SPIELPLATZ DER SCHATTEN

SINNKONSTRUKT UND NOSTALGISCHE REPRÄSENTATION DER 1980ER JAHRE IN STRANGER THINGS

EMMA-PIJA MEYER-HOFFMANN

VIRTUELLES ZENTRUM FÜR
KULTURSEMIOTISCHE FORSCHUNG

Spielplatz der Schatten

Sinnkonstrukt und nostalgische Repräsentation der 1980er Jahre in STRANGER THINGS

Emma-Pija Meyer-Hoffmann

vzkf www.kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

Student Research Papers | No. 18/2026

Herausgegeben von Martin Nies

vzkf www.kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

Student Research Papers

Titelnachweis

Emma-Pija Meyer-Hoffmann, **Spielplatz der Schatten: Sinnkonstrukt und nostalgische Repräsentation der 1980er Jahre in STRANGER THINGS**

VZKF Student Research Papers, hrsg. v. Martin Nies; No. 18/2026

Diese Studie entstand als Abschlussarbeit an der Europa-Universität Flensburg.
Betreuung: Prof. Dr. Martin Nies

Titelgestaltung: Emma-Pija Meyer-Hoffmann unter Verwendung eines Bildes von Pixabay

Impressum

© 2026 | VZKF
www.kultursemiotik.com
Alle Rechte vorbehalten

Verantwortlich für den Inhalt der Beiträge sind die Autor*innen.
Für evtl. Verletzungen des Urheberrechts kann der Herausgeber nicht zur Verantwortung gezogen werden.

Herausgeber / Redaktion:

Prof. Dr. Martin Nies
Europa Universität Flensburg
Fakultät II
Institut für Germanistik
Abteilung Literatur- und Medienwissenschaft
Auf dem Campus 1
24943 Flensburg
Germany

Email:redaktion@kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung
www.kultursemiotik.com

open access

creative commons

Inhalt

1. Einleitung **7**

2. Einordnung der Serie STRANGER THINGS in ihren zeitlichen und ästhetischen Kontext **9**
2.1 Grundlagen und Merkmale der postmodernen Erzählung 9
2.2 Nostalgiebegriff – zwischen Sehnsucht und Kritik 11
2.3 STRANGER THINGS als Genre-Mash-up 13

3. STRANGER THINGS als kultureller Speicher der 1980er Jahre **16**

4. *Discours*-Strategien – Wie wird STRANGER THINGS erzählt? **20**
4.1 „Das Verschwinden des Will Byers" – eine kurze Inhaltsangabe 20
4.2 Willkommen in den 80ern – Zeitstruktur 21
4.3 Zwischen Kindern und Monstern im Bild- und Filmraum 23
4.4 Figurenperspektive der Hawkins-Gesellschaft 24
4.5 Dramaturgie in acht Episoden 26

5. *Histoire*-Strategien – Was wird in STRANGER THINGS erzählt? **27**
5.1 Figuren- und Rauminventar 27
5.2 *Dungeons & Dragons* – die Jungen Mike, Dustin, Lucas und Will 29
5.3 „Die Verrückte auf der Maple Street" – Elfi im Zeichen der Adoleszenz 31
5.3.1 Elf als Hybridfigur der 80er Jahre 35
5.4 „Freunde lügen nicht" – die Beziehung zwischen Elfi und den Hawkins-Jungen. 37
5.4.1 Adoleszenz als Heterotopie 40
5.5 Die Welt des Erwachsenwerdens – Gesellschaftskonstrukte in Hawkins 42
5.6 Hawkins | Upside Down – dargestellte Welt und Raumorganisation 49
5.7 Klang der Schattenwelt – Soundanalyse in STRANGER THINGS 54
5.8 Das Licht zwischen den Welten – Ordnung und Grenzüberschreitung 58

6. STRANGER THINGS als das Upside Down der nostalgischen 1980er Jahre – Fazit und Beantwortung der Leitfrage **61**

7. Literatur- und Medienverzeichnis **64**

Spielplatz der Schatten

Sinnkonstrukt und nostalgische Repräsentation der 1980er Jahre in STRANGER THINGS

Emma-Pija Meyer-Hoffmann

1. Einleitung

„Da kommt etwas. Etwas Bluthungriges. Ein Schatten wächst an der Wand hinter euch. Die Dunkelheit verschluckt euch. Es ist fast hier.“[1] Mit diesen Worten beginnt nicht nur eine Runde des Brettspiels *Dungeons & Dragons* in einem Keller von Hawkins im Jahr 1983, sondern eine der erfolgreichsten popkulturellen Netflix-Serien der Gegenwart, welche die verbliebenen Schatten der 1980er Jahre aufgreift und mit Licht und Dunkelheit füllt. STRANGER THINGS ist eine Netflix-Original-Serie, welche von den Drehbuchautoren, Regisseuren und Brüdern Matt und Ross Duffer entwickelt wurde. Auf die erste Staffel im Jahr 2016 folgten vier weitere Staffeln, die zwischen 2017 und 2025/26 veröffentlicht wurden. Im Fokus der Serie steht eine Gruppe von Kindern in der amerikanischen Kleinstadt Hawkins. Gemeinsam decken sie das mysteriöse Verschwinden eines Freundes sowie übernatürliche Phänomene, ein geheimes Regierungsexperiment und eine fremde Dimension auf. Dabei werden Themen wie das Erwachsenwerden, Freundschaft, Familie und Verlust, Übernatürlichkeit und Wissenschaft sowie Gesellschaft und Macht verhandelt.

Die Handlung von STRANGER THINGS (USA 2016-2025/26) ist mit ihren Schauplätzen und Figuren tief in der Ästhetik der 1980er Jahre verwurzelt. Ihre nostalgische Wirkung erzeugt die Serie durch ein dichtes Netz aus Referenzen: Filmische Bezüge zu Steven Spielberg oder Ivan Reitman stehen neben literarischen Einflüssen Stephen Edwin Kings und popkulturellen Markern wie Musik von The Clash oder The Police. Historische Ereignisse, Filmposter, Arcade-Games und das Rollenspiel *Dungeons & Dragons*, welches die vier männlichen Hauptprotagonisten von einem spielerischen Abenteuer zu einem realen Albtraum führt, ergänzen die intermediale Konstruktion der 80er Jahre. Durch gezielte Verweise auf die Popkultur dieser Zeit provoziert die Serie ein kollektives Erinnerungsgefühl und verortet sich damit im Zentrum eines komplexen Nostalgiediskurses. Während das Medium bei jener Generation, die in den 80ern ihre Kindheit erlebte, nostalgische Gefühle weckt, eröffnet es jüngeren Zuschauerinnen und Zuschauern einen Zugang über die Faszination für dieses Jahrzehnt, zumal die Serie auch aktuelle, kritisch diskutierte gesellschaftliche Themen verhandelt.

Diese Arbeit mit dem Titel *Spielplatz der Schatten – Sinnkonstrukt und nostalgische Repräsentation der 1980er Jahre in STRANGER THINGS* beschäftigt sich mit dem Weltkonstrukt der Serie sowie der Darstellung und Inszenierung um das

[1] Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 1: „Kapitel eins: Das Verschwinden des Will Byers“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:01.

Medium. Der Begriff *Spielplatz* evoziert zunächst einen Raum kindlicher Unschuld, sozialer Interaktion und kreativer Entfaltung. Demgegenüber steht der Begriff des *Schattens* – Teil von Mikes ersten Worten in der Serie –, der diese kindliche Idylle unterwandert und semantisch auf Bedrohung, Verdrängtes und das Unheimliche verweist. Diese Spannung verdeutlicht bereits das grundlegende Narrativ von STRANGER THINGS als Initiationsgeschichte: Eine Gruppe von Heranwachsenden wird aus ihrem geschützten Erfahrungsraum verdrängt und mit einer Realität konfrontiert, die ihre kindliche Wahrnehmung überschreitet und sie zwangsweise transformiert. Darüber hinaus verweist der Titel auf die Narration als ein *Spiel* mit Zeichen, welche sich an den Schatten beziehungsweise der Vergangenheit der 80er Jahre orientieren. STRANGER THINGS ist folglich ein semiotisches Spannungsfeld, auf dem Vergangenheit nicht einfach reproduziert wird, sondern ästhetisch codierte und nostalgisch aufgeladene Konstruktionen inszeniert werden.

Da die Untersuchung in dieser Arbeit vor allem die semantischen Bedeutungskonstrukte der Räume und Figuren in der dargestellten Welt von STRANGER THINGS fokussiert, ist es sinnvoll, die Ursprünge und Anfänge dieses Initiationsnarrativs zu analysieren. Folglich begrenzt sich der Untersuchungsgegenstand auf die erste Staffel aus dem Jahr 2016, anhand derer sich viele weitere Themen der Serie untersuchen lassen, darunter Adoleszenz, Raumbezüge und Grenzüberschreitung sowie die Darstellung der 80er-Jahre-Gesellschaft. Dennoch dienen Bezüge zu den folgenden vier Staffeln dazu, die Handlung grundsätzlich und unter verschiedenen Gesichtspunkten in ihren Kontext einzuordnen. Direkte Verweise werden dabei in deutscher Synchronfassung aufgeführt, da die Analyse jene Version fokussiert, welche im deutschen Sprach- und Kulturraum rezipiert und modellbildend ist.

Unter diesen Voraussetzungen soll die Beantwortung der Leitfrage „Inwieweit inszeniert STRANGER THINGS ein semantisch aufgeladenes Sinnkonstrukt im Sinne einer nostalgischen Repräsentation der 1980er Jahre?“ verdeutlichen, welches Weltkonstrukt die Serie darstellt und welche Bedeutung dieses übertragen auf den Kontext der erzählten Zeit hat. Hierzu unterliegt diese Arbeit folgendem Aufbau: Nach einer grundlegenden Einordnung der ersten Staffel von STRANGER THINGS in ihren zeitlichen und ästhetischen Kontext wird ihr progressives Potenzial hinsichtlich Nostalgie untersucht und begründet. Das darauffolgende Kapitel zur Intertextualität und Intermedialität von STRANGER THINGS dient einer ersten Einordnung und einem Überblick, der im weiteren Verlauf der Arbeit vertieft wird. Im Anschluss wird die *Discours*-Strategie der Serie untersucht, wobei insbesondere die filmische Ästhetik, die Besonderheiten der Inszenierung sowie deren jeweilige Bedeutungsfunktionen im Fokus stehen. Im Zentrum der Frage „Wie wird erzählt?“ steht vor allem der formale Darstellungsrahmen der ersten Staffel: die Vermittlung der Diegese, die Zeitstruktur, der Bildraum, die Figurenperspektive sowie die dramaturgische Gestaltung. Die weiterführende Analyse des semantischen Weltkonstrukts von STRANGER THINGS erfolgt schließlich im Kontext der *Histoire*-Strategie – „Was wird erzählt?“ Hierbei liegt der Schwerpunkt auf einer Untersuchung der erzählten Welt, um auf dieser Grundlage das Sinnkon-

strukt einer nostalgischen Repräsentation der 1980er Jahre zu rekonstruieren. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, zu welchem Zweck die Welt auf ihre Weise gestaltet ist und welche Werte sowie Ideologien sie vermittelt und transportiert. Ein abschließendes Fazit bündelt die zentralen Erkenntnisse in Bezug auf die Leitfrage und beantwortet diese im Anschluss.

2. Einordnung der Serie STRANGER THINGS in ihren zeitlichen und ästhetischen Kontext

2.1 Grundlagen und Merkmale der postmodernen Erzählung

Die Serie STRANGER THINGS lässt sich mit ihrer Erzählweise in die Ästhetik der Postmoderne einordnen. Bei dieser Strömung handelt es sich um einen Begriff, der sich spätestens seit den 1980er Jahren sowohl in der Wissenschaft als auch im alltäglichen Sprachgebrauch fest etablierte. Sie steht in einem engen Zusammenhang mit der Moderne und lässt sich zeitlich in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts verorten.[2]

Als grundlegendes Prinzip einer Erzählung lässt sich der Begriff *Erzählen* wie folgt definieren: „[Es] ist eine hochgradig selektive Tätigkeit. Es hebt wenige Einzelzüge als signifikant aus einer Masse von Daten heraus. Wie diese Selektion im Einzelnen vor sich geht, hängt unter anderem von den Erfordernissen des jeweiligen Plots ab.“[3] Bezogen auf die Strömung der Postmoderne beschreibt das Erzählen nach Kerstin Stutterheim die Verbindung von Populär- und Hochkultur, wie sie seit einigen Jahren insbesondere in zeitgenössischen US-amerikanischen Kinoproduktionen und Blockbustern zu beobachten ist. Filme, die sich dieser postmodernen Ästhetik bedienen, regen zu einem „unterhaltsamen, fesselnden und gleichermaßen anregenden, unterhaltenden Denkvergnügen“[4] an. Zentrale Merkmale sind dabei die Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen, die kritisch reflektiert, ironisch gebrochen oder mithilfe aktualisierter Maßstäbe und Normen hinterfragt und dekuvriert werden.[5]

Darüber hinaus zeichnet sich die Postmoderne durch eine Vielfalt ästhetischer und dramaturgischer Formen aus, wobei insbesondere die offene Form der Gestaltung eine zentrale Rolle übernimmt. Dabei erscheint das Kunstwerk nicht als abgeschlossene und eindeutig interpretierbare Einheit, sondern vielmehr als ein Angebot an die Rezipierenden, sich aktiv mit dem Dargestellten und Inszenierten auseinanderzusetzen, es zu hinterfragen und in einen Bezug zu eigenen Erfahrungen zu setzen.[6]

---

[2] Vgl. Roger Behrens, *Postmoderne*. Hamburg 2014, S. 7.
[3] Koschorke, 2012, S. 29; zit. n. Kerstin Stutterheim: „Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films“. In: Christine Lang/Kerstin Stutterheim (Hgg.), *Come and play with us: Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino*. Marburg 2014, S. 39-87, hier S. 40.
[4] Stutterheim, „Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films“, S. 40.
[5] Vgl. ebd., S. 40.
[6] Vgl. ebd., S. 42f.

Einen zentralen Bezugspunkt zu einer offenen Erzählstruktur bildet Bertolt Brechts Konzept des Verfremdungseffekts. Dessen Ziel besteht darin, das Publikum nicht vollständig in eine illusionäre Wirklichkeit eintauchen zu lassen, sondern es daran zu erinnern, dass es sich um eine künstliche und ästhetische Nachahmung der Wirklichkeit handelt.[7] Dadurch wird eine distanzierte, zugleich aber aufmerksame und reflektierte Wahrnehmung ermöglicht: „Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber doch zugleich fremd erscheinen läßt."[8] Postmoderne Filme nutzen diese Distanz, um eine Verunsicherung über den ‚wahren' Charakter der dargestellten Welt zu schaffen und sie als inhärent sinnlos, fragmentiert und unverständlich zu präsupponieren.[9]

Weitere Merkmale der postmodernen Erzählung werden auch durch Christer Petersen in seiner Arbeit *Der postmoderne Text* (2003) ergänzt. Er verweist dabei insbesondere auf Selbstreflexion, Intertextualität und Entreferentialisierung als zentrale Charakteristika.[10] Diese Konzepte lassen sich mithilfe von Jacques Derridas Zeichenlehre begreifen. Demzufolge entsteht Bedeutung im Sinne der *différance* ausschließlich durch die Unterschiede zwischen Zeichen und durch ihre Beziehung zu anderen Zeichen: „Jeder Begriff ist seinem Gesetz nach in eine Kette oder in ein System eingeschrieben, worin er durch das systematische Spiel von Differenzen auf den anderen, auf die anderen Begriffe verweist."[11]

Nach dem Prinzip der Dekonstruktion werden Texte daraufhin untersucht, wie ihre Bedeutung inszeniert wird, wo Widersprüche und Brüche auftreten und wie scheinbar feste Gegensätze aufgelöst werden. Übertragen auf die postmoderne Erzählung bedeutet dies, dass Filme bewusst Brüche einsetzen und ihre eigene Konstruiertheit offenlegen. Gleichzeitig greifen sie auf andere Filme, Genres und kulturelle Zeichen zurück und verknüpfen diese neu.[12]

Mit der Freud'schen Theorie des Unbewussten lässt sich das Prinzip der Dekonstruktion, vor allem bezogen auf Identität, konkreter begründen und postmoderne Züge innerhalb der Erzählung bereits in der Romantik definieren. Nach Freud ist das menschliche Bewusstsein (Bw) nur ein kleiner Teil des psychischen Geschehens, während das Unbewusste (Ubw) einen weitaus größeren und teilweise unkontrollierbaren Bereich bildet[13] – „Das Ubw ist vielmehr lebend, entwicklungsfähig und unterhält eine Anzahl von anderen Beziehungen zum Vbw,

---

[7] Vgl. Bertholt Brecht, *Schriften zum Theater 7*. Frankfurt am Main 1964, S. 32.
[8] Ebd., S. 32.
[9] Vgl. Martin Nies, „‚Strawberry Fields' – ‚Cranberry Sauce': Das Spiel mit Zeichen aus der Popkunstwelt der Beatles in Hendrik Handloegtens Film Paul is dead". In: Thomas Barth/Christan Betzer/Jens Eder/Katinka Narjes (Hgg.), *Medial Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg 2005, S. 67-76, hier S. 70.
[10] Vgl. Christer Petersen, *Der postmoderne Text. Rekonstruktion einer zeitgenössischen Ästhetik am Beispiel von Thomas Pynchon, Peter Greenaway, und Paul Wühr*. Kiel 2003, S. 301.
[11] Jacques Derrida, „Die différance". In: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophie der Gegenwart*. Ditzingen 1990, S. 76-113, hier S. 88.
[12] Vgl. ebd., S. 86f.
[13] Vgl. Siegmund Freud, „Das Unbewusste". In: *Int. Z. ärztl. Psychoanal*., Bd. 3 (1915), Nr. 4, S. 189-203 und Nr. 5, S. 257-69, hier S. 125.

darunter auch die der Kooperation.“[14] Dadurch wird die Grenze zwischen Bw und Ubw, zum Beispiel zwischen Traum und Realität, aufgelöst. Das Ich erscheint nicht mehr als vollständig autonom oder stabile Einheit, sondern als gespalten und nur bedingt Herr seiner Selbst. Filme nutzen diese Idee, indem sie Figuren zeigen, deren Handlungen nicht vollständig rational erklärbar sind. In STRANGER THINGS lässt sich dies vor allem an der Figur Elf (Millie Bobby Brown) begründen, welche sich selbst als fremd wahrnimmt und sich zwischen den Grenzen von Gut und Böse oder Monster und Heldin bewegt.

