016).

⁶⁴⁷ North, „The ‘Stranger Things’ School of Parenting.

11. Zusammenfassung

Anhand der geschichtlichen Darstellung von Nostalgie konnte im theoretischen Teil der Arbeit gezeigt werden, wie unterschiedlich Nostalgie in diversen Diskursen und im öffentlichen Raum wahrgenommen wurde und wird und welche enorme Bedeutungsentwicklung sich in den verschiedenen Forschungsrichtungen im Laufe der Zeit abgezeichnet hat. Nostalgie hat bis heute den Ruf, ein konservatives und regressives Phänomen zu sein, doch vermehrt finden sich in den letzten Jahren Diskurse, welche sie als kreative und progressive Ressource ansehen. Ähnlich kontrovers diskutiert wird Nostalgie in Zusammenhang mit Populärkultur. Filme und Serien, welche sich dem sogenannten „revival trend“ zuordnen lassen, gehen sehr unterschiedlich mit ihrem kulturellem Erbe um. Viele von ihnen nutzen Nostalgie, um ein früheres Ideal zu bewerben und bauen auf dem nostalgischen Kapital bereits erfolgreicher Vorgänger auf. Kulturelle Techniken, welche mit dem Präfix „re-“ versehen sind – wie etwa „revivals“ oder „remakes“ – werden von kulturkritischen Stimmen als kreative Erschöpfung angesehen.⁶⁴⁸ Wie in der Arbeit anhand der Serie *Stranger Things* demonstriert werden sollte, gibt es aber auch solche Formate, denen Nostalgie als Ressource für kreative Prozesse dient.⁶⁴⁹ Auch *Stranger Things* bzw. Netflix nutzen Nostalgie als wirksame Werbestrategie, wie etwa anhand der Untersuchung des Trailers oder der Poster zur Serie, gezeigt werden konnte. Die Serie, die dem heute populären Retro-Trend folgt, vereint viele erfolgreiche Verkaufsgaranten, die sie zu einem lukrativen Geschäft machen (man denke an die enorme Bandbreite an Merchandising-Produkten, die sich heute zu *Stranger Things* findet). Wie in der Arbeit mehrfach und ausdrücklich betont wurde, kann Nostalgie aber weit mehr als ein bloßes Marketingkalkül sein. Der Analyseteil der Arbeit folgte darum der Empfehlung Katharina Niemeyers, die vorgeschlagen hat, von Nostalgie im Plural (respektive von Nostalgien) zu sprechen, um dem Umstand zu zollen, dass das Phänomen plurale Bedeutungen kennt und gerade in den Medien und auch in der Serie *Stranger Things* verschiedene Nostalgien miteinander agieren.⁶⁵⁰ Die vorgestellten Kategorisierungen von Nostalgie erlaubten eine Bestimmung der unterschiedlichen Formen. So konnte gezeigt werden, dass die Trigger für Nostalgie auf intertextuellen Referenzen, auf Zitaten, Hommagen, der Nachbildung und Neubearbeitung bestimmter Szenen, Einstellungen, Handlungsmotiven und Themen basieren. Diese sorgen für Déjà-entendus und Déjà-vus unter den ZuseherInnen und prädestinieren eine nostalgische Lesart. Sowohl die musikalische als auch die visuelle Gestaltung enthalten Trigger für individuelle Nostalgie, kollektive Nostalgie, historische Nostalgie, Mediennostalgie, „fictional nostalgia“ und „arte-

⁶⁴⁸ Vgl. Proctor, William, „Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot“, S. 2.

⁶⁴⁹ Niemeyer, „Introduction: Media and Nostalgia“, S. 13.

⁶⁵⁰ Vgl. ebd., S. 6.

fact nostalgia“. Doch nicht nur die Myriade an Referenzen, die in der Serie angeboten wird, potenziert die Anzahl von Triggern für Nostalgie. Zusätzlich werden Strategien eingesetzt, um diese explizit herauszustellen. Close-ups von Nostalgie-Objekten, die Anhebung der Lautstärke oder selbstreferenzielle Anspielungen auf populärkulturelle Produkte sorgen dafür, dass Referenzen auch als solche erkannt werden. Darüber hinaus bieten die detailgenaue Gestaltung der Mise en Scène oder der Kostüme, ein Amalgam aus unterschiedlichen Genres oder das Figurenensemble – welches sich aus unterschiedlichen Generationen zusammensetzt – ein erhöhtes Identifikationspotential. Die so getriggerten Erinnerungen an Erfahrungen und Interessen in der eigenen Kindheit und Jugend steigern das Aufkommen einer „fictional“ aber auch „artefact nostalgia“.

Wie argumentiert wurde, sollte die Machart der Serie, welche Stilmittel, Tropen und Figurenkonstellationen aus Highschool-, Horror-, Science-Fiction und Kinderabenteuerfilmen aus den späten 1970er und 1980er Jahren kombiniert, nicht als Derivat, ausdrucksloser Pastiche oder künstlerische Erschöpfung angesehen werden. Schon die künstlerischen Vorbilder der Serie – etwa Carpenter oder Spielberg – zogen ihre Inspiration aus früheren Werken. Wie in der Arbeit argumentiert wurde, kann die künstlerische Praxis der Duffer Brüder mit jener der RegisseurInnen der „New Hollywood“-Bewegung der 1970er und 1980er Jahre verglichen werden, welche Noël Carroll „allusion to film history“⁶⁵¹ nennt. Diese zeichnet sich nicht durch das bloße Zitieren früherer Werke aus, sondern erreicht durch sogenannte „reworkings“, respektive Bearbeitungen, originären Status. So wurde etwa anhand der Figur von Eleven gezeigt, dass die Hauptfigur in verschiedenen populärkulturellen Texten Vorbilder findet, die in ihrer Kombination eine originäre Figur entstehen lassen. Diese weist so eine Vielzahl an Triggern für Nostalgie auf und potenziert die Evokation von nostalgischen Gefühlen unter den ZuseherInnen. Es wurde veranschaulicht, dass die Serie aufgrund ihres intertextuellen Charakters mehrere Rezeptionsmöglichkeiten und Trigger für Nostalgie für unterschiedliche Individuen, „Wir-Gruppen“ und Generationen über Ländergrenzen hinweg bereithält (→ „two-tired system of communication“⁶⁵²). Die Wirksamkeit der Trigger für Nostalgie kann als bestätigt gelten, da die Serie – welche eine Hommage an die Populärkultur der 1980er Jahre darstellt – in kürzester Zeit selbst zu einem Pop-Phänomen mit einer extrem ausgeprägten Fanbase wurde, die in unterschiedlichen sozialen Netzwerken ihre nostalgischen Erinnerungen an das gefeierte Jahrzehnt teilen. Für ein Publikum, das die populärkulturellen Referenzen nicht zu lesen vermag, kann *Stranger Things* (ohne nostalgische Gefühle zu evozieren) eine spannende Serie darstellen. Jüngere ZuseherInnen müssen aber nicht jede Referenz in der Serie entschlüsseln

⁶⁵¹ Carroll, „The Future of Allusion“.