Auch das Verständnis des Raumbegriffs in der Postmoderne ist für die Analyse von STRANGER THINGS als postmoderne Erzählung von hoher Bedeutung. Raum wird diesbezüglich nicht als objektive und real vorhandene Gegebenheit, sondern als ein durch Zeichen, Wahrnehmung und Darstellung konstruiertes System verstanden. Neben Derrida versteht Jacques Lacan das Unbewusste als sprachlich organisiert, und Julia Kristeva beschreibt Realität als Ergebnis eines Geflechts aus Diskursen und Texten. Durch eine konkrete Auswahl an Zeichen ist der Raum selbst textartig und narrativ strukturiert. Folglich erscheinen Filmräume als konstruierte und bedeutungsaufgeladene Strukturen.[15]

Jens Eder ergänzt das Erzählverfahren der Postmoderne um das ästhetische Merkmal der Spektakularität. Dabei setzen postmoderne Filme auf eine visuelle Überwältigung durch intensive Sinneseindrücke, auffällige Gestaltung sowie extreme Darstellungen von Gewalt und Schockmomenten. Dies führt zu einer (emotionalen) Überforderung der Zuschauenden, bindet seine Aufmerksamkeit und steigert die Immersion, sodass das Erzählte intensiver und unmittelbar wahrgenommen wird.[16] In STRANGER THINGS lässt sich die Spektakularität vor allem durch den Einsatz von düsteren und flackernden Lichtquellen, eindringlichen Soundeffekten und visuellen Schockmomenten sowie durch die Darstellung des Demogorgons (Mark Steger) erkennen.

2.2 Nostalgiebegriff – zwischen Sehnsucht und Kritik

Neben jüngeren Rezipientinnen und Rezipienten, die sich der Serie in erster Linie durch eine historische Nostalgie beziehungsweise eine Retro-Begeisterung verbunden fühlen, gilt die Hommage vor allem denjenigen, die das Jahrzehnt miterlebt haben und eine persönliche Nostalgie empfinden. Dabei werden die Erinnerungen neben direkten Verweisen auf Werke aus dieser Zeit vor allem durch Filmposter, Musik, Spielzeug wie He-Man, Barbie oder Star Wars, technische Geräte oder Kleidung der 80er Jahre provoziert.[17]

---

[14] Ebd., S. 149.

[15] Vgl. Ulrich Meurer, *Topographien. Raumkonzepte in Literatur und Film der Postmoderne*. München 2007, S. 15.

[16] Vgl. Jens Eder, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. In: Jens Eder (Hg.), *Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Hamburg 2008[2], S. 9-63, hier S. 18.

[17] Vgl. Jutta Steiner, *Nostalgie im Upside Down. Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things. Mit einem Vorwort von Katharina Niemeyer*. Marburg 2019, S. 106f.

Ursprünglich bezeichnet der Begriff *Nostalgia* den schmerzhaften Wunsch nach der Rückkehr in die Heimat, abgeleitet von den griechischen Wörtern *nostos* (*return home*) und *algai* (*painful condition*).[18] Erstmalig fällt der Nostalgiebegriff 1688 in der Dissertation mit dem Titel *De Nostalgia, oder Heimwehe* des Arztes Johannes Hofer. Während die Sehnsucht nach der Heimat als Motiv älter ist und bereits in Homers Odyssee oder der Bibel Erwähnung findet, konkretisierte Hofer den Begriff erstmals und beschrieb ihn als ernstzunehmende und potenziell tödliche Krankheit.[19] Im 18. und 19. Jahrhundert unterlag der Begriff einer Entpathologisierung, womit er seinen medizinischen Status verlor und zunehmend als psychischer, emotionaler und später auch als künstlerischer Zustand in der Literatur verstanden wurde.[20]

Die Transformation eines individuellen Bedürfnisses zu einer kollektiven Form der Vergangenheitssehnsucht gilt dabei als charakteristisches Merkmal der Postmoderne.[21] In der zeitgenössischen Populärkultur äußert sich diese Sehnsucht als direkte Reaktion auf die rasant fortschreitende Digitalisierung und die damit einhergehende Überforderung durch endlose Datenströme. Nostalgie in Form von Erinnerungen an das prädigitale Zeitalter fungiert folglich als Halt in einer beschleunigten Welt.[22]

Svetlana Boym unterscheidet zudem zwischen restaurativer und reflektierender Nostalgie.[23] Ersteres zielt auf die idealisierte Wiederherstellung einer vermeintlich ursprünglichen und ‚reinen' Vergangenheit als perfekte Momentaufnahme ab. Im Gegensatz dazu steht die reflektierende Nostalgie, die die Vergangenheit nicht rekonstruiert, sondern ihre Unwiederbringlichkeit betont. Sie richtet den Blick auf Zeitlichkeit, Vergänglichkeit und Endlichkeit des Menschen und nutzt die Vergangenheit eher als Anlass zur kritischen und nachdenklichen Auseinandersetzung mit Geschichte und Gegenwart.[24]

Ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wird der Nostalgiebegriff zudem als mögliche Verklärung oder bewusste Verfälschung der Vergangenheit, die Gegenwartsprobleme verdeckt, diskutiert.[25] Während Kritikerinnen und Kritiker wie Carlen Lavigne STRANGER THINGS vorwerfen, im Zuge des Nostalgiediskurses regressive Paradigmen wie Frauenfeindlichkeit oder Homophobie zu reproduzieren[26], argumentiert Jutta Steiner dagegen: Die Serie nutze bekannte Klischees als *reworkings*. Durch die gezielte Bearbeitung problematischer Darstellungen von *gender*, *race* und *sex* fungieren Anspielungen auf andere Werke vielmehr als kri-

[18] Vgl. Fred Davis, „Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave". In: *Journal of Popular Culture*, Bd. 11 (1977), Nr. 2, S. 414-424, hier S. 414.
[19] Vgl. Hofer, 1688; zit. n. Dominik Schrey, *Analoge Nostalgie. In der digitalen Medienkultur*. Berlin 2017, S. 36.
[20] Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie*, S. 36.
[21] Vgl. Nadia Atia/Jeremy Davis, „Nostalgia and the shapes of historiy". In: *Memory Studies*, Bd. 3 (2010), Nr. 3, S. 181-186, hier S. 182.
[22] Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie*, S. 9f.
[23] Vgl. Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*. New York 1959, S. 49.
[24] Vgl. ebd., S. 49.
[25] Vgl. Schrey, *Analoge Nostalgie*, S. 73f.
[26] Vgl. Carlen Lavigne, „Monster Menstrual: Women, Girls, ans Queer Horror in Stranger Things". In: *Canadian Review of American Studies*, Bd. 54 (2024), Nr. 2, S. 119-132, hier S. 120.

tischer Kommentar, der die Erwartungen des Publikums hinterfragt.[27] Zwar erschafft STRANGER THINGS durch Spielzeuge, Werbung, Kleidung und Musik der 1980er Jahre eine nostalgische Simulation der Vergangenheit, beleuchtet sie aber zugleich kritisch und reflektiert ihre gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Strukturen.

Katharina Niemeyer meint dazu, „nostalgia has to be understood in the larger critical context of historical, social, political, economic and aesthetic considerations“[28] und ergänzt, dass Nostalgie sowohl ein Symbol des Fortschritts als auch der Krise sein kann. Demnach bestätigt neben Steiner auch Niemeyer, dass Nostalgie durchaus als Impuls für progressiven Wandel genutzt werden kann, vor allem, wenn sie dafür eingesetzt wird, wirtschaftliche und soziale Verhältnisse zu hinterfragen und zu kritisieren.[29]

2.3 STRANGER THINGS als Genre-Mash-up

Neben dem Einsatz von Nostalgie als entscheidendes Merkmal der zeitgenössischen Fernsehfiktion ist die Einordnung eines Mediums in sein jeweiliges Genre von hoher Bedeutung.[30] Der Begriff *Genre* verweist dabei auf ein Erzählmuster nach bestimmten Konventionen.[31]

Grundsätzlich ist die Entwicklung des modernen Kinos zunehmend durch die Auflösung klarer Genregrenzen geprägt. Insbesondere seit den 1980er Jahren lässt sich beobachten, dass Kategorien wie Horror, Science-Fiction oder Drama immer häufiger miteinander verschmelzen. Diese Hybrid-Genre- oder Cross-Genre-Formen entstehen durch die Kombination verschiedener Erzählmuster und führen zu neuen Filmtypen, die dem Publikum zugleich vertraut als auch neuartig erscheinen.[32]

Eine differenzierte Form dieser Vermischung stellt das sogenannte Multigenre dar. Hierbei werden mehrere Genres miteinander verbunden, ohne dass ihre jeweiligen charakteristischen Eigenschaften verloren gehen. Eine Steigerung dieses Prinzips findet sich im Genre-Mash-up, welches konkret auf klassische Motive, Figuren oder Erzählmuster etablierter Genres zurückgreift und sie in einer Weise kombiniert, die ihre Ursprünge bewusst sichtbar inszeniert. Dabei werden beim Publikum Erinnerungen an frühere Werke aktiviert, wodurch ein intertextuelles Spiel aus *Déjà-vus* und *Déjà-entendus* entsteht.[33]

Die erste Staffel von STRANGER THINGS lässt sich innerhalb dieses Spektrums als Multigenre mit deutlichen Tendenzen zum Genre-Mash-up einordnen. Die Serie

---

[27] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 193.
[28] Katharina Niemeyer, *Media and Nostalgia. Yearning fort he Past, Present and Future*. New York 2014, S. 6.
[29] Vgl. ebd., S. 6.
[30] Vgl. Stefanie Armbruster, W*atching Nostalgia. An Analysis of Nostalgic Television, Fiction and it‘s Reception*. Bielefeld 2016, S. 12.
[31] Vgl. Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*. Paderborn 2013[3], S. 30f.
[32] Vgl. Frank Papenbroock, *Filmgenres und Filmgattungen. Ein Überblick*. Wiesbaden 2023, S. 25f.
[33] Vgl. ebd., S. 26f.

verbindet unter anderem Elemente der Science-Fiction, des Horrorfilms sowie des Coming-of-Age-Dramas, wobei die jeweiligen Charakteristika klar erkennbar bleiben. Gleichzeitig bedient sich die Serie an ikonischen Motiven und Ästhetiken der 1980er Jahre, wie Werken von Filmregisseur Steven Spielberg oder John Carpenter, sowie Schriftsteller Stephen King. Im Folgenden sollen die bedeutendsten Genres der Serie STRANGER THINGS dargelegt werden.

Das zentrale Fundament der Serie bildet das Coming-of-Age beziehungsweise das Adoleszenzdrama. Im Zentrum der Erzählung stehen die zwölfjährigen und damit juvenilen Subjekte Elf, Mike Wheeler (Finn Wolfhard), Dustin Henderson (Gaten Matarazzo) und Lucas Sinclair (Caleb McLaughlin), deren altersbedingter Reifungsprozess den Kern der Handlung bildet. Ihr gemeinsames Abenteuer, die Suche nach ihrem Freund Will Byers (Noah Schnapp), fungiert stellvertretend als ebensolcher Prozess, in dem sie Ängste überwinden, Verantwortung übernehmen und ihre Identität ausbilden. Als postmoderne Coming-of-Age-Geschichte verhandelt STRANGER THINGS „Kindheit und Jugend als [...] unwiederbringlich vergangenen Zustand der ‚Unschuld' bzw. des Experimentierens mit neuen Erfahrungen"[34]. Charakteristisch ist eine duale Erzählperspektive, in der die inneren und äußeren Konflikte der Figuren, insbesondere im Spannungsfeld zwischen Individuum und sozialem Umfeld, dargestellt werden. Die Handlung erstreckt sich über einen begrenzten Lebensabschnitt, wobei die persönliche Entwicklung der Figuren stets den Plot dominiert. Die Kinder agieren in einem Spannungsfeld von Familie, Schule und staatlichen Institutionen, wodurch zentrale Konflikte entstehen. Zugleich markiert die Serie mit dem Setting der amerikanischen Kleinstadt Hawkins ein semantisches Spannungsfeld zwischen begrenztem Jugendraum und dem Einbruch des Unbekannten.[35]

Die Verbindung zur Science-Fiction erweitert den ästhetischen Modus der Serie um eine Welt, die trotz ihrer Fremdartigkeit innerhalb denkbarer Naturgesetze bleibt und zugleich gesellschaftliche Ängste ihrer Zeit verarbeitet.[36] Werner Faulstich beschreibt das Erzählmuster als „Spekulation mit dem Möglichen"[37], wobei das Nicht-Geschehene so dargestellt wird, als wäre es Teil der Wirklichkeit. In STRANGER THINGS stellt das Upside Down „ein über die Realität hinauszeigendes Element der Handlungswelt"[38] dar und fungiert als historisches Szenario bezogen auf die Bedrohung durch den Kalten Krieg. Verstärkt wird dies visuell durch schwebende ascheähnliche Partikel als Folge einer nuklearen Katastrophe.

---

[34] Martin Nies, „Serapiontisches Erzählen in Sofia Coppolas The Virgin Suicides und das ‚Geheimnis' in postmodernen Initiationsgeschichten". In: Decker, Jan-Oliver/Gräf, Dennis/Großmann, Stephanie/Nies, Martin (Hgg.), *Mediale Strukturen – Strukturierte Medialität. Konzeptionen, Semantiken und Funktionen medialer Weltentwürfe in Literatur, Film und anderen Künste*n. Kiel 2021, S. 334-348, hier S. 335.

[35] Vgl. Dennis Maciuszek, „Erzählstrukturen im Filmgenre Coming of Age". In: Großmann, Stephanie/Klimczak, Peter (Hgg.), *Medien – Texte – Kontexte*. Marburg 2010, S. 215-228, hier S. 219-223.

[36] Vgl. Papenbroock, *Filmgenres und Filmgattungen*, S. 179-182.

[37] Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 40.

[38] Lars Schmeink/ Simon Spiegel, „Science-Fiction". In: Stiglegger, Marcus (Hg.), *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 515-526, hier S. 515f.