⁶⁵² Ebd., S. 56.

können, damit nostalgische Trigger für die Zeit der 1980er Jahre wirksam werden. Bekannte Genre-Bilder, die Mise en Scène, die Mode oder Medienprodukte, die in *Stranger Things* gezeigt werden, bilden für ein junges Publikum „1980er Jahre-Indikatoren“, die sie durch ihren Medienkonsum zu lesen erlernt haben. Dieses durch den Konsum von Massenmedien angeeignete Wissen, das Alison Landsberg als „prosthetic memory“ bezeichnet, erlaubt ihnen, eine „historische Nostalgie“ für nicht selbst erlebte Zeiten zu empfinden. Für ZuseherInnen, welche die 1980er selbst durchlebt haben, bzw. mit den Kulturprodukten der Zeit vertraut sind, bietet die Serie die Möglichkeit, in nostalgischen Erinnerungen zu schwelgen („simple nostalgia“) oder aber auch eine reflektierte Auseinandersetzung („reflexive nostalgia“) mit dem Jahrzehnt und der eigenen Nostalgie zu betreiben. *Stranger Things* sprach besonders viele Cinephile („informed viewers“) an, welche in unterschiedlichen Foren Bezüge der Serie zu ikonischen Filmen, Serien, Büchern oder Musik der 1980er Jahre diskutierten. Die im Theorie-Teil aufgestellte These, dass Nostalgie eine mobilisierende Kraft beigemessen werden kann, welche einen Ausgangspunkt für eine reflektierte und kreative Auseinandersetzung mit der Vergangenheit ermöglicht⁶⁵³, konnte anhand der Beschreibung der regen Fanaktivitäten bestätigt werden. Fans nützen soziale Medien, um sich mit anderen Menschen über früher konsumierte Filme und Fernsehserien, vergangene Medienpraktiken und Alltagserfahrungen auszutauschen und um ihre Identitäten zu kommunizieren und Anschluss zu finden.⁶⁵⁴

Im letzten Kapitel der Arbeit wurde hervorgehoben, dass besonders die Darstellung der Kinderfiguren, das von ihnen verkörperte Ideal einer Freundschaft und die Repräsentation der Kindheit in den 1980er Jahren nostalgische Gefühle unter den ZuseherInnen evozieren. Sie bieten eine Projektionsfläche für die nostalgischen Sehnsüchte des Publikums, welche sich angesichts der Schnelllebigkeit unserer Zeit, in der Kinder permanenter Überwachung unterstehen, eine Zeit herbeiwünschen, welche mehr Freiheit, Freiraum und kindliche Abenteuerreisen versprach.

⁶⁵³ Vgl. Kalinina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, S. 7.

⁶⁵⁴ Vgl. Menke/Schwarzenegger, „Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?“, S. 3.

12. Quellenverzeichnis

12.1. Selbständige Werke:

Adams, Guy, *Notes from the Upside Down. The Unofficial Guide to the Hit TV Series*, London: Ebury Press

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

Assmann, Aleida, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München: C.H. Beck ²2014

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

Berardi, Franco, *After the Future*, Edinburgh, Oakland, CA.: AK Press 2011

Bettridge, Daniel, *The Unofficial Stranger Things A-Z*, London: John Blake 2017

Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw Hill ¹⁰2013

Boym, Svetlana, *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books 2001

Cross, Gary, *Consumed Nostalgia. Memory in the age of fast capitalism*, New York: Columbia University Press 2015

Davis, Fred, *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York, London: The Free Press 1979

Erl, Astrid, *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2011

Felzmann, Sebastian, *Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel*, Boizenburg: Werner Hülsbusch 2012

Feyerabend, Britta, *Seems Like Old Times. Postmodern Nostalgia in Woody Allen's Work*, Heidelberg: Universitätsverlag Heidelberg 2009

Fischer, Volker, *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*, Luzern, Frankfurt: C. J. Bucher

Fisher, Mark, *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Manchester, Washington, D.C.: Zero Books 2014

Guffey, Elizabeth E., *Retro. The Culture of Revival*, London: Reaktion Books 2006

Hartog, François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris: Seuil 2003

Jameson, Fredric, *Postmodernism; or, the cultural logic of late capitalism*, Durham, NC: Duke University Press 1991

Kießling, Tina, *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance. Eine Analyse der Ursachen für die Nachfrage nach vergangenheitsbezogenen Konsumangeboten*. Mit einem Geleitwort von Cornelia Zanger, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2013

Landsberg, Alison, *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press 2004

Le Goff, Jaques, *Histoire et mémoire*, Paris: Gallimard 1988

Lipsitz, George, *Time Passages. Collective Memory and American Popular Culture*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press 1990

Loewit, Günther, *Wir schaffen die Kindheit ab! Helikoptereltern, Förderwahn und Tyrannenkinder*, Innsbruck, Wien: Haymon 2016

Lowenthal, David, *The Past is a Foreign Country. Revisited*, New York: Cambridge University Press 2015

Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UKV ²2008

Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz, München: UVK ³2015

Niemeyer, Katharina (Hg.), *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, New York: Palgrave Macmillan 2014

Pickering, Michael/Emily Keightley, *Photography, Music and Memory. Pieces of the Past in Everyday Life*, London: Palgrave Macmillan 2015

Reynolds, Simon, *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, New York: Faber and Faber 2011

Schrey, Dominik, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, Berlin: Kulturverlag Kadmos 2017

Sprengler, Christine, *Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*, New York, Oxford: Berghahn Books 2009

Tan, Ed S., *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates 1996

12.2. Unselbstständige Literatur:

Anderson, David, „Dying of Nostalgia: Homesickness in the Union Army during the Civil War“, *Civil War History* 56/3, 2010, S. 247-282

Assmann, Aleida, „Canon and Archive“, *Cultural memory studies. An international and interdisciplinary handbook*, Hg. Astrid Erll/Ansgar Nünning/Sara B. Young, Berlin, New York: de Gruyter 2008, S. 97-109

Atia, Nadia/Jeremy Davies, „Nostalgia and the shapes of history“, *Memory Studies* 3/3, Juli 2010, S. 181-186

Bartlett, Myke, „Rose-coloured rear-view. *Stranger Things* and the lure of a false past“, *Screen Education* 85, Juni 2017, S. 16-25

Baudrillard, Jean, „Forget Baudrillard: An Interview with Sylvère Lotringer“, *Forget Foucault*, übersetzt von Phil Beitchman/Lee Hildreth/Mark Polizotti, New York: Semiotext(e) 1987; (Orig. *Oublier Foucault*, 1977)

Böhn, Andreas, „Mediennostalgie als Technikostalgie“, *Technikostalgie und Retrotechnologie*, Hg. Andreas Böhn/Kurt Möser, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010, S. 149-165

Böhn, Andreas, „Nostalgia of the Media/in the Media“, *Self-Reference in the Media*, Hg. Winfried Nöth/Nina Bishara, Berlin: Mouton de Gruyter 2007, S. 143-153

Brinckmann, Christine N., „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“, *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Hg. Matthias Brütsch, Marburg: Schüren 2005, S. 333-360

Brown, Stephen/Robert V. Kozinets/John F. Sherry Jr., „Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning“, *Journal of Marketing* 67, Juli 2003, S. 19-33

Brown, Stephen, „Retro from the get-go: reactionary reflections on marketing’s yestermania“, *Journal of Historical Research in Marketing* 5/4, 2013, S. 521-536

Bruun Vaage, Margrethe, „Empathy and the Episodic Structure of Engagement in Fiction Film“, *Narration and spectatorship in moving images*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher, Newcastle: Cambridge Scholar Publishing, S. 186-201

Carroll, Noël, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“, *The MIT Press* 20, Oktober 1982, S. 51-81

Clewell, Tammy, „Introduction: Past “Perfect“ and Present “Tense“: The Abuses and Uses of Modernist Nostalgia“, *Modernism and Nostalgia. Bodies, Locations, Aesthetics*, Hg. Tammy Clewell, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013, S. 1-25

Cross, Gary, „Nostalgic collections“, *Consumption Markets & Culture* 20/2, 2017, S. 101-106

Davis, Fred, „Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave“, *Journal of Popular Culture* 11/2, 1977, S. 414-424

Diak, Nicholas, „Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between *Stranger Things* and Synthwave“, *Uncovering Stranger Things. Essay on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, Hg. Kevin J. Wetmore Jr., Jefferson, North Carolina: McFarland & Company 2018, S. 20-29

Donnelly, K.J., „Hearing Deep Seated Tears: John Carpenter’s *The Fog* (1980), *Music in the Horror Film: Listening to Fear*, Hg. Neil Lerner, New York, London: Routledge 2010, S. 152-168

- Guesdon, Maël/ Philippe Le Guern, „Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality“, *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 70-83
- Havlena, William J./Susan L. Holak, „The Good Old Days“: Observations on Nostalgia and Its Role in Consumer Behavior“, *Advances in Consumer Research* 18, 1991, S. 323-329
- Havlena, William J./Susan L. Holak, „Exploring Nostalgia Imagery Through the Use of Consumer Collages“, *Advances of Consumer Research* 23, 1996, S. 35-42
- Hayward, Philip, „Introduction: Scoring the Edge“, *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema*, Hg. Philip Hayward, London, Oakville: Equinox 2009, S. 1-14
- Higson, Andrew, „Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers“, *Consumption Markets & Culture* 17/2, März 2014, S. 120-142
- Jameson, Fredric, „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rohwolt 1986, S. 45-102
- Kalinina, Ekaterina, „What Do We Talk About When We Talk About Media and Nostalgia?“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 6-16
- Katz, Mark, „The Persistence of Analogue“, *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, Hg. Gianmario Borio, Farnham, Surrey, England; Burlington, VT: Ashgate Publishing Limited 2015, S. 275-287
- Keightley, Emily/Michael Pickering, „The Modalities of Nostalgia“, *Current Sociology* 54/6, 2006, S. 919-941
- Lavigne, Carlen, „Introduction“, *Remake Television. Reboot, Re-use, Recycle*, Lanham: Lexington Books 2014, S. 1-5
- Lasch, Christopher, „The Politics of Nostalgia. Losing History and Mists of Ideology“, *Harpers* 269 (1614), S. 65-70
- Lepa, Steffen/Vlasis Tritakis, „Not Every Vinyl Retromaniac is a Nostalgic. A social experiment on the pleasures of record listening in the digital age“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 16-31
- Lerner, Neil, „Preface: Listening to Fear/Listening with Fear“, *Music in the Horror Film. Listening to Fear*, Hg. Neil Lerner, New York, London: Routledge 2010, S. vii-xii
- Link, Stan, „Horror and Science Fiction“, *The Cambridge Companion to Film Music*, Hg. Mervyn Cooke/Fiona Ford, Cambridge: Cambridge University Press 2016, Kapitel 13 (E-Book)
- Longstaffe, Stephen, „‘Charm, Bowler, Umbrella, Leather Boots’: Remaking *The Avengers*“, *Retrovisions. Reinventing the Past in Film and Fiction*, Hg. Deborah Cartmell/I.Q. Hunter/Imelda Whelehan, London [u.a.]: Pluto Press 2001, S. 135-148

- Loock, Kathleen, „American TV Series Revivals: Introduction“, *Television & New Media* 19/4, 2018, S. 299-309
- Loock, Kathleen, „‘Whatever Happened to Predictability?’: *Fuller House*, (Post)Feminism, and the Revival of Family-Friendly Viewing“, *Television & New Media* 19/4, 2018, S. 361-378
- McQuinn, Julie, „Strange Recognitions and Endless Loops: Music, Media, and Memory in Terry Gilliam’s *12 Monkeys*“, *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, Hg. David Neumeyer, New York: Oxford University Press 2014 , S.445-471
- Menzel Baker, Stacey/Patricia F. Kennedy, „Death by Nostalgia: A Diagnosis of Context-Specific Cases“, *Advances in Consumer Research* 21, 1994, S. 169-174
- Menke, Manuel/Christian Schwarzenegger, „Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?“, *medien und zeit* 31/4, 2016, S. 2-6
- Niemeyer, Katharina, „Introduction: Media and Nostalgia“, *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 1-27
- Niemeyer, Katharina/Daniela Wentz, „Nostalgia Is Not What It Used to Be. Serial Nostalgia and Nostalgic Television Series“, *Media and Nostalgia, Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 129-138
- Nora, Pierre, „L’événement monstre“, *Communications* 18/1, 1972, S. 162-172
- Pierson, David, „AMC’s *Mad Men* and the Politics of Nostalgia“, *Media and Nostalgia, Yearning for the Past, Present and Future*, Hg. Katharina Niemeyer, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 139-151
- Proctor, William, „Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot“, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies* 22, Februar 2012, S. 1-19
- Sedikides, Constantine/Tim Wildshut/Jamie Arndt/Clay Routledge, „Nostalgia. Past, Present, and Future“, *Current Directions in Psychological Science* 17/5, 2008, S. 304-307
- Shumway, David R., „Rock ‘n’ Roll Sound Tracks and the Production of Nostalgia“, *Cinema Journal* 38/2, Winter 1999, S. 36-51
- Stern, Barbara, „Historical and Personal Nostalgia in Advertising Text: The Fin de Siecle Effect“, *Journal of Advertising* 21/4, 1992, S. 11-22
- Tannock, Stuart, „Nostalgia Critique“, *Cultural Studies* 9/3, 1995, S. 453-464
- Teer-Tomaselli, Ruth, „Memory and Markers. Collective Memory and Newsworthiness“, *News in public memory. An international study of media memories across generations*, Hg. Ingrid Volkmer, New York: Peter Land 2006, S. 225-249

Tieber, Claus, „Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden“, *Handbuch Filmanalyse*, Hg. Malte Hagener/Volker Pantenburg, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017, (Springer Reference Geisteswissenschaften). S. 1-15

Van Tilburg, Wijnand A.P./Constantine Sedikides/Tim Wildshut, „The mnemonic muse: Nostalgia fosters creativity through openness to experience“, *Journal of Experimental Social Psychology* 59, Juli 2015, S. 1-7

Wetmore Jr., Kevin J., „Introduction: Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?“, *Uncovering Stranger Things. Essay on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, Hg. Kevin J. Wetmore Jr., Jefferson, North Carolina: McFarland & Company 2018, S. 1-8.

Wildshut, Tim/Constantine Sedikides/Jamie Arndt/Clay Routledge, „Nostalgia: Content, Triggers, Functions“, *Journal of Personality and Social Psychology* 91/5, 2006, S. 975-993

12.3. Unselbstständige Literatur Online:

„3 Marketing Lessons to Pick Up from Stranger Things“, *medium.com*, <https://medium.com/@theiuvo/3-marketing-lessons-to-pick-up-from-stranger-things-973053224eec>, 10.08.2018; (Orig. 10.01.2018)

Adams, Sam, „‘Stranger Things’: How Netflix’s Retro Hit Resurrects the Eighties. From Spielberg movie references to wood-paneled station wagons, a guide to show’s many nods to the Reagan Era“, *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/stranger-things-how-netflixs-retro-hit-resurrects-the-eighties-109430/>, 05.08.2018; (Orig. 21.07.2016)

Alexander, Ruben, „A ‘Stranger Things‘ Intro Theme Song Breakdown“, *steemit.com*, <https://steemit.com/music/@rubenalexander/a-stranger-things-intro-theme-song-breakdown>, 24.01.2017; (Orig. 2017)