Darüber hinaus erzeugen Elemente des Horrorfilms gezielt Verunsicherung durch Dunkelheit, Isolation sowie den Einsatz unheimlicher Musik und bedrohlicher Wesen.[39] Inhaltlich appelliert das Genre an kollektive Ängste vor dem Unbekannten oder dem Ausgeliefertsein. Zentral ist dabei die Figur des Monsters, welches als Projektionsfläche verdrängter gesellschaftlicher oder individueller Ängste fungiert und häufig aus menschlichem Fehlverhalten hervorgeht, etwa durch wissenschaftliche Experimente oder technologische Eingriffe.[40] Mit dem Demogorgon in STRANGER THINGS erscheint ein Monster, das als lebensbedrohliche Entität gelesen werden kann und zugleich kollektive Ängste in Form von wissenschaftlichem oder pubertärem Kontrollverlust verkörpert. Das Upside Down destabilisiert als klassischer Horror-Raum die vertraute Realität und nutzt dafür Licht- und Schatteneffekte sowie Strategien zur Verunsicherung und Verfremdung, die vereint zu einer Auflösung stabiler Raum- und Zeitordnungen führen. Folglich lässt sich das Eindringen des Upside Down in die vertraute Kleinstadt im Sinne Faulstichs als Einbruch des Fremden in das Bekannte deuten, wodurch die Ängste der Figuren sichtbar werden.[41]

Mithilfe des Abenteuer-Genres wird in STRANGER THINGS die Suche nach Will inszeniert, wobei die Protagonistinnen und Protagonisten neue, semantisch aufgeladene Erfahrungsräume betreten und sich dort mit Gefahren auseinandersetzen müssen.[42] Ergänzt wird dies durch das Mystery-Genre, nach dem die Handlung rätselhaft aufgebaut ist und das Verschwinden des Byers-Jungen das zentrale Geheimnis der Staffel bildet. Dabei nutzt die Serie klassische Ermittlungsstrukturen, mithilfe derer das Ungewisse schrittweise und durch mehrere Perspektiven hindurch entschlüsselt wird.[43]

Darüber hinaus verweist Yannick Bellenger-Morvan in seiner Arbeit „Reconstructing and/or Deconstructing the 1980s. Gothic and Horror Tropes in STRANGER THINGS (Netflix, 2016-)“ auf mehrere Parallelen zwischen der Serie und dem Genre des Suburban Gothic. Dabei definiert sich die Handlung von einer banalen und scheinbar gewöhnlichen Heimatstadt über den Randbereich des Waldes, in dem Kinder verloren gehen und gefunden werden, bis hin zu einer anderen Dimension. Die sind Charaktere eng mit den Räumen und Orten der dargestellten Welt verbunden und verhandeln in ihnen ihre Ängste und Identitäten.[44]

---

[39] Vgl. Papenbroock, *Filmgenres und Filmgattungen*, S. 160f.
[40] Vgl. ebd., S. 166.
[41] Vgl. Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 46f.
[42] Vgl. Hans Jürgen Wulff/ Lioba Schlösser/Marcus Stiglegger, „Der Abenteuerfilm“. In: Stiglegger, Marcus (Hg.), *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 635-652, hier S. 635f.
[43] Vgl. Papenbroock, *Filmgenres und Filmgattungen*, S. 265f.
[44] Vgl. Yannick Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s. Gothic and Horror Tropes in Stranger Things (Netflix, 2016-)“. In: *Imaginaires, Gothic, Teen and Pop Culture*, Nr. 25 (2023), S. 33-49, hier S. 35.

3. STRANGER THINGS als kultureller Speicher der 1980er Jahre

Die Wahrnehmung von Nostalgie als kollektives Konstrukt fokussiert neben dem Individuum des Ichs vor allem größere Zusammenhänge des Wirs, an welches das Ich stets gebunden ist.[45] STRANGER THINGS greift das kollektive Nostalgieempfinden gegenüber den 1980er Jahren auf und inszeniert das Jahrzehnt als Nachhall, der wie ein Gespenst in die Gegenwart der Zuschauenden zurückkehrt.[46]

Beispielsweise ist das Casting der ersten Staffel von STRANGER THINGS von einer Mischung aus 2016 noch unbekannten Darstellerinnen und Darstellern – wie Finn Wolfhard, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Noah Schnapp und Millie Bobby Brown – als auch etablierten Schauspielerinnen und Schauspielern geprägt. Beispiele hierfür sind Winona Ryder (Joyce Byers), David Harbour (Jim Hopper) und Matthew Modine (Martin Brenner). Ergänzt wird dieses Prinzip in der zweiten Staffel mit Sean Astin (Bob Newby), der den liebevollen neuen Freund von Joyce spielt, und bereits aus 80er Filmen wie DIE GOONIES (USA 1985) oder späteren Erfolgen wie DER HERR DER RINGE (USA 2001-2003) bekannt ist. Sowohl ihm als auch Winona Ryder – bekannt aus Filmen wie BEETLEJUICE (USA 1988), EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN (USA 1990) oder BETTY UND IHRE SCHWESTERN (USA 1994) – kommt durch ihre früheren Rollen eine nostalgische Wirkung zu. Folglich wird Ryder im Intro von Staffel eins als erste Schauspielerin eingeblendet, gefolgt von David Harbour.[47]

Neben der bewussten Gestaltung des Casts setzt die Serie zahlreiche Bezüge zu historischen Ereignissen und zeitgeschichtlichen Diskursen ein. Konkret weist die Handlung Parallelen zum CIA-Programm MKUltra zwischen den 50er und 70er Jahren sowie zur Verschwörungstheorie des Montauk in den 70er und 80er Jahren auf, welche auf geheime Experimente der US-Regierung rund um Bewusstseinskontrolle oder Zeitreisen zurückzuführen sind. Letzteres sollte der Serie sogar ihren Namen geben, schließlich entschieden sich die Duffer-Brüder um und wollten die Serie stärker als einen „Liebesbrief an das goldene Zeitalter von Steven Spielberg und Stephen King“[48] entwerfen, in Anlehnung an den Roman von King mit dem Titel *In einer kleinen Stadt* (1991).[49]

Vor allem spielt STRANGER THINGS aber auf klassische Filme an, die Teil der 80er Jahre Kultur sind. Ein Beispiel hierfür ist das Narrativ rund um den kleinen Jungen Barry Guiler (Cary Guffey) in UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART (USA 1977). Analog zu seiner Entführung wird auch Will Byers in STRANGER THINGS von einer übernatürlichen Macht aus seinem vertrauten Umfeld gerissen. In Staffel zwei

---

[45] Vgl. Aleida Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München 2018, S. 21.

[46] Vgl. Jimmy Butts, „The Strangest Thing About Stranger Things“. In: Wetmore, Kevin J. (Hg.), *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. North Carolina 2018, S. 235-246, hier S. 237.

[47] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:08.

[48] Benjamin Hecht, „Basiert ‚Stranger Things‘ auf einer wahren Geschichte? Das sind die realen Inspirationen für den Netflix-Hit“. In: *Filmstars*, 21.11.2025, https://www.filmstarts.de/nachrichten/1000176539.html (aufgerufen am: 05.06.26).

[49] Vgl. ebd.

der Serie wird diese Anlehnung durch eine Einstellung konkretisiert: Will steht ähnlich wie Barry vor einer Tür, die sich von selbst öffnet und hinter der sich übernatürliche Dinge zu verbergen scheinen.[50]

Entsprechend zu STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS (USA 1986) nutzt STRANGER THINGS das Konstrukt der Bahngleise als erzählerisches Reisemotiv, das die kindliche Suche nach etwas Verlorenem symbolisiert. Während die Kinder in Reiners Klassiker den Gleisen durch die amerikanische Landschaft folgen, um die Leiche eines vermissten Jungen zu finden, greift STRANGER THINGS dieses Bild auf, und die Kindergruppe sucht entlang von Bahngleisen ihren vermissten Freund Will. In beiden Werken kann die Reise als Übergang vom kindlichen Abenteuer zur Konfrontation mit dem Erwachsenwerden und der Realität des Todes gelten. Die Parallele wird visuell durch die Einstellung eines *Back Shots* intensiviert.[51]

Auch klassische Motive des Horrorfilms der 80er Jahre lassen sich immer wieder in STRANGER THINGS erkennen. Ein Beispiel hierfür ist das Motiv der herausschellenden Hand. Die Serie zitiert damit Schockmomente aus Filmen wie Carrie – DES SATANS JÜNGSTE TOCHTER (USA 1976), in dem die Hand des Mädchens Carrietta White (Sissy Spacek) aus ihrem Grab stößt, oder POLTERGEIST (USA 1982), in dem eine geisterhafte Hand aus dem Fernseher nach dem kleinen Mädchen Carol Anne Freeling (Heather O'Rourke) greift.[52] In STRANGER THINGS wird das Motiv in „Kapitel sechs: Das Monster" eingesetzt, als Nancy Wheeler (Natalia Dyer) nach ihrem ersten kurzen Aufenthalt im Upside Down durch das Portal im Baumstamm zurückfindet und ihre Hand plötzlich aus einer Masse von Gewebe und Spinnenweben nach Jonathan Byers (Charlie Heaton) greift.[53] Neben dieser Anlehnung wird der Film POLTERGEIST auch in der fünften Staffel von STRANGER THINGS aufgegriffen, wobei die Entführungsszene von Holly Wheeler (Nell Fisher) analog zu der von Carol Anne erscheint. Beide Mädchen klammern sich verzweifelt an ihr Bett, während sich ein Portal zu einer anderen Dimension öffnet und die Kinder zu entführen droht.[54]

Überdies weisen die Kult-Serie TWIN PEAKS (1990-1991, 2017) und STRANGER THINGS mehrere Gemeinsamkeiten auf. Neben der Titelmelodie, die in beiden Werken auf einer Abfolge von Synthesizern beruht, vertreten sie das gleiche Genre der Mystery-Serie und handeln von dem Verschwinden mehrerer Menschen. Wie der Ort Twin Peaks tritt auch die Kleinstadt Hawkins mit einer ande-

---

[50] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 2, Folge 1: „Kapitel eins: MADMAX". 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2017, Filmminute 0:42; vgl. Steven Spielberg, UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART. Columbia Pictures/EMI 1977, Filmminute 0:51.

[51] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 5: „Kapitel fünf: Der Floh und der Akrobat". 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:35; vgl. Rob Reiner, STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS. Columbia Pictures/Act III Productions 1986, Filmminute 0:15.

[52] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 189-191.

[53] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 6: „Kapitel sechs: Das Monster". 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:01.

[54] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 5, Folge 2: „Kapitel zwei: Das Verschwinden von Holly Wheeler". 21 Laps Entertainment/Upside Down Pictures/Netflix 2025, Filmminute 0:00; vgl. Tobe Hooper, POLTERGEIST. Metro-Goldwyn-Mayer/Amblin Entertainment/SLM Production Group 1982, Filmminute 0:37.

ren Dimension in Kontakt und es werden hinter der idyllischen Fassade jede Menge Geheimnisse, seltsame Figuren und übernatürliche Kräfte aufgedeckt.[55]

Neben seinen zahlreichen intermedialen und intertextuellen Bezügen gilt STRANGER THINGS als Tor zur Vergangenheit im Sinne paratextueller Schwellenräume. Konkret zeichnet sich die Visitenkarte der Serie durch eine breit aufgestellte Vermarktung aus, die Paratexte in Form von Trailern und Plakaten nutzt, um das Medium seiner Zuschauerschaft zugänglicher zu machen. Dabei kann zwischen dem Peritext und dem Epitext unterschieden werden, wobei Ersterer alle Elemente umfasst, die direkt am Werk haften, wie der Titel, das Intro beziehungsweise das Opening sowie der Abspann. Der Epitext hingegen bezeichnet alles, was außerhalb des eigentlichen Werks kursiert, und als Trailer oder Filmplakat dessen Wahrnehmung und Bedeutung beeinflusst.[56]

Konkret wurde für die Ankündigung und Vermarktung der ersten Staffel von STRANGER THINGS am 30. Juni 2016 ein Trailer auf YouTube veröffentlicht.[57] Das zweieinhalbminütige Video arbeitet mit einer schnellen Schnitttechnik und präsentiert in dieser kurzen Zeit eine große Anzahl von Elementen, die verschiedene nostalgische Reize auslösen: Fahrräder, typische Kleidung und Frisuren der 1980er Jahre, Radios und das Rollenspiel *Dungeons & Dragons*. Die Bilder ermöglichen den Zuschauerinnen und Zuschauern, in kürzester Zeit vielfältige Assoziationen zu bekannten Medienprodukten der Popkultur sowie zu eigenen biografischen Erfahrungen herzustellen.[58]

Die Darstellung familiärer Alltagsszenen, etwa das gemeinsame Abendessen der Familie Wheeler, evoziert Erinnerungen an den Film POLTERGEIST und etabliert im Sinne des Horror-Genres zunächst eine vertraute und bürgerliche Normalität, die anschließend durch das Eindringen des Unheimlichen dekonstruiert wird. Auch die kurze Einstellung, in der die Figur Elf in einem Isolationstank gezeigt wird, greift Motive des Science-Fiction-Horrors DER HÖLLENTRIP (1980) auf, in dem sich Dr. Jessup (William Hurt) zu Forschungszwecken in ein solches Becken begibt, um Zugang zu einer anderen Dimension zu erhalten. Ebenso zitiert die Sequenz, in der Elf ihre übernatürlichen Kräfte einsetzt, um ihren Verfolgern zu entkommen, deutlich die berühmte Fahrradverfolgungsjagd des Klassikers E.T. – DER AUßERIRDISCHE (1982) von Steven Spielberg.[59]

Auch die visuelle Vermarktung der Serie in Form von Postern ist ebenfalls von der Ästhetik der 1980er Jahre geprägt. Verantwortlich für die Illustrationen ist der britische Künstler Kyle Lambert, dessen Arbeiten gezielt an handgezeichnete Filmplakate dieses Jahrzehnts erinnern. Besonders deutlich werden dabei die Pa-

---

[55] Vgl. Fabian Soethof, „Mash-up: So klingen die Titelmelodie von ‚Stranger Things' und ‚Twin Peaks' gemeinsam". In: *musikexpress*, 07.09.2016, [online] https://www.musikexpress.de/mash-up-so-klingen-die-titelmelodien-von-stranger-things-und-twin-peaks-gemeinsam-661515/ (abgerufen am: 05.06.2026).

[56] Vgl. Gérard Genette, *Paratexte. Mit einem Vorwort von Harald Weinrich. Aus dem Französischen von Dieter Hornig*. Frankfurt am Main, 1989, S. 10f.

[57] Vgl. Series Trailer MP, *Stranger Things Season 1 Trailer (2016) New Netflix Series*, 09.06.2016 [YouTube] https://www.youtube.com/watch?v=Bb4uR9gTVXI (aufgerufen am: 03.06.2026).

[58] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 135f.

[59] Vgl. ebd., S. 135ff.

rallelen zu den Werken von Drew Struzan, der mit seinen ikonischen, fotorealistischen Filmplakaten zahlreiche Kinoposter der 80er prägte. Seine Plakate zeigen vor allem die Hauptfiguren in ihren charakteristischen Kostümen und Posen, eingebettet in Szenen von Spannung, Gefahr und Bedrohung.[60]

Am Poster der ersten Staffel von STRANGER THINGS lässt sich diese Ästhetik besonders gut erkennen.[61] Will Byers ist von seinen Freunden räumlich getrennt dargestellt, was seine Isolation und sein Verschwinden visuell unterstreicht. Er befindet sich über beziehungsweise zwischen den anderen Figuren und symbolisiert damit Präsenz und Abwesenheit. Seine visuelle Nähe zu seiner Mutter Joyce verweist darauf, dass sie als erste Kontakt zu ihm aufnimmt, während Elfi, die unter Will aber über Mike, Dustin und Lucas dargestellt wird, die Verbindung zwischen ihm und seinen Freunden bildet. Grundsätzlich befindet sich das Mädchen im Mittelpunkt des Posters, was ihre Position zwischen den Welten und den Grenzen von Gut und Böse oder Monster und Heldin sichtbar macht. Die drei Jungen im Vordergrund repräsentieren mit ihren Fahrrädern die aktive und eigenständige Suche nach Will. Jim Hopper dagegen ist vor dem Hintergrund des Militärgeländes positioniert, da er sich zunächst vor allem mit den wissenschaftlichen Geheimnissen und Vorgängen rund um das Labor auseinandersetzt.

Nicht nur das Poster, sondern auch die Titelgestaltung der Serie ist bewusst nostalgisch inszeniert. Die Duffer-Brüder wollten mit dem Intro sowohl visuell als auch auditiv die Aura der 1980er Jahre einfangen. Dafür arbeiteten sie mit der Designfirma Imaginary Forces zusammen, die die Introsequenz nach dem Vorbild ausgewählter Filmplakate, Buchcover und Filmgestaltungen entwickelten. Der Serienname erscheint in leuchtendem Neonrot vor einem schwarzen Hintergrund, wobei sich die einzelnen Buchstaben langsam nacheinander zusammensetzen – wie ein Puzzle aus Rätseln und Geheimnissen, die es aufzudecken gilt. Unterstützt wird diese Wirkung durch die unterlegte Synthesizer-Musik.[62]

Die Kombination aus schwarzem Hintergrund, roter Leuchtschrift und elektronischer Musik erzeugt ein magisches Gefühl von Spannung und Unheimlichkeit. Dabei kann der dunkle Hintergrund für das Ungewisse, das Fremde und das Verborgene stehen, während die sich langsam formenden Buchstaben Chaos, Unsicherheit und eine latente Bedrohung vermitteln. Teilweise wirkt die Gestaltung spiegelbildlich oder verzerrt, was sich als visuelle Anspielung auf das Upside Down als Paralleldimension lesen lässt. Für den Vorspann wurde die Schriftart ITC Benguiat verwendet, die eng mit dem visuellen Stil der 80er Jahre verbunden ist und für Filmklassiker und zahlreiche Buchcover von Stephen King eingesetzt wurde.

---

[60] Vgl. ebd., S. 139.
[61] Vgl. Filmstars. *Poster Stranger Things – Staffel 1*. 31.08.2017 (= https://www.filmstarts.de/serien/19156/bilder/detail/?cmediafile=21438819; Abruf am 01.05.26).
[62] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 144.