Beisel, Karoline Meta, „‘Wet Hot American Summer‘ bei Netflix. Bradley Cooper darf noch mal Teenager sein“, *sueddeutsche.de*, <https://www.sueddeutsche.de/medien/satire-kniestruempfe-und-kaesefuesse-1.2588731>, 23.07.2018; (Orig. 30.07.2015)

Bender, Theo, „New Hollywood“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=272>, 06.07.2018; (Orig. 20.07.2011)

Bender, Theo/ Hans Jürgen Wulff, „movie-brats“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=265>, 06.07.2018; (Orig. 30.07.2011)

Bennett, Neil, „The wonderful Stranger Things poster – and the 80s cult filmst hat inspired it“, *digitalartsonline.co.uk*, <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/wonderful-stranger-things-poster-80s-cult-films-that-inspired-it/>, 21.07.2018; (Orig. 15.08.2016)

Berg, Madeline, „The Scariest Part Of ‘Stranger Things 2’? Social Media Domination“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2017/10/30/the-scariest-part-of-stranger-things-2-social-media-domination/#24d485e9a0a3>, 27.07.2018; (Orig. 30.10.2017)

Bond, Paul, „‘Stranger Things 2’ Tops List of Data Firm’s ‘Most Popular’ Shows in U.S.“, *hollywoodreporter.com*, <https://www.hollywoodreporter.com/news/stranger-things-2-tops-list-data-firms-popular-shows-us-1056701>, 03.03.2018; (Orig. 11.10.2017)

Bonner, Virginia, „Stranger Things: Channeling Nostalgia/Challenging Nostalgia“, *mediacommons.futureofthebook.org*, <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2016/09/13/stranger-things-channeling-nostalgia-challenging-nostalgia>, 10.07.2017; (Orig. 13.09.2016)

Chaney, Jen, „How *13 Reasons Why* Compares to ‘80s Pop Culture About Teen Suicide“, *vulture.com*, <http://www.vulture.com/2017/05/13-reasons-why-and-pop-culture-about-teen-suicide.html>, 19.07.2018; (Orig. 04.05.2017)

Coates, Tyler, „The *Stranger Things* Soundtrack Isn’t As Eerie, Bt It’s Still Gloriously ‘80s“, *esquire.com*, <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a47219/stranger-things-spotify-playlist/>, 05.08.2018; (Orig. 01.08.2016)

Collins, Sean T., „Why ‘Twin Peaks: The Return’ Was the Most Groundbreaking TV Series Ever“, *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/why-twin-peaks-the-return-was-the-most-groundbreaking-tv-series-ever-115665/>, 13.07.2018; (Orig. 04.09.2017)

Daly, Helen, „Stranger Things: Did you know THIS mind-blowing secret about Netflix show?“, *express.co.uk*, <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/785409/Stranger-Things-Netflix-secret-Eleven-Will-Stephen-King>, 16.06.2018; (Orig. 29.03.2017)

„Elektronische Fußfessel für Kinder“, *kurier.at*, <https://kurier.at/leben/elektronische-fussfessel-fuer-kinder/141.841.737>, 15.08.2018; (Orig. 16.07.2015)

Evangelista, Chris, „‘In the Fade’ Director Fatih Akin to Helm Stephen King’s ‘Firestarter’ Remake for Universal and Blumhouse“, *slashfilm.com*, <https://www.slashfilm.com/firestarter-remake-director/>, 17.07.2018; (Orig. 28.06.2018)

Fienberg, Daniel, „The Duffer Brothers Talk ‘Stranger Things’ Influences, ‘It’ Dreams and Netflix Phase 2“, *hollywoodreporter.com*, <https://www.hollywoodreporter.com/fien-print/duffer-brothers-talk-stranger-things-916180>, 10.08.2018; (Orig. 01.08.2016)

Freeman, Hadley, „From Black Mirror to Stranger Things, why do we keep going back to the 80s“, *theguardian.com*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/feb/18/stranger-things-why-tv-is-obsessed-with-the-80s>, 17.07.2018; (Orig. 18.02.2017)

Gajek, Katja, „Die 21 besten Mottopartythemen“, *desired.de*, <https://www.desired.de/lifestyle/die-21-besten-mottoparty-themen/>, 07.05.2018; (Orig. 07.02.2017)

Goldman, Eric, „How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things“, *ign.com*, <http://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenter-and-stephen-king-influenced-stranger-things>, 29.07.2018, (Orig. 07.07.2016)

Grobar, Matt, „‘Stranger Things’ Music Supervisor Nora Felder Build Out Duffer Brothers’ World With Sounds For Xast of New Characters“, *deadline.com*, <https://deadline.com/2018/06/stranger-things-nora-felder-music-supervisor-interview-news-1202361115/>, 06.08.2018; (Orig. 12.06.2018)

Grow, Kory, „‘Stranger Things’: How Two Brothers Created Summer’s Biggest TV Hit“, *rollingstone.com*, https://www.huffingtonpost.com/entry/stranger-things-how-two-brothers-created-summer_us_57a25815e4b0c863d4000be9, 10.08.2018; (Orig. 03.08.2016)

Haider, Arwa, „What makes a great horror movie soundtrack?“, *bbc.com*, <http://www.bbc.com/culture/story/20161031-what-makes-a-great-horror-movie-soundtrack>, 04.08.2018, (Orig. 31.10.2016)

Harrison, Andrew, „The sound of the Upside Down: Stranger Things make sinister synths mainstream“, *theguardian.com*, <https://www.theguardian.com/music/2016/aug/12/sound-of-the-upside-down-netflix-stranger-things-make-sinister-synths-mainstream>, 01.08. 2017; (Orig. 12.08.2016)

Hoffman, Ashley, „The 10 Best References You Might Have Missed in *Stranger Things*“, *time.com*, <http://time.com/4436008/stranger-things-netflix-references/>, 04.05.2017; (Orig. 03.08.2016)

Hoffman, Ashley, „The *Stranger Things* Opening Credits Could Have Looked Really Different“, *time.com*, <http://time.com/4984529/stranger-things-font/>, 21.07.2018; (Orig. 24.10.2017)

Holloway, Daniel, „‘Stranger Things’ Ratings: Where Series Ranks Among Netflix’s Most Watched“, *variety.com*, <https://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/>, 27.07.2018; (Orig. 25.08.2016)

Huddleston, Tom Jr, „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; (Orig. 23.10.2017)

Hünigen, James zu, „Derivat“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7033>, 04.08.2018; (Orig. 22.08.2011)

Hünigen, James zu, „Stinger“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=aut#JH>, 12.08.2018; (Orig. 19.10.2012)

Ihnat, Gwen/Caitlin PenzeyMoog/Erika Adams, „*Stranger Things*’ Billy is a Kiefer Sutherland riddle wrapped in a Rob Lowe enigma“, *avclub.com*, <https://www.avclub.com/stranger-things-billy-is-a-keifer-sutherland-riddle-wr-1819977035>, 20.08.2018; (Orig. 30.10.2017)

Johnson, Daniel, „Gremlins 3’: Reboot kommt ins Kino und das Drehbuch ist fertig: Gizmo drohen dunkle Zeiten“, *kino.de*, <https://www.kino.de/film/gremlins-kleine-monster-1984/news/gremlins-3-reboot-kommt-ins-kino-und-das-drehbuch-fertig-gizmo-drohen-dunkle-zeiten/>, 12.07.2018; (Orig. 27.04.2018)

Kelleghan, Fiona, „Sound Effects in Science Fiction and Horror Films“, *filmsound.org*, <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>, 23.09.2017; (Orig. Vortrag auf der International Conference on the Fantastic in the Arts, 21.03.1996)