4. *Discours*-Strategien – Wie wird STRANGER THINGS erzählt?

> In einem ersten Sinn [...] bezeichnet Erzählung die narrative Aussage, den mündlichen oder schriftlichen Diskurs (*discours*), der von einem Ereignis oder einer Reihe von Ereignissen berichtet[63] – Gérard Genette

Die *Discours*-Ebene konzentriert sich vor allem auf die Beantwortung der Frage, wie erzählt wird, und fokussiert die Struktur des Textes. Dabei kann alles Dargestellte in einem Film von Bedeutung sein, das sich direkt wahrnehmen und mithilfe filmwissenschaftlicher Kategorien definieren lässt.[64] Dazu zählen sämtliche bildliche als auch akustische Komponenten des Films in ihrer filmspezifischen und konkreten Ausformung sowie ihrer gegebenen syntagmatischen Korrelation und Abfolge.[65]

In einem ersten Schritt wird der Inhalt des Mediums skizziert, um diesen anschließend hinsichtlich seiner Zeitstruktur zu untersuchen. Um die Analyse des *Discours* zu vervollständigen, folgt eine Auseinandersetzung mit dem Bild- und Filmraum sowie der Figurenperspektive innerhalb von STRANGER THINGS. Abschließend wird die Dramaturgie des Mediums offengelegt, um zu zeigen, wie die explizite und implizite Ebene der Serie gezielt zum Spannungsaufbau beitragen.

4.1 „Das Verschwinden des Will Byers“ – eine kurze Inhaltsangabe

Mit der Veröffentlichung der ersten Staffel von STRANGER THINGS im Jahr 2016 eröffnete Netflix einen Diskurs über Freundschaft, Abenteuer und Monster sowie das Erwachsenwerden. Mittlerweile umfasst die Serie fünf Staffeln, die in den Jahren 2017, 2019, 2022 und letztendlich final 2025/26 veröffentlicht wurden. Als Teil der Postmoderne stehen in dem Medium einzelne Handlungsteile kausal miteinander in Beziehung und werden durch einen übergeordneten Sinnzusammenhang verbunden.

Für die erste Staffel STRANGER THINGS lässt sich folgende Inhaltsangabe formulieren: In der Kleinstadt Hawkins verschwindet an einem Novemberabend des Jahres 1983 der Junge Will Byers spurlos. Während seine Freunde, darunter Mike Wheeler, Dustin Henderson und Lucas Sinclair fieberhaft nach ihm suchen, begegnen sie einem geheimnisvollen Mädchen mit übernatürlichen Fähigkeiten: Elf. Neben der Jungengruppe sucht auch Wills Mutter, Joyce Byers, überzeugt davon, dass ihr Sohn noch lebt, verzweifelt den Kontakt zu ihm aufzunehmen. Der Polizeichef der amerikanischen Kleinstadt, Jim Hopper, ahnt schon bald, dass hinter dem Verschwinden des Jungen mehr steckt als ein gewöhnlicher Vermiss-

---

[63] Gérard Genette, *Die Erzählung. Übers. v. Andreas Knop. Mit einem Nachwort von Jochen Vogt. Überprüft und berichtigt von Isabel Kranz*. München 2010³, S. 11.

[64] Vgl. Dennis Gräf/Stephanie Großmann/Peter Klimczak/Hans Krah/Marietheres Wagner, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg 2012, S. 36.

[65] Vgl. Matthias C. Hänselmann, *Hörspielanalyse. Eine Einführung*. Bielefeld 2024, S. 184.

tenfall. Nach und nach fügen sich die scheinbar getrennten Ereignisse zu einem größeren Bild zusammen und das geheime Regierungslabor der Stadt gerät immer stärker in den Verdacht, ein Tor zu einer düsteren Parallelwelt geöffnet zu haben, in der eine gefährliche Kreatur lauert. Die Wege der Figuren kreuzen sich und ihre unterschiedlichen Perspektiven verbinden sich zu einer gemeinsamen Erkenntnis: Hawkins, ein scheinbar idyllischer Ort, ist nur einer kleiner Ausschnitt eines viel größeren Geschehens.

Die Rahmenhandlung umfasst dabei den übergeordneten Konflikt um die geheimen Experimente im Hawkins National Laboratory und die dadurch entstandene Verbindung zu einer Parallelwelt namens Upside Down, während die Binnenhandlung die konkreten Geschehnisse um das Verschwinden des Will Byers und die Versuche verschiedener Figuren, ihn zu finden und zu retten, bezeichnet.

4.2 Willkommen in den 80ern – Zeitstruktur

In der ersten Staffel von STRANGER THINGS erstreckt sich die erzählte Zeit grundsätzlich von Wills Verschwinden am 06. November 1983, einem Sonntag, bis zum 24. Dezember gleichen Jahres. Der Heiligabend allerdings stellt einen Zeitsprung in Form einer Ellipse mit weichem Übergang beziehungsweise Blende dar, während sich das spannungsreiche Finale der Staffel bereits am 13. November 1983, eine Woche nach Wills Verschwinden, abspielt. Die Erzählzeit erstreckt sich nach ihrer Veröffentlichung 2016 über insgesamt acht Kapiteln mit einer jeweils durchschnittlichen Länge von 50 Minuten und einer Gesamtlänge von sechs Stunden und 46 Minuten.[66]

Die Ordnung der Erzählung folgt einem größtenteils chronologischen Aufbau mit aufeinanderfolgenden Ereignissen. Es lassen sich aber auch mehrere Diskontinuitäten beziehungsweise Anachronien feststellen, wie Analepsen in Form von Elfis Vergangenheit im Labor oder Jim Hoppers Erinnerungen an seine Frau und verstorbene Tochter. Diese Rückblenden sind vom chronologischen Zeitverlauf der Handlung unabhängig und befinden sich außerhalb des Zeitfeldes der Basisnarration.[67]

Zudem erstreckt sich die Erzählung über mehrere parallel verlaufende Handlungsstränge, die zunächst unabhängig voneinander die Suche nach dem verschwundenen Will Byers thematisieren. Während Joyce Byers und die Kinder Mike, Dustin und Lucas jeweils eigene Suchaktionen verfolgen, untersucht Polizeichef Jim Hopper den Fall offiziell. Parallel dazu konzentrieren sich Nancy Wheeler und Jonathan Byers auf das Verschwinden von Barbara Holland (Shannon Purser).

Grundsätzlich ist STRANGER THINGS durch Zeitraffung geprägt, in der eine lange erzählte Zeit in einer vergleichsweise kurzen Erzählzeit dargestellt wird. Aber auch zeitdeckende Szenen, insbesondere Dialoge, sind ein großer Bestandteil der Erzählung. Eine Ausnahme bildet die Szene des finalen Kampfes zwischen Elfi und

[66] Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S. 17.
[67] Vgl. ebd., S. 27f.

dem Demogorgon in der Schule, die mithilfe einer Zeitdehnung nach dem Prinzip der Anisochronie in die Länge gezogen wird.[68]

Die Montage von STRANGER THINGS ist überwiegend durch harte Schnitte geprägt, die unmittelbar aufeinanderfolgende Einstellungen innerhalb oder zwischen Szenen miteinander verbinden. Der weiche Schnitt dagegen, etwa in Form von Blenden, bereitet die Zuschauerinnen und Zuschauer auf einen Szenen-, Orts- oder Zeitwechsel vor. So wird Elfis Erinnerung an ihre Vergangenheit im Labor, getriggert durch eine Coca Cola Werbung im Fernsehen, mithilfe einer Abblende ins Schwarze inszeniert.[69] Der Übergang zur Analepse erfolgt anschließend durch eine Aufblende, während gleichzeitig ein langsames Herauszoomen das Bild schrittweise freigibt.

Ein weiteres Beispiel für den Einsatz einer Blende ist die rote Glühbirne in der Dunkelkammer der Hawkins Schule, die in den Fokus der Kamera gerät, bevor das Bild verschwimmt und im nächsten Moment zu einer roten Glühbirne der Lichterkette im Hause Byers übergeblendet wird.[70] Hoppers Erinnerung an seine verstorbene Tochter in Kapitel acht dagegen, ausgelöst durch sein beruhigendes Einreden auf Joyce, die zu hyperventilieren scheint, ist von einem harten Schnitt gekennzeichnet, wird aber auditiv überblendet, indem seine Stimme nach dem Szenenwechsel noch leise im Hintergrund nachhallt. Seine Worte an Joyce – „Du musst langsam atmen. Tief einatmen. Ein und aus. Tief einatmen und aus. Ein und aus.“[71] – erinnern ihn an seine Tochter, die beim gemeinsamen Spielen einen Anfall von Atemnot erleidet.

In derselben Episode ist zudem der Übergang zwischen Intro und dem Wechsel in die nächste Szene bedeutsam. Konkret handelt es sich dabei um ein Zusammenspiel aus Zoom-Bewegung und Überblendung, bei der die Buchstaben des Titels nicht nur als statische Schrift fungieren, sondern selbst zum Bildträger werden. Dabei wird das Bild der Szene innerhalb beziehungsweise durch die Buchstaben hindurch sichtbar und der Peritext des Intros verschmilzt direkt mit der darauffolgenden Szene. Die Verwirrung zwischen Text- und Bildebene wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass das Bild zu Beginn auf dem Kopf gezeigt wird und sich anschließend langsam dreht, bis Jim und Joyce im Upside Down ‚richtig herum‘ zu sehen sind. Diese Einstellung intensiviert das Befinden in einer anderen Dimension, die als Spiegelwelt von Hawkins inszeniert wird und die Umkehr der Kleinstadt symbolisiert.[72]

---

[68] Vgl. ebd., S. 53; vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 8: „Kapitel acht: Die andere Seite“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:36.

[69] Vgl. Shawn Levy, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 3: „Kapitel drei: Grausame Nacht“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:14.

[70] Vgl. S01E03, 0:24.

[71] STRANGER THINGS, S01E08, 0:11.

[72] Vgl. S01E08, 0:10.

4.3 Zwischen Kindern und Monstern im Bild- und Filmraum

Die Inszenierung des Bildes geht grundsätzlich mit der *Mise-en-scène* einher, die die Strukturen vor der Kamera umfasst. Demgegenüber bezeichnet die *Mise-en-images* den Prozess der filmischen Überführung dieser Anordnung in ein visuelles Dispositiv, also die entsprechende Gestaltung durch die Kamera. Die Arbeit mit der Kamera stellt demnach kein neutrales Aufzeichnungsinstrument dar, sondern vielmehr eine interpretative Instanz, welche selektiert, strukturiert und akzentuiert und damit eine bedeutungstragende Erscheinungsform im filmischen Bild darstellt.[73] Im Folgenden werden anhand von STRANGER THINGS Beispiele für bewusst gewählte Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Farb- und Lichtgestaltung und deren Bedeutung im Bild- und Filmraum analysiert.

Besonders die Figur Elf wird hauptsächlich durch die Verwendung von Nah- beziehungsweise Großaufnahmen dargestellt, wie beispielsweise in der Szene, in der die Jungen sie im Wald finden.[74] Durch ihre bewusste Isolierung im Bild wird sie getrennt von anderen Figuren gezeigt, was ihre Andersartigkeit sowie ihre Intimität aber auch emotionale Nähe zu der Zuschauerschaft verdeutlicht.

Das Verhältnis von Körper zu Raum lässt sich zudem mithilfe der ersten Begegnung zwischen Will und dem Demogorgon, der ihn auf seinem Heimweg überrascht, untersuchen. Das Monster wird dabei in einer Frontalaufnahme aus der Normalsicht gezeigt und wirkt durch seine zentrale Positionierung unmittelbar bedrohlich. Als Will vor Schreck vom Weg abkommt und mit dem Fahrrad stürzt, verändert sich die Perspektive: Während er vom Boden aus auf die Straße blickt, erscheint das Monster in einer leichten Untersicht, wodurch das Machtverhältnis zwischen den Figuren verstärkt wird und der Demogorgon überlegen und einschüchternd wirkt. Gleichzeitig wird Will knieend und zu dem Monster aufblickend in einem *Back Shot* dargestellt, wodurch seine Unterlegenheit und Angst zusätzlich betont werden.[75]

Auch zwischen den Figuren Elf und Dr. Brenner, den sie „Papa“ nennt, herrscht eine Hierarchie, die durch die Wahl der Kameraperspektive verdeutlicht wird. Brenner hebt sich grundsätzlich von den anderen Mitgliedern des Labors ab, indem der Fokus auf ihn gelegt oder er aus der Untersicht gefilmt wird, wodurch seine Autorität und Überlegenheit betont werden. Elf hingegen erscheint im Verhältnis zu ihrem „Papa“ oftmals in der Aufsicht, was ihre Unterordnung und Abhängigkeit verdeutlicht, beispielsweise nachdem sie mit ihrer Kraft zwei Männer tötete und Brenner ihr Gesicht stolz in seine Hände nimmt.[76]

Die Lichtgestaltung in STRANGER THINGS konzentriert sich vor allem auf extremes Unterlicht, dominante Schatten und punktuelle Lichtquellen, die zu einem Spannungsfeld kombiniert werden und das Raumkonzept maßgeblich prägen. Vor allem das Flackern von Licht, um die Präsenz übernatürlicher Phänomene

---

[73] Vgl. Karl Prümm, „Zur Analyse der Kameraarbeit. Zwischen Technik und Ästhetik“. In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.), *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 7-26, hier S. 9.
[74] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:46.
[75] Vgl. S01E01, 0:05.
[76] Vgl. STRANGER THINGS, S01E03, 0:34.

anzuzeigen, ist ein wesentlicher Bestandteil des Bild- und Filmraums der Serie. Das Haus der Byers kann dabei als ambivalenter Raum eingeführt werden, der einerseits als Wills Versteck und Versuch der Kontaktaufnahme mit seiner Mutter im Upside Down gilt, andererseits immer wieder zu einem Ort des Chaos wird, in dem Joyce vom Monster tyrannisiert wird. Das Haus ist von schwachen Lichtquellen wie Lichterketten, Tischlampen und zugezogenen Vorhängen geprägt. Die berühmte Lichterkette im Haus der Byers fungiert dabei als Hoffnungsträger und Kommunikationsmittel, signalisiert jedoch zeitgleich, dass die Grenze zur bedrohlichen Sphäre bereits durchbrochen ist. Deformierte, nicht eindeutig identifizierbare Schattenbilder an Wänden und Decken verstärken diesen Effekt. Folglich schafft Licht hier keine Klarheit, sondern erzeugt durch ausgeprägte Schattenbereiche Unsicherheit, da es nur bestimmte Fragmente sichtbar macht und das Bedrohliche verbirgt.[77]

Im Keller der Wheelers strahlen schwache und punktuelle Lichtquellen neben dem Ungewissen auch Vertrautheit und Nostalgie aus. In diesem Raum lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf, erleben fiktive Abenteuer und verstecken in einer bunten Kissen- und Deckenburg ein geheimnisvolles Mädchen.[78] Die Szenen im Labor sind in Abgrenzung dazu von einem kalten Licht mit wenig Sättigung geprägt, wobei der Raum steril, unpersönlich und gefühllos aber auch kontrolliert wirkt.[79] Das Upside Down als Extremraum steht am stärkstem im Kontrast zu den anderen Räumen, da es von extremer Dunkelheit geprägt ist. Dabei bekommt der Raum eine bläulich-graue Farbwirkung, welche ihn als lebensfeindlich und fremd inszeniert.[80]

Das Spiel mit unterschiedlichen Lichtquellen sowie kalten und warmen Farben verdeutlicht die Verschiedenheit der Räume und grenzt sie voneinander ab. Überdies belaufen sich die zentralen Farbcodes der Serie vor allem auf Blau und Rot. Rot einerseits als leuchtende Signalfarbe in ihrer Nostalgiefunktion der 80er Jahre für Gefahr, Bedrohung und Blut aber auch als Wärme und Nähe, und Blau in Form von Kälte, Distanz und Nacht.[81]

4.4 Figurenperspektive der Hawkins-Gesellschaft

Grundsätzlich nutzt STRANGER THINGS eine multiperspektivische interne Fokalisierung, bei der die Handlung abwechselnd an unterschiedliche Figuren gebunden ist. Hin und wieder ist die Serie aber auch von auktorialen und extern fokussierten Passagen geprägt.[82] Besonders die Kindergruppe um Mike, Dustin, Lucas und

[77] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 2: „Kapitel zwei: Die Verrückte auf der Maple Street“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:27.
[78] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:02.
[79] Vgl. STRANGER THINGS, S01E03, 0:33.
[80] Vgl. STRANGER THINGS, S01E05, 0:49.
[81] Vgl. Barbara Flückiger, „Filmfarben“. In: Malte Hagener/ Volker Patenburg (Hgg.), *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 27-48, hier S. 29.
[82] Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S. 121.