Katz, Brandon, „‘Stranger Things’ Is the Most Popular Streaming Show in the World“, *observer.com*, <http://observer.com/2018/02/stranger-things-ratings-netflix-amazon-video-hulu-details/>, 02.05.2018; (Orig. 27.02.2018)

Kissell, Rick, „CNN’s Premiere of Series ‘The Eighties’ Wins in Demo Among News Networks“, *variety.com*, <https://variety.com/2016/tv/news/cnn-premiere-original-series-the-eighties-1201743850/>, 10.07.2018; (Orig. 01.04.2016)

Kroll, Justin, „Ewan McGregor to Star in New ‘Shining’ Movie ‘Doctor Sleep’“, *variety.com*, <https://variety.com/2018/film/news/ewan-mcgregor-shining-sequel-1202838484/>, 13.07.2018; (Orig. 13.06.2018)

Kucharski, Joe, „Stranger Things – Costume Designing 1980s Nostalgia“, *tyrannyofstyle.com*, <http://tyrannyofstyle.com/stranger-things-costume-design>, 17.08.2018; (Orig. 15.11.2016)

Lambert, Kyle, „Stranger Things. Poster Key Art“, *kylelambert.com*, <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-poster/>, 21.07.2018

Leyrer, Georg, „Ready Player One’: Steven Spielbergs Nachruf auf Hollywood“, *kurier.at*, <https://kurier.at/kultur/ready-player-one-steven-spielbergs-nachruf-auf-hollywood/400013980>, 12.07.2018; (Orig. 31.03.2018)

Lussier, Germain, „The Remake of Stephen King’s *Firestarter* Just Landed a New Director“, *gizmodo.com*, <https://io9.gizmodo.com/the-remake-of-stephen-kings-firestarter-just-landed-a-n-1827221228>, 16.07.2018; (Orig. 28.06.2018)

Maerz, Jennifer, „Obsessed with ‘Stranger Things?’: Meet the musicians behind the show’s spine-chilling synth score“, *salon.com*, https://www.salon.com/2016/07/23/obsessed_with_stranger_things_meet_the_band_behind_the_shows_spine_chilling_theme_and_synth_score/?google_editors_picks=true, 24.01.2017; (Orig. 23.07.2016)

Mattise, Nathan, „*Stranger Things* wanted its music to be ‘something people talked about’“, *arstechnica.com*, <https://arstechnica.com/information-technology/2017/03/stranger-things-wanted-its-music-to-be-something-people-talked-about/>, 03.08.2018; (Orig. 14.03.2017)

McIntyre, Hugh, „Cassette Sales Grew By 74% In 2016“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2017/01/25/cassette-sales-grew-by-74-in-2016/>, 08.08.2018; (Orig. 25.01.2017)

McIntyre, Hugh, „Cassette Sales Grew 35% In 2017 Thanks Almost Exclusively To ‘Guardians Of The Galaxy’“, *forbes.com*, <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2018/01/12/cassette-sales-grew-35-in-2017-thanks-almost-exclusively-to-guardians-of-the-galaxy/>, 08.08.2018; (Orig. 12.01.2018)

McNary, Dave, „Mike Flanagan to Direct ‘The Shining’ Sequel ‘Doctor Sleep’“, *variety.com*, <https://variety.com/2018/film/news/stephen-king-shining-sequel-doctor-sleep-movie-1202678039/>, 17.07.2018; (Orig. 26.01.2018)

Minsker, Evan, „Netflix’s ‘Stranger Things’ Soundtrack Detailed“, *pitchfork.com*, <https://pitchfork.com/news/67214-netflixs-stranger-things-soundtrack-detailed/>, 25.03.2018; (Orig. 10.08.2016)

Moynihan, Tim, „The Stories Behind Stranger Things’ Retro ’80s Props“, *wired.com*, <https://www.wired.com/2016/07/stories-behind-stranger-things-retro-80s-props/>, 10.08.2018; (Orig. 27.07.2016)

North, Anna, „The ‘Stranger Things’ School of Parenting“, *nytimes.com*, <https://www.nytimes.com/2016/08/06/opinion/the-stranger-things-school-of-parenting.html>, 18.08.2018; (Orig. 05.08.2016)

Perkins, Will, „Stranger Things (2016)“, *artofthetitle.com*, <http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>, 23.07.2018; (Orig. 09.08.2016)

„Punk“, *Lexikon der Subkulturen*, Hg. Peter Ameis, <http://www.menschenpark.de/subkultlexikon/punk/>, 14.09.2017

Raymer, Miles, „Every day is Halloween. Decades later, John Carpenter’s classic film scores make their influence felt in electronic dance music“, *chicagoreader.com*, <https://www.chicagoreader.com/chicago/john-carpenter-electronic-synth-halloween-gatekeeper-com-truise/Content?oid=7156403>, 04.08.2018; (Orig. 08.08.2012)

Ruben, Alexander, „A ‘Stranger Things’ Intro Theme Song Breakdown“, *steemit.com*, <https://steemit.com/music/@rubenalexander/a-stranger-things-intro-theme-song-breakdown>, 23.07.2018; (Orig. 2016).

Seehusen, Johannes/Kai Epstude/Tim Wildshut/Constantine Sedikides, „Macht uns Retro glücklich? Über die Bedeutung von Nostalgie für das psychische Wohlbefinden“, *mind.org*, <http://de.in-mind.org/article/macht-uns-retro-gluecklich-ueber-die-bedeutung-von-nostalgie-fuer-das-psychische>, 15.06.2018; (Orig. 2016)

Stuever, Hank, „It’s the era of the homage and the satisfying ‘Stranger Things’ is the prototype“, *washingtonpost.com*, https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/its-the-era-of-the-homage-and-the-satisfying-stranger-things-is-the-prototype/2017/10/24/5107dfc4-b2cb-11e7-be94-fabb0f1e9ffb_story.html?noredirect=on&utm_term=.10a85ba7e426, 27.07.2018; (Orig. 24.10.2017)

Taylor, Paco, „Masters Of Your Bank Account: The 15 Most Expensive He-Man Toys Ever“, *ultimatecomiccon.com*, <http://www.ultimatecomiccon.com/collectible/masters-of-your-bank-account-the-15-most-expensive-he-man-toys-ever/>, 18.07.2018; (Orig. 10.09.2017)

Thrower, Emma, „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; (Orig. 20.07.2016)

Tierney, John, „What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows“, *nytimes.com*, <http://www.nytimes.com/2013/07/09/science/what-is-nostalgia-good-for-quite-a-bit-research-shows.html?pagewanted=all>, 26.11.2017; (Orig. 08.07.2013)

Vincent, Alice, „Stranger Things: meet the design genius behind TV’s most talked about title font“, *telegraph.co.uk*, <https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/stranger-things-meet-the-design-genius-behind-tvs-most-talked-ab/>, 20.07.2018; (Orig. 27.10.2017)

Weingarten, Christopher R., „‘Stranger Things’: Meet the Band Behind Show’s Creepy, Nostalgic Score“, *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/stranger-things-meet-the-band-behind-shows-creepy-nostalgic-score-247138/>, 03.08.2018; (Orig. 01.08.2016)

Yoo, Noah, „Inside the Spellbinding Sound of ‘Stranger Things’, *pitchfork.com*, <https://pitchfork.com/thepitch/1266-inside-the-spellbinding-sound-of-stranger-things/>, 04.08.2018; (Orig. 16.08.2018)

12.4. Filme und Serien

13 Reasons Why (Netflix, US 2017-)

Adventures in Babysitting (R: Chris Columbus, US 1987)

Alien: Covenant (R: Ridley Scott, US 2017)