Elfi wird durch eine subjektive Fokalisierung dargestellt, sodass ihre Erlebnisse aus einer begrenzten und kindlichen Perspektive wahrgenommen werden. Die Perspektive von Joyce Byers prägt die Darstellung zudem emotional, indem die Zuschauenden direkten Zugang zu ihren Erfahrungen erlangen und ihr Verhalten nachempfinden können. Jim Hopper fungiert dagegen vor allem als Ermittlungsfigur, über die Informationen schrittweise enthüllt werden. Seine Perspektive ist zu Beginn eher distanziert, gewinnt jedoch im Verlauf der Handlung durch Einblicke in seine Vergangenheit emotionale Tiefe. Nancy Wheeler und Jonathan Byers wiederum bewegen sich zwischen der Gruppe der Kinder und der der Erwachsenen und liefern eine dritte und jugendliche Perspektive auf das Geschehen. Ihr Handlungsfokus liegt auf der Suche nach Barbara und Will sowie dem Töten des Monsters.

Eine Bindung an die Figuren lässt sich auch über den *Point of View* beschreiben, der sich nach Kerstin Stutterheim in postmodernen Erzählformen zunehmend von einer allwissenden Erzählinstanz löst und die Pluralität subjektiver Wahrnehmung betont. Entsprechend arbeitet STRANGER THINGS mit einer stark subjektiven, an einzelnen Figuren gebundenen Kamera, geprägt durch *Over-the-Shoulder-Shots*, halbnahen Einstellungen und *Close-Ups*.[83]

Der *Point-of-View* wird beispielsweise bei der Begegnung im Wald zwischen den Jungen und Elf genutzt, bei der die Perspektive mehrfach zwischen beiden Seiten wechselt.[84] Auch Elfis Erinnerung an ihren Aufenthalt im Isolationstank, aus dem sie ihrem „Papa“ zuwinkt, ist durch eine persönliche Ansicht geprägt. Ihre visuelle Wahrnehmung wird hier durch das Wasser und die Glasscheibe verzerrt und verdeutlicht ihre Orientierungslosigkeit.[85]

Durch den *Profile Shot* werden zudem Bewegung und das Fortschreiten entlang einer Strecke verdeutlicht. Beispiele dafür sind der Kampf zwischen Elfi und dem Demogorgon in Episode acht sowie die Suche der Kinder nach Will im Wald in Episode drei.[86] Mithilfe des *Angled Shots*, insbesondere in Form des *Shoulder-Shots*, zielt Will in der ersten Folge der Staffel mit einem Gewehr auf die Schuppentür, hinter der der Demogorgon wütet. Die Kamera zeigt dabei über seine Schulter hinweg auf die Tür. Damit ist das Geschehen an seine Wahrnehmung gebunden und lässt die Zuschauerinnen und Zuschauer in Wills Perspektive eintauchen. Die nächste Einstellung zeigt sein Gesicht und seine Mimik, während hinter ihm eine Bewegung stattfindet und zu erahnen ist, wie ausgeliefert Will dem Demogorgon in dieser Szene erscheint.[87]

---

[83] Vgl. Stutterheim, „Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films“, S. 67.
[84] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:46.
[85] Vgl. STRANGER THINGS, S01E05, 0:34.
[86] Vgl. STRANGER THINGS, S01E08, 0:36; vgl. STRANGER THINGS, S01E03, 0:36.
[87] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:07.

4.5 Dramaturgie in acht Episoden

Die erste Staffel STRANGER THINGS lässt sich mit Konzepten der postmodernen Dramaturgie, besonders über implizite Spannung, Antikonventionalität, Intertextualität sowie Ironie analysieren. Dabei wirken die explizite und die implizite Ebene des Gegenstandes zusammen.[88]

Während die explizite Ebene den narrativen Verlauf organisiert, prägt die implizite Dramaturgie maßgeblich den Rezeptionsprozess und lässt Bedeutungen mitschwingen, die nicht ausdrücklich formuliert sind. Mit dieser Funktion wirkt die implizite Dramaturgie als vermittelnde Instanz zwischen der narrativen Struktur und dem kulturellen Erfahrungshorizont der Zuschauerschaft, wodurch vor allem die emotionale Resonanz des Gezeigten verstärkt wird.[89]

Als filmisches Werk der Postmoderne stellt STRANGER THINGS Themen wie Angst, Trauma, Identität und Erwachsenwerden durch eine bewusst vielschichtige Erzählstruktur nicht nur explizit dar, sondern vermittelt sie vor allem auch implizit über Stimmung, Rollenbilder und Bildgestaltung. Wie in der postmodernen Ästhetik typisch, verbindet die Serie unterschiedliche Ebenen von Wirklichkeit und Imagination. Das Übernatürliche dringt dabei in den Alltag einer Kleinstadt ein und erzeugt ein Gefühl des Fremden und des Unbegreiflichen. Der historische Kontext des Kalten Krieges schwächt den Glauben der dargestellten Gesellschaft an eine erklärbare und kontrollierbare Welt und führt somit in die Möglichkeit des Unmöglichen, dargestellt durch wunderbare Dinge und dämonische Figuren, deren Existenz die tradierten Normen bewusst infrage stellen oder brechen.[90]

Die Spannung wird zu Beginn mit der Entführung von Will eingeführt, steigert sich über die stetige Suche nach ihm und eskaliert schlussendlich in der Offenbarung des Upside Downs. Dabei werden Informationen unterschiedlich aufgeteilt und bestimmten Figuren vorenthalten, was bei der Zuschauerschaft ein Gefühl von Unsicherheit verstärkt. Zudem enden fast alle Episoden der ersten Staffel mit Cliffhangern, die den Spannungsbogen auf die anschließende Folge übertragen.

Dramaturgie definiert sich in STRANGER THINGS auch über ironische und groteske Elemente, die Witz und Spiel als zentrale Merkmale der Postmoderne miteinander verbinden. Gesellschaftliche Klischees und Strukturen werden aufgegriffen und im gleichen Zuge gebrochen oder neu verhandelt, wodurch die Handlung mithilfe von Ironie und Parodie eine gewisse Distanz zum Geschehen erlangt.[91]

Ein zentrale Rolle dabei spielt der Einsatz von Parallelmontagen beziehungsweise das Prinzip des *Cross-Cuttings*.[92] Dabei werden verschiedene Handlungsstränge – die parallele Suche nach Will durch seine Freunde, durch seine Mutter und durch Jim Hopper – abwechselnd gezeigt, obwohl sie räumlich und emotional (noch) voneinander getrennt sind. Das Publikum wird damit vor die Aufgabe

---

[88] Vgl. Stutterheim, „Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films“, S. 50.
[89] Vgl. ebd., S. 50.
[90] Vgl. ebd., S. 52f.
[91] Vgl. ebd., S. 60.
[92] Vgl. Alice Bienk, *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg 2014[4], S. 90.

gestellt, Informationen aus verschiedenen Perspektiven zusammenzusetzen und das Geschehen aufmerksam zu verfolgen und zu entschlüsseln.[93]

5. *Histoire*-Strategien – Was wird in STRANGER THINGS erzählt?

> In einem zweiten, weniger verbreiteten Sinn [...] bezeichnet Erzählung die Abfolge der realen oder fiktiven Ereignisse, die den Gegenstand dieser Rede ausmachen, und ihre unterschiedlichen Beziehungen zueinander – solche des Zusammenhangs, des Gegensatzes, der Wiederholung usw.[94] – Gérard Genette

Der Begriff *Histoire* bezeichnet in der Narrationsanalyse die Ebene der erzählten Welt, also die Ordnung und Struktur der dargestellten Handlung. Im Zentrum steht dabei die Untersuchung, wie Figuren, Räume und zeitliche Abläufe innerhalb der Diegese organisiert sind und welche Veränderungen sich im Verlauf der Handlung ergeben.[95] Aus den Ergebnissen dieser Analyse lässt sich anschließend auf die semantische Struktur der dargestellten Welt mit ihren Werten und Normen schließen.

In einem ersten Schritt folgt ein Überblick über die einzelnen Aspekte der dargestellten Welt, vor allem bezogen auf Figur- und Raumgestaltung. Anschließend folgen Analysen zur konkreten Ereignisstruktur und Narration der Diegese. Konkret stehen dabei vor allem Themen wie Adoleszenz, Freundschaft, Gesellschaft und Macht im Zentrum. Darüber hinaus bilden Untersuchungen zur Raum- und Grenzsituation sowie zur Klangwelt des Mediums ein ergänzendes Fundament der Analyse. Das Ziel dabei ist es, das Ordnungsmodell der dargestellten Welt herauszuarbeiten.

5.1 Figuren- und Rauminventar

Konkret lässt sich das Figureninventar der ersten Staffel von STRANGER THINGS vor allem dreiteilig unterscheiden: die jüngste Generation von Kindern im Alter von 12 Jahren umfasst Mike Wheeler, Dustin Henderson, Lucas Sinclair und Will Byers, sowie Elf/Elfi/Jane. Diese Figuren zeigen in zahlreichen Szenen Präsenz und dominieren vor allem zu Beginn der Serie durch die Darstellung ihrer kindlichen Lebenswelt. Die durch sie vermittelten Normen und Werte prägen dabei maßgeblich die dargestellte Welt. Folglich ist diesen fünf Kindern die Rolle der Protagonistin beziehungsweise des Protagonisten vorbehalten, wobei Will in der ersten Staffel weniger visuelle Dominanz aufweist.[96]

---

[93] Vgl. ebd., S. 90.
[94] Genette, *Die Erzählung*, S. 11.
[95] Vgl. ebd., S. 11.
[96] Vgl. Gräf et. al, *Filmsemiotik*, S. 173.

Die mittlere Generation, bestehend aus Jugendlichen (zwischen 15 und 17 Jahren), ist vor allem durch Nancy Wheeler, Jonathan Byers, Barbara Holland und Steve Harrington (Joe Keery) sowie dessen Freunde geprägt. Ihre Beziehung untereinander weist schulische Hierarchien, romantische Spannungen und soziale Statusdifferenzen auf. Joyce Byers, Jim Hopper, Martin Brenner, Karen (Cara Buono) und Ted Wheeler (Joe Chrest) stellen wiederum den Teil der erwachsenen Generation dar. Vor allem Joyce und Jim dominieren die visuelle Darstellung, wobei Joyce als verzweifelte Mutter erscheint, deren Überzeugung, dass ihr Sohn noch lebt, sie in einen Konflikt mit ihrem Umfeld bringt. Jim hingegen, der Polizeichef der Kleinstadt Hawkins, entwickelt sich schrittweise vom skeptischen Beobachter zum aktiv handelnden Ermittler um den Fall von Wills Verschwinden.

Neben dem Figureninventar gibt der Rauminventar Aufschluss darüber, welcher Ausschnitt der Diegese präsentiert wird, sowie welche Räume und Teilräume verhandelt werden. Die dargestellte Welt von STRANGER THINGS ist geschlossen und weißt verschiedene Teilräume beziehungsweise Schauplätze auf, wobei die fiktive Kleinstadt Hawkins in Indiana als Ausgangsraum inszeniert wird. Der Ort wird vorerst als sicherer, vertrauter und heimischer Raum präsentiert, bevor er selbst als mystische Bedrohung und Teil einer Verschwörung dekuvriert wird.

Konkret ist der Rauminventar von häuslichen und privaten, aber auch öffentlichen und institutionellen Räumen geprägt. Zu Ersterem zählt beispielsweise das Haus der Byers, welches einerseits als emotionales Zentrum und Kommunikationsort zwischen Will und seiner Familie fungiert, andererseits mit Bedrohung und Unsicherheit verbunden ist. Das Haus der Wheelers, vor allem der Keller, wird hauptsächlich als kindlicher Rückzugsort der Jungengruppe und später auch als Versteck für Elfi dargestellt. Bis zu dem Tag, an dem die Regierung dieses Haus durchsucht, ist keine einzige erwachsene Person in dem Keller zu sehen, wodurch er als ein von der Erwachsenenwelt abgegrenzter Schutzraum inszeniert wird. In Episode zwei und drei steht zudem das Haus von Steve Harrington im Zentrum, welches vertretend für Partys, Sexualität und Barbaras Verschwinden steht.

Öffentliche Räume umfassen die Polizeistation in Hawkins, die Hawkins Middle School, sowie das Hawkins National Laboratory. Während die Schule zunächst als Ort des Lernens und des Alltags erscheint und im Finale zum Schauplatz der Konfrontation zwischen den Kindern und dem Demogorgon wird, wird das Labor als Ursprung des übernatürlichen Geschehens sowie als physische Schnittstelle zwischen den Welten inszeniert. Es ist dabei von Autorität, Abschottung, Feindlichkeit und eingeschränkter Zugänglichkeit geprägt. Auch das Waldstück in der Nähe von Wills Zuhause, in dem der Junge das Monster trifft, ist Teil der Diegese von STRANGER THINGS. Der wohl andersartigste Raum der dargestellten Welt ist die Schattendimension neben Hawkins, das Upside Down. Zeitlich steht es still und zeigt die Kleinstadt in einer düsteren und dunkleren Version.

5.2 *Dungeons & Dragons* – die Jungen Mike, Dustin, Lucas und Will

> Wir sehen die Dinge nicht, wie sie sind. Wir sehen sie so, wie wir sind.[97] – Anaïs Nin

Sternenhimmel – „6. November 1983. Hawkins, Indiana“[98]. Vom Himmel wird auf das Hawkins National Laboratory U.S. Department of Energy herabgefilmt. Zu hören ist das Zirpen von Grillen, die durch sphärische geheimnisvolle Klänge ergänzt werden. Die Atmosphäre wird mit einem Bildwechsel in das Labor unterbrochen. In dem Gebäude flackert das Licht und mithilfe einer Nahaufnahme wird eine Tür fokussiert, die plötzlich und begleitet von den Tönen einer Sirene aufgerissen wird. Ein Mann stürmt heraus, der durch seine Kleidung, seine Frisur und seinen Schnurrbart an die 80er Jahre erinnert. Während der Mitarbeiter zu einem Aufzug rennt, steigert sich die Spannung und die Befürchtungen seitens der Zuschauerschaft werden größer. Das, wovor der Mann zu fliehen scheint, lässt sich nur erahnen, denn das Einzige, was in dieser *strangen* Szene zu hören ist, ist ein fremdes und monströses Geräusch, dessen Urheber den Mann aus dem Aufzug reißt.[99]

Auf den bedrohlichen Auftakt folgt ein abrupter Szenenwechsel und die Handlung verlagert sich in den Keller eines Hauses, in dem *The Party*, bestehend aus den Jungen Mike, Dustin, Lucas und Will, gemeinsam *Dungeons & Dragons* spielt.[100] Bevor die Jungen für die Zuschauenden ersichtlich werden, ist lediglich die aufgeregte Stimme von Mike Wheeler zu hören – „Da kommt etwas“[101]. Durch seine Worte wird die Spannung der vorherigen Szene zunächst aufrechterhalten. Erst mit der visuellen Auflösung wird deutlich, dass es sich nicht um eine reale Bedrohung, sondern um ein Spiel handelt. Damit vermittelt die Szene den Eindruck einer geordneten, alltäglichen Welt, in der das Fremde lediglich innerhalb der Fantasie der Kinder existiert. Gleichzeitig steht die Szene in einem Spannungsverhältnis zur Vorherigen, die andeutet, dass jenseits der vertrauten Welt etwas Ungewöhnliches vor sich geht.

Mit der Einführung der Protagonisten zeigt sich: Die Jungen tun typische Sachen für ihr Alter, treffen sich mit ihren Freunden, wollen nicht aufhören zu spielen und verhandeln mit ihren Eltern um mehr Spielzeit. Grundsätzlich werden Mike, Dustin, Lucas und Will in STRANGER THINGS als Außenseiter-Gruppe inszeniert und können laut Jutta Steiner als queere Charaktere gelesen werden, die von den gesellschaftlichen Normenvorstellungen der 80er Jahre abweichen. Sie widersprechen dem Männlichkeitsideal der Ronald-Reagan-Ära, welches sich vor allem durch Dominanz, Aggressivität, physische Kraft und Härte auszeichnet und werden stattdessen als Nerds inszeniert. Als Mitglieder ihrer Schule im Hawkins

---

[97] Anaïs Nin; zit. n. Ariadne Schirach, *Glücksversuche: Von der Kunst, mit seiner Seele zu sprechen*. Stuttgart 2021, S. 16.
[98] STRANGER THINGS, S01E01, 0:00.
[99] Vgl. S01E01, 0:01.
[100] Vgl. S01E01, 0:02.
[101] S01E01, 0:01.

Middle AV Club teilen sie ein großes Interesse für die Wissenschaft und verbringen ihre Freizeit mit Videospielen, Comics sowie Brett- und Rollenspielen.[102]

Steiner verweist darauf, dass insbesondere *Dungeons & Dragons*, welches 1974 veröffentlicht wurde, als unmoralisch und satanisch sowie als Freizeitbeschäftigung sozialer Außenseiter denunziert wurde. Spielerinnen und Spieler galten in populären Diskursen vielfach als *Misfits*, Nerds oder sozial isolierte Personen, denen mitunter gewalttätige und selbstdestruktive Tendenzen attestiert wurden. Mit der Inszenierung der vier Jungen, die das Spiel für die Förderung ihrer Kreativität, gegenseitigen Kooperation, Empathie und strategischem Denken nutzen, stellt die Serie historische Vorurteile gezielt infrage. Die kindlichen Spieler agieren als Team, in dem jedes Mitglied eine spezifische Rolle übernimmt und zum gemeinsamen Erfolg beiträgt. Zudem dient *D&D* den Kindern immer wieder als Deutungsrahmen für die schwer greifbaren Ereignisse der nachfolgenden Handlung. Sie nutzen Konzepte und Begriffe des Spiels – unter anderem *Demogorgon*, *Mind Flayer* und *Vecna* –, um rätselhafte und fremde Phänomene, die mit dem Upside Down zusammenhängen, zu benennen und zu strukturieren. Auch ihre Kommunikation zur Bewältigung von Krisensituationen orientiert sich an den Logiken und Regeln des Spiels sowie anderen Werken und Medien.[103]

Beispielsweise verwendet Mike bei der polizeilichen Befragung zu Wills Verschwinden[104] den Begriff *Düsterwald*, der eindeutig auf J.R.R. Tolkiens Werk *Der kleine Hobbit* (1937) hinweist. In dem Roman heißt es: „Stracks durch den Wald geht jetzt euer Weg. Verlaßt ihn nie – weicht ihr ab, dann möchte ich wetten, ihr findet ihn niemals wieder und werdet aus dem Nachtwald nicht herauskommen.“[105] Will verlässt kurz vor seiner Entführung den Weg, nachdem er von dem Demogorgon überrascht wurde. Die Serie parallelisiert Wills Schicksal somit in Analogie zu Bilbo und den Zwergen aus *Der kleine Hobbit*, die durch das Abweichen vom Pfad die Orientierung verlieren und wie verirrte Geister durch den Wald irren. Wills umherirrende Gestalt im Upside Down verstärkt diese Parallelisierung.

Charakteristisch für die Freundesgruppe ist grundsätzlich ein fürsorglicher und solidarischer Umgang miteinander. Im Gegensatz zu den aggressiven Männlichkeitsidealen und den konservativen Wertvorstellungen ihrer Umgebung sind Mike, Dustin, Lucas und Will weder gewalttätig noch konkurrieren sie miteinander. Dennoch erfahren die Jungen immer wieder Ausgrenzung und Spott von anderen, die ihre vermeintliche Andersartigkeit sozial und körperlich sichtbar machen. Dustin lebt mit der seltenen genetischen Erkrankung der kleidokranialen Dysplasie und lispelt beim Sprechen. Mike dagegen wird als blass und körperlich schmächtig dargestellt. Lucas wiederum fällt durch seine schwarze Hautfarbe auf und Will wird durch seine kreative und künstlerische Begabung in besonderer Weise mit Fragen von Queerness und sozialer Zugehörigkeit konfrontiert.[106] Be-

[102] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 211f.
[103] Vgl. ebd., S. 212f.
[104] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:24.
[105] John Ronald R. Tolkien, *Der kleine Hobbit*. München 1974, S. 142.
[106] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 215.

reits in der ersten Folge wird *The Party*, nach Wills Verschwinden nur noch bestehend aus drei Jungen, auf dem Schulhof von zwei Jungen, Troy Walsh (Peyton Wich) und James Dante (Cade Jones), als „Mitternacht“ (Lucas), „Froschgesicht“ (Mike) und „zahnlos“ (Dustin) bezeichnet.[107] Vor allem an der Figur Will wird aber sichtbar, welchen Formen von Feindseligkeit und Intoleranz LGBTQIA+-Personen in den 80er Jahren ausgesetzt waren und heutzutage ebenfalls noch sind. Die Serie thematisiert dabei nicht nur Ausgrenzung durch Gleichaltrige, sondern auch Spannungen innerhalb der Familie. Folglich versucht der Vater von Will, sowohl ihn als auch seinen älteren Bruder Jonathan zu einem vermeintlich ‚männlicherem‘ Verhalten zu erziehen.[108]

Mit einer Neuverhandlung von Diskursen betreffend Identität, Männlichkeit und Geeks der 1980er Jahre kann STRANGER THINGS als bewusste Abweichung von hegemonialen Männlichkeitsnormen gelten, wie sie in den 1980er Jahren vorherrschten. Dabei werden die Jungen in den Fokus einer tief empfundenen Nostalgie, welche nach Tracey Mollet Parallelen zum Klub der Verlierer aus Stephen Kings *ES* (1986) aufweist, gestellt. Wie die Außenseiter dort sehen sich die Figuren in STRANGER THINGS einer übernatürlichen Bedrohung gegenüber und müssen ihre Andersartigkeit akzeptieren, um diese Kraft bekämpfen zu können.[109]

5.3 „Die Verrückte auf der Maple Street“ – Elfi im Zeichen der Adoleszenz

> Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehn, daß er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich.[110] – Friedrich Nietzsche

Nietzsches Bezeichnung des Abgrundes ist dabei vor allem als Metapher für das Dunkle, das Unkontrollierbare und das Bedrohliche im Menschen selbst zu verstehen – Wer lange gegen das Monster kämpft, wird diesem ähnlich. Dabei setzt sich der Philosoph in seinem Werk *Jenseits von Gut und Böse* (1886) mit moralischen Gegensätzen auseinander und verhandelt diese neu. In der Figur 011/Elf/Elfi/Jayne, deren Vielzahl an Namen bereits auf eine uneindeutige beziehungsweise instabile Identität hinweist, wird dieser Abgrund sowohl äußerlich als auch innerlich inszeniert. An ihr werden die Grenzen zwischen Gut und Böse fortwährend neu verhandelt, während sie sich mit den Herausforderungen der Adoleszenz konfrontiert sieht.

Elfis erster Auftritt in STRANGER THINGS lässt sie wie ein unbeschriebenes Blatt wirken.[111] Die Einstellung zeigt ihre nackten Füße und schwenkt langsam zu ihrer

---

[107] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:13.
[108] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 216.
[109] Vgl. Tracey Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference: Masculinity and Geek Culture in Stranger Things“. In: *Refractory*: A Journal of Entertainment Media, Bd. 31 (2019), [online] https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/143033/ (aufgerufen am 01.05.26).
[110] Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*. Leipzig 1886, Viertes Hauptstück, Sprüche und Zwischenspiele, Aphorismus 146.

Kleidung, ihrem kindlichen Gesicht und dem kahl geschorenen Kopf auf. Ihr zerrissener und schmutziger Krankenhauskittel sowie ihre kurzen Haare weisen als paradigmatisches Zeichen auf Identitätslosigkeit und fehlende Zuordnung sowie auf Machtlosigkeit, Hilfsbedürftigkeit, Verwahrlosung und kränkliche Identität hin. Vermuten lässt sich, dass das Kind aus einer medizinischen oder psychiatrischen Einrichtung kommt.[112] Dass Dr. Brenner in der vorherigen Szene über ein verschwundenes Mädchen spricht – „Sie kann nicht weit sein."[113] – unterstreicht die Vermutung. Benny Hammond (Chris Sullivan), der Besitzer des Diners Benny's Burgers, geht bei seiner ersten Begegnung mit Elf davon aus, dass sie misshandelt wurde und aus einem Krankenhaus ausgebrochen ist.[114]

Mit ihrem ersten Auftritt erinnert das Mädchen an das Freud'sche Prinzip des Unheimlichen. Für die anderen Figuren bleibt sie fremd: ein kahlgeschorenes, schweigsames Kind mit Tätowierung und übernatürlichen Kräften. Unheimlich wird sie aber vor allem, weil sie Gewalt und Macht sichtbar macht, die latent vorhanden sind und im Verlauf der Handlung durch Erinnerungen an ihre Vergangenheit bestätigt werden: Im Labor wurde sie zu einer Waffe instrumentalisiert und darauf trainiert, sich über ihre tödlichen Fähigkeiten zu definieren. So empfindet sich Elfi, ein schutzbedürftiges und verletzliches Mädchen, selbst nicht als heimisch, da ihr ihre eigene Identität fremdbestimmt erscheint.[115]

Bezogen auf diese Fremdbestimmtheit entwickelt sich Elfis Identität vor allem durch die Art und Weise, wie sie von ihrem Umfeld wahrgenommen und gestaltet wird. Damit gilt sie nach Elizabeth Gackstetter Nichols, die sich mit Elfis Mehrdeutigkeit, ihrer geschlechtlichen Identität und ihrem Erscheinungsbild auseinandersetzt, als Vorlage für viele andere Figuren und auch Zuschauenden der Serie, um ihre eigenen Vorstellungen von Identität auf das Mädchen zu projizieren.[116]

Konkret weist ihre erste Erinnerung, ausgelöst durch ein Versteck in Mikes Schrank, bereits darauf hin, dass sie im Labor unfreiwillig festgehalten wurde: von zwei Männern wird sie gewaltvoll in eine Zelle getragen, während ihr „Papa" tatenlos zuschaut.[117] In einer weiteren Erinnerung soll sie mithilfe ihrer Kräfte eine Katze töten.[118] Sie beginnt zu weinen und verweigert die Ausführung, was ihrer Figur emotionale Verletzlichkeit und moralische Sensibilität verleiht. Dr. Brenner, der über ihr Verhalten sichtlich enttäuscht ist, lässt sie gewaltsam wegbringen, wodurch sein autoritär geprägtes System aus Belohnung und Bestrafung

---

[111] Vgl. Elizabeth Gackstetter Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy's Girl: Ambiguity, Gendered Identity and Appearance of Eleven in Stranger Things". In: *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, Bd. 31 (2019), [online] https://refractory-journal.com/weirdo-barbie-and-punk-rock-daddys-girl-ambiguity-gendered-identity-and-appearance-of-eleven-in-stranger-things/ (aufgerufen am 04.06.26).

[112] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:21.

[113] S01E01, 0:21.

[114] Vgl. S01E01, 00:27.

[115] Vgl. Siegmund Freud, „Das Unheimliche (1919)". In: Istituto Svizzero di Roma, *Studio Roma. Programma transdisciplinare sul contemporaneo 2013/2024*. Berlin 2012, Kap. I.-III., hier Kap. I.

[116] Vgl. Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy's Girl".

[117] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:23.

[118] Vgl. STRANGER THINGS, S01E03, 0:33.

dekuvriert wird. Gegen die Wachen wehrt sich das Mädchen jedoch und bricht ihnen das Genick – „Eleven as an innocent, abused child who refuses to kill a cat, but we also see a child with the ability and willingness to kill people to save herself.“[119] Geschwächt wird sie von Dr. Brenner behutsam hochgenommen: „Unglaublich“[120].

Die aufgeführten Szenen verdeutlichen, dass Elfi in ihrer Vergangenheit im Labor zum Objekt medizinischer Experimente degradiert wurde und keinerlei Kontrolle über ihren eigenen Körper besaß. Darüber hinaus deuten ihre abrasierten Haare bezogen auf ihr weibliches Geschlecht auf ein Zeichen von Beschädigung und Rebellion hin.[121]

Immer wieder versucht das Mädchen über die Orientierung an anderen Identitäten ein Verständnis über ihre eigene Person zu entwickeln. So richtet sie ihren Blick beispielsweise auf Nancy Wheeler und erkundet neugierig ihr Zimmer oder vergleicht ihr eigenes Erscheinungsbild mit dem des älteren Mädchens.[122] Dabei entspricht Nancy mit ihren langen Haaren und ihrer femininer Kleidung dem damaligen Schönheits- und Unschuldsideal, während Elfi sich aufgrund ihres konträren Erscheinungsbild selbst als dessen Gegenteil wahrnimmt. Um sie ‚unauffällig‘ zu gestalten, feminisieren die Jungen sie mithilfe eines *Wierdo-Barbie-Makeover*s in Form einer Perücke und einem rosa Kleid, welches ihr ihre bedrohliche Kraft zumindest optisch entzieht und sie gesellschaftlich akzeptabler erscheinen lässt.[123]

Nach einem Streit mit Mike, Dustin und Lucas sehen die Zuschauenden Elf im Wald an einem Tümpel sitzen, während sie ihr Spiegelbild betrachtet, und sich die Perücke anschließend wütend vom Kopf reißt.[124] Einerseits verweist dies auf ihre Position als werdende Frau, die sie gern wäre, deren Verwirklichung sie jedoch aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbildes und der damit verbundenen traumatischen Vergangenheit für sich selbst als unerreichbar empfindet. Andererseits lässt sich das Ablegen der Perücke auch als Zurückweisung äußerer Erwartungshaltungen deuten und markiert zugleich einen weiteren Schritt in Richtung Selbsterkenntnis.

Im anschließenden Konflikt zwischen *The Party* und den Antagonisten Troy und James entsteht eine gewisse Dissonanz in Elfis Erscheinung: sie trägt zwar das rosafarbene Kleid, aber es ist verschmutzt und die dazugehörige Perücke sitzt nicht mehr auf ihrem Kopf. Zudem blutet sie aus der Nase.[125] Mit diesem Auftritt erlangt Elf eine visuelle Ambivalenz zwischen kindlicher Unschuld und

---

[119] Judith Clemens-Smucker, „Stranger Teens Eleven Transforms the Monstrous Symbolism of Adolescence through a Contemporary Narrative Arc“. In: *Journal of Popular Film and Television*, Bd. 50 (2022), Nr. 2, S. 60-68, hier S. 64.
[120] STRANGER THINGS, S01E03, 0:34.
[121] Vgl. Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy’s Girl”.
[122] Vgl. STRANGER THINGS, S01E03, 0:19; STRANGER THINGS, S01E02, 0:15.
[123] Vgl. Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy’s Girl”.
[124] Vgl. STRANGER THINGS, S01E06, 0:15.
[125] Vgl. S01E06, 00:40.

monströser Kraft, welche entlang der Grenzen von Gut und Böse ausgehandelt werden.[126]

STRANGER THINGS als Erzählung des monströs Weiblichen inszeniert Elfi zunächst im Sinne eines bekannten Narrativs des Horrorgenres, in dem junge beziehungsweise heranwachsende Frauen als bedrohliche und schwer klassifizierbare Figuren auftreten.[127] Im Verlauf der Handlung wird diese Wahrnehmung zunehmend aufgebrochen und Elfi entwickelt sich zu einer komplexeren Figur. Während die ‚wahren' Monster wie der Demogorgon weiterhin als antagonistische Wesen inszeniert werden, überwindet das Mädchen ihre anfängliche Position als ebensolches und positioniert sich zunehmend als Heldin zwischen moralischen Polen wie Gut und Böse.[128]

Darüber hinaus verbindet die Serie immer wieder Zuschreibungen des Monströsen und des Menschlichen. Konkret weist der Demogorgon einen hybriden und schwer definierbaren Körper auf, der durch bekannte und unbekannte Merkmale Unbehagen hervorruft und damit an die Freud'sche Theorie des Unheimlichen in Verbindung mit dem Heimischen erinnert.[129] Er vereint menschliche Merkmale wie Beine, Arme und eine aufrechte Haltung mit fremdartigen Eigenschaften von unheimlichen Lauten bis hin zu einem blumenartigen Kopf, der Fruchtbarkeitsassoziationen weckt.[130] Diese Wechselwirkung von fremd und eigen lässt sich auch auf die Phase der Adoleszenz übertragen, in der Jugendliche durch körperliche und emotionale Transformationsprozesse als instabile und schwer einzuordnende Subjekte erscheinen. Dabei werden besonders weibliche Heranwachsende unter anderem auf sexueller Ebene als ambivalent oder sogar bedrohlich inszeniert. Das Blut aus Elfis Nase, während sie ihre Fähigkeiten einsetzt, kann dabei als eine Form der Abjektion, ein von Julia Kristeva geprägter Begriff, gedeutet werden.[131]

Neben der ersten Staffel arbeitet vor allem die dritte Staffel das Phänomen pubertärer Entwicklung und Undefinierbarkeit deutlich heraus. Mit dem Mind Flayer, im Deutschen Gedankenschinder, der über keine klar umrissene Körperform verfügt, sondern sich aus einer amorphen Masse aus organischen Fragmenten, Schleim, Blut und verschiedenen Körperteilen zusammensetzt, wird im Kontext der Adoleszenz eine körperliche und psychische Transformation angedeutet. Dabei wirkt die Gestalt des Monsters radikal instabil und entzieht sich jeder eindeutigen Zuschreibung beziehungsweise Kategorisierung. Für Elfi stellt die Kreatur etwas vollkommen Unbekanntes und nie zuvor Gesehenes dar. Sie kann weder seine Erscheinung noch seine Handlungen vollständig begreifen oder vorhersehen. Analog zum Mind Flayer erlebt auch Elfi ihren Körper im Verlauf der pubertären Entwicklung zunehmend als fremd und schwer kontrollierbar, was sich ebenso auf ihre übernatürlichen Fähigkeiten auswirkt. Die Monster, der

[126] Vgl. Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy's Girl".
[127] Vgl. Clemens-Smucker, „Stranger Teens", S. 60.
[128] Vgl. ebd., S. 60.
[129] Vgl. ebd., S. 61; vgl. Freud, „Das Unheimliche (1919)", Kap. I.
[130] Vgl. STRANGER THINGS, S01E08, 0:34.
[131] Vgl. Clemens-Smucker, „Stranger Teens", S. 61.