Alien-Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt [Director's Cut], R: Ridley Scott, DVD, Twentieth Century Fox 2005; (Orig. *Alien*, GB, US 1979)

All the Right Moves (R: Michael Chapman, US 1983)

Almost Famous (R: Cameron Crowe, US 2000)

Altered States (R: Ken Russell, US 1980)

American Graffiti (R: George Lucas, US 1973)

Austin Powers I (R: Jay Roach, US 1997)

Back to the Future I (R: Robert Zemeckis, US 1985)

Back to the Future Part II (R: Robert Zemeckis, US 1989)

Beverly Hills Cop (R: Martin Brest, US 1984)

Beyond Stranger Things (Netflix, US 2017)

Big Trouble in Little China (R: John Carpenter, US 1986)

Blade Runner (R: Ridley Scott, US, HKG, GB 1982)

Blow (R: Ted Demme, US 2001)

Bonnie and Clyde (R: Arthur Penn, US 1967)

Bride of Frankenstein (R: James Whale, US 1935)

Carrie (R: Brian De Palma, US 1976)

„Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016

„Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016

„Chapter Three: Holly, Jolly“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2016

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

„Chapter Five: The Flea and the Acrobat“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 5, Netflix, US 2016

- „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016
- „Chapter Seven: The Bathtub“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 7, Netflix, US 2016
- „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016
- „Chapter One: MADMAX“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 1, Netflix, US 2017
- „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017
- „Chapter Three: The Pollywog“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 3, Netflix, US 2017
- „Chapter Four: Will the Wise“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 4, Netflix, US 2017
- „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017
- „Chapter Six: The Spy“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 6, Netflix, US 2017
- „Chapter Seven: The Lost Sister“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 7, Netflix, US 2017
- „Chapter Eight: The Mind Flayer“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 8, Netflix, US 2017
- „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017
- Close Encounters of the Third Kind* (R: Steven Spielberg, US 1977)
- Cobra Kai* (YouTube Red, US 2018-)
- Dallas*, (CBS, US 1978-1991)
- Do Over* (The WB, US 2002-2003)
- Drive* (R: Nicholas Winding Refn, US 2011)
- Elfen Lied – Gesamtausgabe*, Digipack im Schubert, R: Mamoru Kanbe, Blu-ray, AV Visionen GmbH 2016 (Orig. エルフェンリート, J 2004)
- E.T. the Extra-Terrestrial* (R: Steven Spielberg, US 1982)
- Everybody Hates Chris* (UPN, US 2005-2009)
- Explorers* (R: Joe Dante, US 1985)
- Ferris Bueller's Day Off* (R: John Hughes, US 1986)
- Firestarter2: Rekindled* (Sci Fi Channel, US 2002)
- Freaks and Geeks* (NBC, US 1999-2000)
- Full House* (ABC, US 1987-1995)
- Fuller House* (Netflix, US 2016-)

Ghostbusters (R: Ivan Reitman, US 1984)

Ghostbusters: Answer the Call (R: Paul Feig, US 2016)

Gilmore Girls: A Year in the Life (Netflix, US 2016)

G.L.O.W (Netflix, US 2017-)

Grease (R: Randal Kleiser, US 1975)

Gremlins (R: Joe Dante, US 1984)

Guardians of the Galaxy (R: James Gunn, US 2014)

Halloween III (R: Tommy Lee Wallace, US 1982)

Halt and Catchfire (AMC, US 2014-2017)

„Hear me cry“, *CBS Schoolbreak Special*, Staffel 2, Folge 1, 1984

Heathers (R: Michael Lehmann, US 1988)

He-Man and the Masters of the Universe (US, 1983-1985)

„He-Man“, *The Toys That Made Us*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2017

Hugo (R: Martin Scorsese, US 2011)

I love the '80s (BBC, GB 2001)

I Love the '80s Strikes Back (VH1, US 2003)

I Love the '80s 3-D (VH1, US 2005)

„Intro“, *The Toys That Made Us*, Netflix, US 2017

It (R: Tommy Lee Wallace, US 1990)

It (R: Andrés Muschietti, US 2017)

James Cameron's Story of Science Fiction (AMC, US 2018)

Jaws, (R: Steven Spielberg, US 1975)

Jaws 2 (R: Jeannot Szwarc, US 1978)

John Carpenter's Halloween (R: John Carpenter, US 1978)

Mad Max: Fury Road (R: George Miller, US, AU 2015)

Mad Max 2: The Road Warrior (R: George Miller, AU 1981)

Mad Men (AMC, US 2007-2015)

McGuyver (ABC, US 1985-1992)

„Mind Blown“, *Beyond Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2017

Mr. Mom (R: Stan Dragoti, US 1983)

Narcos (Netflix, US, COL 2015-)

One Day at a Time (Netflix, US 2017-)

Peggy Sue Got Married (R: Francis Ford Coppola, US 1986)

Phenomena (Dario Argento, I 1985)

Poltergeist (R: Gil Kenan, US 2015)

Poltergeist (R: Tobe Hooper, US 1982)

Profondo Rosso (R: Dario Argento, I 1975)

Psycho (R: Alfred Hitchcock, US 1960)

Ready Player One (R: Steven Spielberg, US 2018)

Red Oaks (Amazon Instant Video, US 2014-2017)

Risky Business, 25th Anniversary, R: Paul Brickman, DVD, Warner Home Video 2008; (Orig. *Risky Business*, US 1983)

Robotech (First-run syndication, US, J 1985)

Scarface (R: Brian De Palma, US 1983)

Sesame Street (National Education Television, US, D 1969-)

She-Ra: Princess of Power (US, 1985-1987)

„Side A“, *13 Reasons Why*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2017

Silence of the Heart (R: Richard Michaels, US 1984)

Snowfall (FX, US 2017-)

Sorcerer (R: William Friedkin, US 1977)

Stand by me (R: Rob Reiner, US 1986)

St. Elmos Fire (R: Joel Schumacher, US 1985)

Star Trek: The Next Generation (First-run syndication, US 1987-1994)

Star Wars: The Force Awakens (R: J. J. Abrams, US 2015)

Star Wars: The Last Jedi (R: Rian Johnson, US 2017)

Super 8 (R: J. J. Abrams, US 2011)

Surviving: A Family in Crisis (R: Waris Hussein, US 1985)
Suspiria (R: Dario Srgento, I 1977)
Terminator (R: James Cameron, US, GB 1984)
That Was Then (ABC, US 2002)
That '70s Show (FOX, US 1998-2006)
That '80s Show (Fox, US; CTV, CDN 2002)
The Americans (FX, US 2013-2018)
The Artist (Michel Hazanavicius, US 2011)
The Dead Zone (R: David Cronenberg, US 1983)
The Eighties (CNN, US 2016)
The Exorcist (R: William Friedkin, US 1973)
The Goldbergs (ABC, US 2013-)
The Goonies, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985)
The Graduate (R: Mike Nichols, US 1967)
The Lost Boys (R: Joel Schumacher, US 1987)
 „The New Class“, *Beyond Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2017
The Super Mario Brother Super Show (First-run syndication, US 1989)
The Toys That Made Us (Netflix, US 2017-)
The Untouchables (R: Brian De Palma, US 1987)
The Wonder Years (ABC, US 1988-1993)
This Is Us (NBC, US 2016-)
Thron: Legacy (R: Joseph Kosinski, US 2010)
Top Gun (R: Tony Scott, US 1986)
Tron (R: Steven Lisberger, US 1982)
Wayward Pines (Fox, US 2015-)
Wet Hot American Summer: First Day of Camp (Netflix, US 2015)

12.5. Social Media

79viewer, „o.T.“, *Stranger Things | Title Sequence [HD] | Netflix*, abgerufen am 20.07.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=-RcPZdihrp4> (YouTube-Kommentar).