Demogorgon sowie der Mind Flayer, fungieren dabei als Projektionsfläche jener Unsicherheiten, die mit körperlichem Wachstum, dem Einsetzen der Menstruation, hormonellen Veränderungen und der Suche nach einer stabilen Identität einhergehen.[132]

Auch das Upside Down in Form einer schleimigen und organischen Dimension verdeutlicht die Veränderungen des weiblichen Körpers in dieser Entwicklungsphase. Wird diese These weiter zugespitzt, lässt sich feststellen, dass der Riss unter dem Labor spätestens in Staffel zwei Ähnlichkeiten mit dem weiblichen Geschlechtsorgan aufweist.[133] Elfis anschließender Versuch, den Riss zu schließen, kann als der Versuch interpretiert werden, den Status der Kindheit zu bewahren, da sie diesen durch ihre Vergangenheit nie richtig erlangen durfte.

5.3.1 Elf als Hybridfigur der 80er Jahre

Die Figur Elf in der Serie STRANGER THINGS lässt sich als eine bewusst konstruierte Hybridfigur lesen, deren ästhetische und narrative Anlage tief in den populärkulturellen Diskursen der 1980er Jahre verwurzelt ist. Wie Jutta Steiner herausarbeitet, wird die Figur aus einem breiten Spektrum kultureller Referenzen konstruiert und erzeugt durch ihre Vielschichtigkeit einen hohen Wiedererkennungswert, der bei der Zuschauerschaft nostalgische Resonanzen in Form von *artefact nostalgia* und *fictional nostalgia* auslöst. Ersteres wird durch Kleidung oder andere visuelle und mediale Artefakte aktiviert, die an die 80er Jahre erinnern. Zweiteres verweist auf die Orientierung der Figur Elf an bereits bekannten Charaktertypen und Erzählmustern aus früherer Zeit.[134]

Einer der prägnantesten Bezugnahmen stellt die deutliche Parallelisierung von Elfi mit der Figur E.T. (Pat Welsh) aus dem Film E.T. – DER AUßERIRDISCHE dar. Bereits die Umstände ihres Auftauchens folgen einem vergleichbaren Muster: Sowohl Elliott (Henry Thomas) als auch Mike, Dustin und Lucas einerseits sowie E.T. und Elfi andererseits sind zunächst von Angst erfüllt. Diese entwickelt sich jedoch schnell zu einer intuitiven Form des Vertrauens – bei Elfi insbesondere im Verhältnis zu Mike. Diese Dynamik verweist auf eine spezifische Logik kindlicher Wahrnehmung, die wie Michelle Koch betont, weniger von rationaler Skepsis gegenüber dem Fremden als von Offenheit gegenüber dem Wunderbaren bestimmt ist.[135]

Zwar wird Elfi im Wald und E.T. in einem Holzschuppen gefunden – nachdem Elliott ihn das erste Mal im Feld hinter dem Haus sieht –, dennoch fungiert ein vergleichbarer Schuppen in STRANGER THINGS als der Ort, an dem Will verschwindet, nachdem er den Demogorgon im Wald sieht. Auf dem Grundstück der Byers

---

[132] Vgl. ebd., S. 64.

[133] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 2, Folge 9: „Kapitel neun: Das Tor“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2017, Filmminute 0:43.

[134] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 183.

[135] Vgl. Michelle Koch, „E.T. – Der Außerirdische“. In: Bettina Kümmerling-Meibauer/Thomas Köbner (Hgg.), *Filmgenres. Kinder und Jugendfilm*. Stuttgart 2012, S. 99-102, hier S. 100.

befindet sich der kleine Schuppen wie in E.T. ebenfalls rechts neben dem Haus und wird vergleichbar inszeniert.[136]

Auch die Integration der andersartigen Figuren in die kindliche Lebenswelt folgt ähnlichen Strukturen. Elliott und seine Geschwister Gertie (Drew Barrymore) und Michael (Robert MacNaughton) führen E.T. behutsam in ihre Alltag ein und schaffen einen Schutzraum, der sich deutlich von der distanzierten und kontrollierten Welt der Erwachsenen abgrenzt. In erster Linie wird dies durch ein Versteck zwischen Stofftieren und anderen Spielzeugen in einem Schrank inszeniert.[137] Entsprechend wird auch Elf von Mike aufgenommen und in einer Höhle aus Decken, Kissen und Stühlen untergebracht. Elliott und Mike ermöglichen es dem jeweils Anderen, sich in einer fremden Umgebung zurechtzufinden, während sie durch dessen Einfluss beginnen, die Normen und Werte ihrer eigenen Welt infrage zu stellen.[138]

Hinzu kommt die Notwendigkeit der Geheimhaltung von E.T. und Elf. Diese manifestiert sich unter anderem in ikonischen Verkleidungsszenen, in denen E.T. in Frauenkleidung gehüllt wird und Elfi durch ein rosafarbenes Kleid und eine blonde Perücke in ein scheinbar ‚normales Mädchen' transformiert wird.[139] Die Momente markieren symbolisch den kindlichen Versuch, das Fremde zu domestizieren und in die bestehende soziale Ordnung einzugliedern.[140] Ihre Andersartigkeit wird neben ihrem Äußerlichem zudem durch ihre telekinetischen Fähigkeiten verstärkt, die es ihnen ermöglicht, Gegenstände der Schwerkraft zu entziehen. Bei E.T. äußern sich diese Fähigkeiten hauptsächlich in heilenden Kräften, etwa um eine verwelkte Pflanze wieder zum Leben zu erwecken. Elf hingegen setzt ihre Kräfte ambivalenter ein und grenzt sich damit von ihrem Vorbild der 80er Jahre ab.[141]

Eine Szene gilt dabei als besondere Hommage der Duffer-Brüder an den Film E.T. – DER AUßERIRDISCHE: In beiden Werken befinden sich die Protagonistinnen und Protagonisten auf ihren Fahrrädern auf der Flucht vor Mitgliedern der Regierung. Während E.T. bei Spielberg die Gravitation aufhebt, um die Fahrräder der Kinder magisch und schwerelos über die Autos ihrer Verfolger hinwegschweben zu lassen, erweitert STRANGER THINGS diese nostalgische Szene um eine intensivere Dynamik. Folglich nutzt Elfi ihre telekinetischen Kräfte, um nicht ihre Freunde, sondern den blockierenden Lieferwagen ihrer Verfolger spektakulär durch die Luft zu schleudern. Visuell werden die Szenen jeweils durch eine schnelle Anei-

[136] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:07; vgl. Steven Spielberg, E.T. – DER AUßERIRDISCHE. Amblin Entertainment/Universal Pictures 1982, Filmminute 0:13.
[137] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:03; vgl. E.T. – DER AUßERIRDISCHE, 1:00.
[138] Vgl. Koch, „E.T. – Der Außerirdische", S. 100.
[139] Vgl. Shawn Levy, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 4: „Kapitel vier: Die Leiche". 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:18; vgl. E.T. – DER AUßERIRDISCHE, 0:53.
[140] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 184f.
[141] Vgl. ebd., S. 187.

nanderreihung verschiedener Einstellungen sowie einer kurzen *Slow-Motion* im Moment des Höhepunktes unterstützt.[142]

Über den intertextuellen Bezug zu E.T. – DER AUßERIRDISCHE hinaus findet Elfi Anklänge an Figuren aus Kings Werken, insbesondere an Carrie aus CARRIE – DES SATANS JÜNGSTE TOCHTER oder Charlie McGee (Drew Barrymore) aus DER FEUERTEUFEL (1984). Wie Charlie ist Elf das Produkt staatlicher Experimente und besitzt wie sie und Carrie Kräfte, die sowohl Schutz als auch Zerstörung bedeuten. Das Mädchen bewegt sich zwischen der Unschuld und Sanftheit eines E.T. und der potenziellen Gefährlichkeit einer Carrie oder Charlie, deren Kräfte unkontrolliert wirken.[143] Die Serie selbst macht die Bezüge zu King explizit, etwa bei dem Besuch von Jim und Joyce bei Becky Ives (Amy Seimetz) im Zuge des Projektes MKUltra, wobei Letztere direkt auf die Werke verweist – „Kennen sie Stephen King?“[144] –, um die Absurdität des staatlichen Geheimprojektes zu verdeutlichen.

Durch die Anlehnung an unterschiedliche Figuren aus den 1980er Jahren erzeugt Elfi beim Publikum einerseits Wiedererkennung und andererseits Verunsicherung darüber, welche Entwicklung die Figur letztlich durchmachen wird. Besonders hierin liegt das progressive Potenzial der Nostalgie, welche keine bloße Wiederholung, sondern eine produktive Rekombination darstellt, die neue Bedeutungsräume eröffnet.[145]

5.4 „Freunde lügen nicht“ – die Beziehung zwischen Elfi und den Hawkins-Jungen

> Wir waren auf der Suche nach Will und nicht nach nem neuen Problem.[146] – Lucas Sinclair

Zu Beginn der ersten Staffel wird die Gruppe, bestehend aus Mike, Dustin, Lucas und Will, als ein rein männliches Kollektiv konstruiert. Dieses heteronormative Konzept wird durch das Ereignis der Begegnung mit Elf gestört: Als Fremde kommt sie „in den geheimnislos-alltäglichen Raum des Eigenen geheimnisstiftend hinein“[147]. Folglich sind die Jungen dazu gezwungen, ihre sozialen Strukturen, kulturellen Sichtweisen sowie ihre kindliche Naivität anzupassen und zudem in ihrer Gruppe Platz für ein Mädchen zu schaffen.

Konkret lässt sich der Zustand der Gruppe vor der Begegnung mit Weiblichkeit im Sinne eines männlichen Initiationsmodell als stabile Freundschaftsordnung definieren.[148] Mit der Inszenierung einer ebensolchen homosozialen Freundschaftsgruppe orientiert sich STRANGER THINGS an Filmen wie DIE GOONIES oder

---

[142] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 1, Folge 7: „Kapitel sieben: Die Badewanne“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2016, Filmminute 0:04; vgl. E.T. – DER AUßERIRDISCHE, 1:42.
[143] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 187.
[144] STRANGER THINGS, S01E06, 0:26.
[145] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 186.
[146] STRANGER THINGS, S01E02, 0:02.
[147] Nies, „‚Strawberry Fields‘ – ‚Cranberry Sauce‘“, S. 67.
[148] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference“.

STAND BY ME. Letzterer ist durch die Jungengruppe Gordie Lachance (Wil Wheaton), Teddy Duchamp (Corey Feldman), Vern Tession (Jerry O'Connell) und Chris Chambers (River Phoenix) geprägt, welche gemeinsam auf der Suche nach einer Leiche Abenteuer erleben und entlang von Bahngleisstrecken den Prozess des Erwachsenwerdens durchlaufen. Der Film zeigt die Jungen am Anfang ihrer Pubertät, wie sie rauchen, Karten spielen, Schimpfwörter benutzen und nur zu gern auf die Ehre ihrer Mütter schwören. Im Verlauf der Erzählung entwickeln sich die Protagonisten innerhalb der Gruppe und in Beziehung mit ihrem Umfeld zueinander, in dem Wissen, dass sich ihre Lebenswege aufgrund unterschiedlicher Schulwahlen trennen werden.[149]

In der Erzählung von STAND BY ME spielen Mädchen keine Rolle und der Reifeprozess der Jungen vollzieht sich unabhängig von ihnen. STRANGER THINGS wählt zwar einen analogen homosozialen Ausgangspunkt einer Jungengruppe, die im Keller Brettspiele spielt, gemeinsam zur Schule fährt und ihren Alltag miteinander verbringt, bricht diese Dynamik jedoch früh auf. Das plötzliche Auftauchen von Elf stellt die Freunde vor neue Herausforderungen. Vor allem durch ihre uneindeutige geschlechtliche Zuschreibung erzeugt sie bei den Jungen eine Verunsicherung über das weibliche Geschlecht sowie eine Form erwachenden sexuellen Unbehagens.[150]

Verdeutlichen lässt sich dies mit der Szene, in der sich die Jungen im Keller der Wheelers erstmals über das Mädchen unterhalten. Dort spekulieren sie, wer Elf sein und woher sie kommen könnte.[151] Dustin fragt, ob sie Krebs habe, und verweist damit auf Elfs fehlende Haare als Zeichen von Krankheit und sozialer Stigmatisierung. Lucas vermutet darüber hinaus, dass sie weggelaufen sein könnte: „Ich wette, sie ist aus Pennhurst abgehauen. [...] Aus dem Irrenhaus in Kerley County."[152] Während der Ort Kerley County wie Hawkins selbst fiktiv bleibt, verweist Pennhurst auf eine staatliche Anstalt in Pennsylvania, welche ursprünglich Eastern State Institution for the Feeble-Minded and Epileptic, später als Pennhurst State School and Hospital bezeichnet und aufgrund von Misshandlungen und Gewalt gegenüber der Patientinnen und Patienten in den Jahren 1986/87 geschlossen wurde.[153]

Entgegen seinen Freunden ist Mike von Anfang an darauf bedacht, das Mädchen nicht zu verunsichern. Er fragt, ob sie jemanden anrufen sollen oder ihr kalt wäre, und gibt ihr frische Klamotten. Statt sich erschrocken wegzudrehen, als Elf sich vor ihnen umziehen möchte, stoppt er sie und erklärt ihr, sie solle sich aufgrund von Privatsphäre im Badezimmer nebenan umziehen. Selbst ihr Wunsch, die Tür nicht zu schließen, akzeptiert er ohne nachzufragen. Über die Vergleiche seiner Freunde von Elf mit dem „Psycho Michael Myers" – eine Anspielung auf

[149] Vgl. Sascha Köbner, „Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers". In: Bettina Kümmerling-Meibauer/Thomas Köbner (Hgg.), *Filmgenres. Kinder und Jugendfilm*. Stuttgart 2012, S. 123-125, hier S. 123f.

[150] Vgl. Nichols, „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy's Girl".

[151] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:00.

[152] S01E02, 0:01.

[153] Vgl. Pennhurst Memorial & Preservation Alliance, „Pennhurst Timeline", 2021, [online] http://www.preservepennhurst.org/default.aspx?pg=93 (aufgerufen am 04.06.26).

die Filme HALLOWEEN I (1978) und II (1981) – ist Mike genervt und möchte sie die Nacht bei sich schlafen lassen, was bei seinen Freunden Verständnislosigkeit auslöst: „Du lässt ein Mädchen hier?“[154] Die Betonung auf *Mädchen* verdeutlicht, dass nicht nur Elfs Aussehen, sondern auch ihr Geschlecht bei Lucas und Dustin Unsicherheit auslöst. Mike und Elf dagegen scheinen von Beginn an ein gegenseitiges Vertrauen zueinander zu haben. In dem hergerichteten Schlafplatz zeigt das Mädchen ihrem Gastgeber ihr Tattoo – „entschuldige, ich habe noch nie ein tätowiertes Kind gesehen.“[155] –, was ihn zwar erschreckt, vielmehr aber beeindruckt und nicht abschreckt. Statt sie entsprechend der Nummer elf auf ihrem Arm zu benennen, gibt er ihr einen „netter klingenden“ Namen: Elfi.

Nachdem die Neue zum ersten Mal ihre Kräfte vor den Jungen ausübt, scheint auch Dustin von ihr angetan zu sein: „Wir hätten dich niemals geärgert, hätten wir gewusst, dass du Superkräfte hast.“[156] Für ihn passt sie mit ihren Fähigkeiten in die Kultur des *Dungeons & Dragons* Spiel und lässt sich über die Fantasie der Jungen greifen beziehungsweise integrieren.[157] Lucas hingegen scheint zwar Respekt vor ihr zu haben, verhält sich ihr gegenüber aber weiterhin voreingenommen und nennt sie „die Irre“.