Fuller House. Teaser, Netflix, <https://www.youtube.com/watch?v=uhInIOKwGXU>, 14.07.2018; (Orig.17.12.2015)

LovesTheWeather, „I like the music in Stranger Things“, *reddit.com*, abgerufen am 08.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/8n5068/i_like_the_music_in_stranger_things/ (Blog-Kommentar)

Stephen King, „Watching STRANGER THINGS is looking watching Steve King’s Greatest Hits. I mean that in a good way“, *twitter.com*, abgerufen am 02.08.2018, (Orig. 17.07.2016), <https://twitter.com/stephenking/status/754699429047836672?lang=de> (Twitter-Kommentar)

Stranger Things And Intertextuality (A Response To The Nerdwriter), Just Write, <https://www.youtube.com/watch?v=AwTpsw-ufDA>, 15.08.2018; (Orig. 29.10.2017).

Stranger Things on James Cameron’s Story of Science Fiction, Pinball Steve, <https://www.youtube.com/watch?v=Irg2XyJMU0w&t=28s>, 02.08.2018; (Orig. 14.05.2018).

Stranger Things|Trailer 1[HD] |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

The Synth Sounds of John Carpenter: Halloween, The Fog, Assault on Precinct 13|Reverb.com, hosted by: Justin DeLay, <https://www.youtube.com/watch?v=kFObD934bMU>, 04.08.2018; (Orig. 27.10.2016)

The Synth Sounds of Stranger Things|Reverb.com, hosted by: Justin DeLay, <https://www.youtube.com/watch?v=8vFtEuP5SiQ>, 01.08.2017; (Orig. 30.08.2016)

u/HeyCarpy, „I am OBSESSED with the intro. Can anyone hook me up with some of the media from the early 80s that inspired it“, *reddit.com*, abgerufen am 30.07.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/4ufdas/i_am_obsessed_with_the_intro_can_anyone_hook_me/ (Blog-Eintrag)

U/InsaneFPSGamer1, „Any songs from the soundtrack get you?“, *reddit.com*, abgerufen am 08.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/7skhng/any_songs_from_the_soundtrack_get_you/ (Blog-Eintrag)

u/ZakZaz, „The Music of Stranger Things 2“, *reddit.com*, abgerufen am 05.08.2018, https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/79ecym/the_music_of_stranger_things_2/ (Blog-Eintrag)

12.6. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1.: „Chapter 6: The Spy“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 6, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 2.: *Stranger Things|Trailer 1[HD]* |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

Abb. 3: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot]

Abb. 4: *Stranger Things|Trailer 1[HD]* |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

Abb. 5: *Explorers – Ein phantastisches Abenteuer*, R: Joe Dante, DVD, Paramount (Universal Pictures) 2004; (Orig. *Explorers*, US 1985) [Screenshot]

Abb. 6: *Stranger Things|Trailer 1[HD]* |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

Abb. 7: *Poltergeist*, R: Tobe Hooper, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *Poltergeist*, US 1982) [Screenshot]

Abb. 8: *Stranger Things|Trailer 1[HD]* |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

Abb. 9: *Der Höllentrip*, R: Ken Russell, DVD, Warner Home Video 2006; (Orig. *Altered States*, US 1980)

Abb. 10: *Stranger Things|Trailer 1[HD]* |Netflix, Netflix, https://www.youtube.com/watch?v=XWxyRG_tckY, 08.08.2018; (Orig. 09.06.2016) [Screenshot]

Abb. 11: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH, 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot]

Abb. 12: Lambert, Kyle, „Stranger Things. Illustrated Poster Art“, *behance.net*, <https://www.behance.net/gallery/40664543/Stranger-Things-OFFICIAL-Netflix-Poster>, 10.08.2018; (Orig. 14.07.2016).

Abb. 13: „Stranger Things (2016-)“, *imdb.com*, <https://www.imdb.com/title/tt4574334/mediaviewer/rm2261015296>, 11.08.2018.

Abb. 14: „Drew Struzan“, *cinematerial.com*, <https://www.cinematerial.com/artists/drew-struzan-i138>, 11.08.2018

Abb. 15: „Drew Struzan“, *cinematerial.com*, <https://www.cinematerial.com/artists/drew-struzan-i138>, 11.08.2018

Abb. 16: *Close Encounters of the Third Kind*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Sony Pictures Home Entertainment 2007; (Orig. *Close Encounters of the Third Kind*, US 1977) [Screenshot]

Abb. 17: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH, 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot]

Abb. 18: „E.T. - Der Außerirdische (1982)“, *imdb.com*, <https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm1993282560>, 11.08.2018

Abb. 19: *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot]

Abb. 20: Foutch, Haleigh, „Get Hyped for ‘Stranger Things’ Season 2 with Netflix’s Clever Throwback Posters“, *collider.com*, <http://collider.com/stranger-things-season-2-throwback-posters/#images>, 19.09.2018; (Orig. 26.10.2017)

Abb. 21: „Superb Fan Art Posters of Stranger Things“, *fubiz.net*, <http://www.fubiz.net/2016/08/05/superb-fan-art-posters-of-stranger-things/>, 11.08.2018

Abb. 22: „Superb Fan Art Posters of Stranger Things“, *fubiz.net*, <http://www.fubiz.net/2016/08/05/superb-fan-art-posters-of-stranger-things/>, 11.08.2018

Abb. 23: „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, 2016 [Screenshot]

Abb. 24: Phillips, Brian, „Stephen King’s The Dead Zone“, *fontinuse.com*, <https://fontsinuse.com/uses/11876/stephen-king-s-the-dead-zone>, 23.07.2018; (Orig. 04.03.2016)

Abb. 25: Sawyer, Jonathan, „Here’s How the ‘Stranger Things’ Logo Was Made“, *highsnobiety.com*, (<https://www.highsnobiety.com/2017/01/23/stranger-things-logo-design/>), 20.07.2018; (Orig. 23.01.2017) [Bildausschnitt J.S.]

Abb. 26: Vincent, „Stranger Things: meet the design genius behind TV’s most talked about title font“ [Bildausschnitt J.S.]

Abb. 27: Das Foto von Alex Kacha findet sich in folgendem Artikel: Betts, Will, „Scoring Stranger Things“, *soundonsound.com*, <https://www.soundonsound.com/techniques/scoring-stranger-things>, 04.08.2018; (Orig. März 2017)

Abb. 28: „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 29: „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 30: Das von Lakeshore Records veröffentlichte Foto findet sich in folgendem Artikel: Liptak, Andrew: „Stranger Things’ soundtrack is getting a retro cassette and vinyl release“, *theverge.com*, <https://www.theverge.com/2017/6/9/15767998/stranger-things-soundtrack-retro-cassette-vinyl-release>, 06.08.2018; (Orig. 09.06.2017)

Abb. 31: Das von Lakeshore Records veröffentlichte Foto findet sich in folgendem Artikel: Liptak, Andrew: „Stranger Things’ soundtrack is getting a retro cassette and vinyl release“, *theverge.com*, <https://www.theverge.com/2017/6/9/15767998/stranger-things-soundtrack-retro-cassette-vinyl-release>, 06.08.2018; (Orig. 09.06.2017)

Abb. 32: „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 33: „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 34: „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 35: „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 36: „Chapter Three: Holly, Jolly“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 37: „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 38: „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 39: „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 40: *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R: Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot]

Abb. 41: „Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 42: *Close Encounters of the Third Kind*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Sony Pictures Home Entertainment 2007; (Orig. *Close Encounters of the Third Kind*, US 1977) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 43: „Chapter One: MADMAX“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 1, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 44: *Der weiße Hai*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany 2013; (Orig. *Jaws*, US 1975) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 45: „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 46: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot]

Abb. 47: „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot Bildausschnitt J.S.]

Abb. 48: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 49: „Chapter Four: The Body“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 4, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 50: *E.T. – Der Außerirdische – Preisgekröntes Meisterwerk*, R: Steven Spielberg, Blu-ray, Universal Pictures Germany GmbH 2015 (Orig. *E.T. the Extra-Terrestrial*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 51: „Chapter Two: The Weirdo on Maple Street“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 2, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 52: „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 53: „Begegnung“, *Elfen Lied*, Staffel 1, Folge 1, *Elfenlied – Gesamtausgabe*, Digipack im Schubert, R: Mamoru Kanbe, Blu-ray, AV Visionen GmbH 2016 (Orig. エルフェンリート, J 2004)

Abb. 54: „Chapter Three: Holly, Jolly“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 3, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 55: *Firestarter* [UK Import], R: Mark L. Lester, DVD, Scanbox Entertainment; (Orig. *Firestarter*, US 1984) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 56: *Firestarter* [UK Import], R: Mark L. Lester, DVD, Scanbox Entertainment; (Orig. *Firestarter*, US 1984) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Abb. 57: Chapter Six: The Monster“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 6, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 58: *Carrie – Satans jüngste Tochter* (Horror Cult Uncut), R: Brian De Palma, Twentieth Century Fox 2013; (Orig. *Carrie*, US 1976) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Abb. 59: *Poltergeist*, R: Tobe Hooper, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *Poltergeist*, US 1982) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 60: *Alien Resurrection*, R: Jean-Pierre Jeunet, Blu-ray, 20th Century Fox; (Orig. *Alien: Resurrection*, US 1997) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 61: „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016, [Screenshot, Bildaus-schnitt J.S.]

Abb. 62: „Chapter Eight: The Upside Down“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 8, Netflix, US 2016, [Screenshot, Bildaus-schnitt J.S.]

Abb. 63: *Alien-Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt* [Director´s Cut], R: Ridley Scott, DVD, Twentieth Century Fox 2005; (Orig. *Alien*, GB, US 1979). [Screenshot, Bildaus-schnitt J.S.]

Abb. 64: *Gremlins – Kleine Monster*, R: Joe Dante, DVD, Warner Home Video 2000; (Orig. *Gremlins*, US 1984) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 65: *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 66: „Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot]

Abb. 67: *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 68: „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 69: *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 70: „Chapter Five: Dig Dug“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 5, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 71: Smith, Thomas, „Gremlins, It, Stand By Me and more: Stranger Things 2’s biggest pop culture references“, *nme.com*, <https://www.nme.com/blogs/tv-blogs/stranger-things-2-pop-culture-references-2155410>, 18.05.2018; (Orig. 03.11.2017)

Abb. 72: *The Lost Boys*, R: Joel Schumacher, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Lost Boys*, US 1987) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 73: *Zurück in die Zukunft*, R: Robert Zemeckis, DVD, Universal Pictures Germany GmbH 2005; (Orig. *Back to the Future*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 74: „Chapter Nine: The Gate“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 9, Netflix, US 2017 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 75: Kucharski, Joe, „Stranger Things – Costume Designing 1980s Nostalgia“, tyrannyofstyle.com, <http://tyrannyofstyle.com/stranger-things-costume-design>, 17.08.2018; (Orig. 15.11.2016)

Abb. 76: „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 77: „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 78: „Chapter Two: Trick or Treat, Freak“, *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 2, Netflix, US 2017 [Screenshot]

Abb. 79: *The Goonies*, R: Richard Donner, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Goonies*, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 80: Explorers – Ein phantastisches Abenteuer, R: Joe Dante, DVD, Paramount (Universal Pictures) 2004; (Orig. Explorers, US 1985) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.].

Abb. 81: *The Lost Boys*, R: Joel Schumacher, Blu-ray, Warner Home Video 2008; (Orig. *The Lost Boys*, US 1987) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 82: *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R: Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 83: Chapter One: The Vanishing of Will Byers“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 84: „Chapter Five: The Flea and the Acrobat“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 5, Netflix, US2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb.85: „Chapter Five: The Flea and the Acrobat“, *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 5, Netflix, US 2016 [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 86: *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Special Edition]*, R: Rob Reiner, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000 (Orig. *Stand by Me*, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

Abb. 87: Lucas, R: David Seltzer, DVD, Twentieth Century Fox 2004; (Orig. Lucas, US 1986) [Screenshot, Bildausschnitt J.S.]

13. Abstract

Das mehrfach prämierte „period drama“ *Stranger Things* (Netflix, US 2016-), das sich in den heute ubiquitär präsenten Trend einreicht, die 1980er Jahre wiederauferstehen lassen zu wollen, löste generations- und länderübergreifend eine wahre Nostalgiewelle unter ihren ZuseherInnen aus. Nach nur kurzer Zeit wurde die Serie – die als eine Hommage an die Populärkultur, Medien, Musik, Serien und Filme der 1980er Jahre angesehen wird – selbst zu einem Pop-Phänomen. Die Arbeit geht der Frage nach, wie sich der Nostalgie-Hype um die Retro-Serie aus film- und medienwissenschaftlicher Sicht erklären lässt.

Es wird argumentiert, dass die Gründe für eine nostalgische Lesart der Serie vielfältig und von Triggern (Stimuli, welche Erinnerungen wachrufen) abhängig sind, die *auf multiplen Ebenen unterschiedliche* Formen von Nostalgie produzieren und evozieren. Die in der Arbeit vorgestellten Formen des Phänomens – individuelle Nostalgie, kollektive Nostalgie, historische Nostalgie, Mediennostalgie, „artefact nostalgia“ und „fictional nostalgia“ – sollen dabei helfen, eine Identifizierung der Trigger für Nostalgie vorzunehmen und die diversen Formen von Nostalgie, welche in der Serie miteinander agieren, zu bestimmen. Zudem wird auf das besondere Verhältnis von Medien, Nostalgie und Erinnerung eingegangen, um das Aufkommen von nostalgischen Gefühlen in einem heterogenen Publikum erklärbar zu machen. Es wird argumentiert, dass vor allem Fans der Generation X, die in den 1980er Jahren ihre Kindheit und Jugend erlebten, das nostalgische Angebot der Serie begrüßen, aber dieses auch ein junges Publikum, das sich für den heute populären Retro-Trend begeistert und Nostalgie für eine kollektive kulturelle Vergangenheit empfindet, anspricht.

Im analytischen Teil der Arbeit wird untersucht, wie sich das Wiederaufgreifen von früheren Ästhetiken, Narrativen, Tropen und Figurenkonstellationen auf den unterschiedlichen Ebenen der Serie gestaltet. Dabei wird die Arbeitsweise der Serienmacher mit jenen ihrer künstlerischen Vorbilder verglichen, die sich – mit Noël Carroll gesprochen – durch sogenannte „allusions“ auszeichnet. „Allusions“ – respektive intertextuelle Referenzen, Zitate, Hommagen, Nachbildungen bestimmter Szenen, Einstellungen, Handlungsmotive und Themen – in der Serie *Stranger Things* werden anhand von Beispielen illustriert. Zudem wird aufgezeigt, welche unterschiedlichen Lesarten sich aus dem intertextuellen Charakter der Serie ergeben.