Mike unterstützt Elfi bei ihrer Suche nach einer Identität und prägt maßgeblich ihre Selbstwahrnehmung und persönliche Entwicklung. Jutta Steiner zieht darüber hinaus eine Parallele zur LGBTQIA+-Gemeinschaft: „Wie auch Eleven müssen viele von ihnen ohne familiären Rückhalt auskommen und finden oftmals nur unter Gleichgesinnten Unterstützung, die zu einer zweiten Familie werden“[158]. Mike zeigt dabei die Toleranz, Elfi trotz ihrer Andersartigkeit zu helfen und überschreitet damit die Grenze zwischen *strange* und nicht *strange*: Er erkennt, dass das Fremde nicht zwangsläufig negativ sein muss. Diese Einsicht ist sowohl für ihn als auch für Elfi selbst von Bedeutung, um sich nicht als Waffe oder Täterin, sondern als Heldin zu begreifen und anzunehmen.[159]

Das erkennt auch Dustin, nachdem Elfi ihren gemeinsamen Freund Mike vor dem Sturz von einer Klippe rettet: „Sie ist unsere Freundin und so was von irre!“[160] Diese Tat erweist sich auch als Wendepunkt für Mikes Wahrnehmung, denn er akzeptiert Elf fortan ohne ihre äußerliche Verkleidung. Sein Zuspruch in dieser Schlüsselszene verwandelt ihr Aussehen von einem Zeichen der Stigmatisierung und Entmenschlichung durch das Labor in ein Merkmal natürlicher und innerer Schönheit. Selbst Elfis anschließendes Geständnis, sie habe das Tor zur anderen Welt geöffnet, interessiert die Jungen nicht und Mike hält daran fest: „Nein. Nein Elf, du bist nicht das Monster. Du hast mich gerettet.“[161]

Die Beziehung zwischen Elfi und Lucas ist demgegenüber von starkem Misstrauen geprägt. Der Junge ist stets darauf bedacht, seinen Freund Will zu finden,

---

[154] STRANGER THINGS, S01E02, 0:02.
[155] S01E02, 0:03.
[156] S01E02, 0:36.
[157] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference“.
[158] Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 221.
[159] Vgl. Clemens-Smucker, „Stranger Teens“, S. 65.
[160] STRANGER THINGS, S01E06, 0:40.
[161] S01E06, 0:42.

und kann es nicht leiden, dass seine Freunde sich mit einem Mädchen beschäftigen. Als Elf zu ihrem eigenen Schutz und dem der Jungen einen Kompass manipuliert, um die Gruppe bei der Suche nach Will in die Irre zu führen, eskaliert die Situation und Lucas beginnt einen Streit mit Mike: „Wir suchen nach einem blöden Monster. Aber hast du vielleicht mal überlegt, dass sie das Monster ist?“[162]

Dustin fasst die Situation beziehungsweise die Gründe für Lucas Verhalten präzise zusammen: „Mir geht es nur darum, dass er dein bester Freund ist. Und dann taucht das Mädchen auf, wohnt bei dir im Keller, und du hast nur noch Augen für sie. [...] Und du weißt es. Und er weiß es auch. Aber keiner sagt auch nur einen Ton. Bis ihr euch prügelt und euch gegenseitig anschreit.“[163] Seine Worte verdeutlichen, dass hinter Lucas‘ Ablehnung eine tiefere Eifersucht liegt und er befürchtet, Elfi könne die homosoziale Gruppe dauerhaft destabilisieren. Mike würde sich ihretwegen schneller von der Kindheit entfernt und das Mädchen würde folglich die gemeinsame kindliche Lebenswelt zerstören.

Die Schlüsselszene für die Freundschaft zwischen Elfi und Lucas vollzieht sich vor dem Hintergrund der Flucht auf ihren Fahrrädern vor den „bösen Männern“. Als die Gruppe von einem Transporter aufgehalten zu werden droht, gelingt die Flucht nur, weil Elf ihre telekinetischen Kräfte einsetzt, um das Fahrzeug über sich und die Jungen hinwegzuschleudern. „Das war der Hammer“, bewertet Lucas die Situation und kniet sich vor ihr auf den Boden: „Was ich gesagt habe über dich. Das mit der Verräterin und so. Ich hab mich geirrt. Tut mir leid.“[164]

Während bei Mike die Integration von Elfi in seinen Lebensraum vor allem über Weiblichkeit erfolgt, sind es bei Dustin und Lucas ihre Macht und Kompetenz, die Elfi akzeptabel machen. Dennoch ist die Freundschaft der vier fortan von Zugehörigkeit, Akzeptanz und Selbstbestimmtheit geprägt, was im Sinne von Steiner als Vorbild dafür gelesen werden kann, auch außerhalb einer scheinbar intakten Familie eine Gemeinschaft zu formieren, „die nach dem obersten Prinzip *Friends don‘t lie* organisiert ist.“[165]

5.4.1 Adoleszenz als Heterotopie

Die Synthese von Foucaults Konzept der Krisenheterotopie[166] mit Helspers Verständnis der Adoleszenz[167] als liminaler (Schwellen-)Raum legt nahe, die Adoleszenz selbst als Heterotopie zu begreifen. Als *Dazwischen-Raum* konstituiert sie einen speziellen Ort für Menschen in einer biologischen und sozialen Umbruchsphase. In diesem *upside down* aus emotionalen und körperlichen Veränderungen

[162] Stranger Things, S01E05, 0:41.
[163] Stranger Things, S01E06, 0:24.
[164] Stranger Things, S01E07, 0:05.
[165] Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 222.
[166] Vgl. Michel Foucault, *Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Zweisprachige Ausgabe. Übers. v. Michael Bischoff. Mit einem Nachwort von Daniel Defert*. Berlin 2013, S. 12f.
[167] Vgl. Werner Helsper, *Professionalität und Professionalisierung pädagogischen Handelns: Eine Einführung*. Opladen 2021, S. 203.

werden in STRANGER THINGS Prozesse der Identitätsbildung sichtbar gemacht, verzögert und neu ausgehandelt.

Anna Stemmann bestätigt die These, Adoleszenz räumlich zu betrachten, und entwirft eine topographische Perspektive auf den Prozess des Erwachsenwerdens. Entscheidend dabei ist die Verknüpfung innerer Entwicklung mit äußeren Räumen, in denen psychische Übergange des Heranwachsens sich als Grenzgänge und Schwellenmomente in einer räumlichen Ordnung manifestieren. Der Raum selbst kann dabei einerseits einen strukturierenden Rahmen zur Selbstpositionierung bieten, muss andererseits aktiv überwunden werden, um unbekannte Gebiete zu erschließen. Der Entwicklungsprozess der Figuren äußert sich in STRANGER THINGS vor allem in Bewegungsmotiven wie Aufbrüchen, Reisen und dem Aufenthalt in Zwischenräumen. Die Kinder lassen sich folglich als adoleszente Figurationen von Krisen und Übergängen verstehen. Der Keller der Wheelers dient dabei als Raum der Kindheit, der als abgeschirmter Rückzugsort Zugang reguliert und vom Außenraum abgegrenzt ist. In diesen Ort tritt auch Elfi ein, findet in ihm Schutz und stößt die Jungen in Prozesse der Veränderung und Aushandlung von Andersräumen.[168]

Indem Mike, Lucas und Dustin mit dem Geheimnis um Wills Verschwinden, der Neuen und dem Upside Down konfrontiert werden, erhalten sie Zugang zu einer zuvor unbekannten Wirklichkeit. Diese Teilhabe verändert ihren Blick auf die Welt und markiert zugleich den Beginn eines neuen Seinsbereichs zwischen Initiation und Transition. Durch die Erfahrungen von Gefahr, Verlust und Verantwortung lösen sich die Figuren von ihrer kindlichen Unbeschwertheit und entwickeln sich durch die Konfrontation mit dem Unbekannten zwangsläufig weiter.[169]

Überdies verknüpft vor allem der Raum des Schattenwelt körperliche und entwicklungsbezogene Merkmale miteinander: „The Upside Down is slimy, eerie, and unformed – reminiscent of the bodily stages of people navigating the liminal space of puberty.“[170] In Verbindung damit steht der Demogorgon, dessen Erscheinungsbild wie folgt beschrieben wird: „a bipedal, non-humanoid monster with a head that opens up like a dark, cavernous flower to reveal rows of teeth with which it kills and devours people“[171]. Zusammenhängend damit wird betont, dass Pubertät ekelhaft und furchtbar sei und die Monster in STRANGER THINGS Fremdheit und Unkontrollierbarkeit dieses Lebensabschnittes sowohl verkörpern als auch metaphorisch verdichten.[172]

Der Demogorgon bewegt sich zwischen Hawkins und dem Upside Down und überschreitet die Grenzen beider Welten, um Kinder und Jugendliche zu entführen. Diese schleppt er in einen zeitlosen Raum, in dem Adoleszenz gewissermaßen unterbrochen wird. Wills Entwicklung kann sich daher während seiner Ge-

---

[168] Vgl. Anna Stemmann, *Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien*, Bd. 4 (2019), Stuttgart, S. 1f und S. 29f.

[169] Vgl. Nies, „Serapiontisches Erzählen“, S. 336.

[170] Clemens-Smucker, „Stranger Teens“, S. 62.

[171] Ebd., S. 62.

[172] Vgl. ebd., S. 62f.

fangenschaft kaum entfalten, denn er ist isoliert und flieht vor einem Monster, das symbolisch für den Prozess des Erwachsenwerdens steht. Folglich befindet sich der Junge zu Beginn der zweiten Staffel auf einem anderen Entwicklungsstand als seine Freunde, die eine Freundschaft mit einem Mädchen geschlossen haben. Der Byers-Junge hingegen sehnt sich nach alten Zeiten, in denen die Gruppe *Dungeons & Dragons* spielte.

5.5 Die Welt des Erwachsenwerdens – Gesellschaftskonstrukte in Hawkins

> As we act in the continuing narrative of STRANGER THINGS, we 1980s mid-westerners will repel bullies. We will shelter freaks and outcasts, those who have no home. We will get past the lies. We will hunt monsters![173] – David Harbour

David Harbour (Jim Hopper) nutzte seine Rede bei den Screen Actors Guild Awards (SAG) 2017, um sich im Kontext der von Trump geplanten Einreisebeschränkungen für Menschen aus mehreren muslimisch geprägten Ländern für Vielfalt und gegen ausgrenzende beziehungsweise neokonservative Ideologien auszusprechen. Vor dem Hintergrund der in STRANGER THINGS dargestellten 1980er Jahre verbindet die Serie eine nostalgische Inszenierung von Kindheit und Popkultur der Reagan-Ära mit einer kritischen Auseinandersetzung von staatlicher Macht und politischen Strukturen, die unter anderem in Beziehung zu späteren Entwicklungen unter Präsident Trump gesetzt werden können. Vor diesem Kontext betont David Harbour in seiner Rede die liberale und inklusive Grundhaltung der Serie, die ihren Fokus vor allem auf „Freaks und Ausgestoßene" richtet und damit auf eine Darstellung von Nerd- und Geek-Kulturen verweist, die vor allem durch die kindlichen Hauptfiguren verkörpert werden.[174] Dieses Kapitel widmet sich zunächst einer kurzen Analyse der Reagan-Politik, um diese anschließend mit den gesellschaftlichen Strukturen und Inszenierungen in STRANGER THINGS in Beziehung zu setzen.

Nach Ursula Lehmkuhl, die sich mit den Reagan-Jahren auseinandersetzt, gilt der 40. Präsident der Vereinigten Staaten als Sinnbild des *American Dreams*. Zwei Amtszeiten prägen seine Präsenz von 1981-1989, in denen er mithilfe einer konservativen Grundstimmung einer verunsicherten und misstrauischen Bevölkerung den Eindruck von Mut, Entschlossenheit und Tatkraft vermitteln möchte. Wichtig sind ihm dabei vor allem die Rückkehr zu den alten amerikanischen Werten von Familie, Kirche und Patriotismus.[175]

Im März 1983, zur Zeit des Kalten Krieges, rief er in Form einer Fernsehansprache dazu auf, bedrohliche Kernwaffen durch ein großes Rüstungsprogramm

---

[173] David Harbour, SAG Awards 2017, zit. n. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference".
[174] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference".
[175] Vgl. Ursula Lehmkuhl, „Die Reagan-Jahre: Zurück zum ‚alten Glanz'". In: *Bundeszentrale für politische Bildung*, 11.10.2008, [online] https://www.bpb.de/themen/nordamerika/usa/10625/die-reagan-jahre-zurueck-zum-alten-glanz/ (aufgerufen am 05.06.26).

zu entkräftigen, welches schließlich den Namen *Strategie Defense Initiative* (SDI) tragen sollte. Zweifel an der Umsetzung des Programms fanden sich schnell in der Bevölkerung und auch STRANGER THINGS greift diese auf, als Jim Hopper und zwei seiner Kollegen sich auf dem Weg zum Labor befinden: „Ich hörte, die bauen Weltraumwaffen. [...] Na ihr wisst schon. Reagan. Krieg der Sterne. Ich glaub, wir werden den Ivan in 1000 Stücke sprengen."[176] Diese ironische Bemerkung verweist auf die zeitgenössische Kritik am SDI-Programm, das aufgrund seiner futuristischen Technologien häufig mit *Star Wars* verglichen wurde. Besonders die geplanten Infrarotsatelliten, Laserwaffen und Abfangsysteme erschienen vielen Beobachterinnen und Beobachtern technisch unrealistisch und erinnerten eher an Science-Fiction als an reale Militärtechnologie.[177]

Donald Trump knüpft mit dem Leitspruch *Make America Great Again* an eine restaurative Nostalgie im Sinne Svetlana Boyms an, die bereits von Ronald Reagan genutzt wurde, um patriotische Gefühle politisch zu mobilisieren. Der Leitspruch kann dabei durchaus als Ausdruck exkludierender Tendenzen gelten und darauf werden, dass Nostalgie als politisches Instrument zur Ausgrenzung bestimmter Gruppen dienen kann.[178] Während Ted Wheeler dieser Obrigkeit bedingungslos ausgeliefert ist – „Wir müssen ihnen voll vertrauen, okay? Sie kommen im Auftrag der Regierung und sind auf unserer Seite."[179] –, versuchen Nancy und Jonathan aktiv, das staatliche Fehlverhalten aufzudecken, stoßen dabei jedoch immer wieder auf gezielte Vertuschung und Informationsverteilung.[180]

Um die korrupten und geheimnisvollen Strukturen einer Regierung zu verdeutlichen, bezieht sich STRANGER THINGS auf das Projekt MKUltra und setzt es in seiner Erzählung in den 80er Jahren ein. Samantha Fore untersucht in ihrem Artikel „The Psychological Tortue of MK ULTRA" (2018) den psychologischen Missbrauch und die Misshandlung im Rahmen des CIA-Programms zur Bewusstseinskontrolle. Konkret entstand MKUltra im Kontext des Koreakrieges und des Kalten Krieges aus Angst vor feindlicher Einflussnahme und Verhaltenskontrolle. Bereits ab 1950 entwickelte die CIA mit der Operation *Bluebird* und später *Artichoke* erste Vorläuferprogramme, die schließlich unter dem Namen MKUltra zusammengefasst wurden. Zwischen 1953 und 1964 umfasste das Projekt mindestens 149 Teilvorhaben, in denen unter anderem LSD an ahnungslosen oder besonders verletzlichen Personen getestet wurde, ebenso wie Methoden der Verhaltensmodifikation und Elektroschocktherapie. Ziel war es, Möglichkeiten der Bewusstseins- und Verhaltenskontrolle zu erforschen, wobei vor allem Kinder als besonders beeinflussbar und beliebte Kandidatinnen und Kandidaten galten.[181]

Gerade letztere Erkenntnis ist stark an das Narrativ in STRANGER THINGS angelehnt, das insbesondere Experimente an Kindern thematisiert. Ähnlich zu Dr.

---

[176] STRANGER THINGS, S01E03, 0:11.

[177] Vgl. Andreas Zumach, „‚Star Wars' der US-Armee". In: *Deutschlandfunk*, 13.05.2013, [online] https://www.deutschlandfunk.de/star-wars-der-us-armee-100.html (aufgerufen am 06.05.26).

[178] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 35f.

[179] STRANGER THINGS, S01E07, 0:19.

[180] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 123.

[181] Vgl Samantha Fore, „The Psychological Torture of MK ULTRA". In: *Undergraduate Research Journal*, Bd. 18 (2018), S. 27-34, hier S. 27ff.

Martin Brenner nutzt auch Vecna beziehungsweise Henry Creel (Jamie Campbell Bower) hauptsächlich Kinder, um seine Ziele einer zerstörten Welt durchsetzen zu können. Seine Strategie begründet er in Staffel fünf wie folgt:

> Wieso ich sie ausgewählt habe, um die Welt neu zu gestalten? Ich hab's getan, weil diese Kinder schwach sind. Sowohl körperlich als auch geistig. Leicht zu brechen. Leicht zu formen. Zu kontrollieren. Die perfekten Hüllen. Und du Will, du warst der Erste. Und du warst so leicht zu brechen. [...] Manche Menschen, so hat sich herausgestellt, haben in dieser Welt nichts zu suchen.[182]

Mit seinen Worten verweist Vecna auf die Phase der Adoleszenz als unbestimmten, unkontrollierbaren und formbaren Prozess. Überdies lässt sich eine Anspielung auf Wills Homosexualität lesen, die insbesondere in der fünften Staffel thematisiert wird. Dabei waren die 80er Jahre von einer Ablehnung jeglicher LGBTQIA+-Gesellschaft geprägt, wobei Homosexualität als Krankheit, Sünde oder Schwäche stigmatisiert wurde. Vecna fungiert in der Szene als Verkörperung von Wills Selbstzweifel und Scham. Wenn er sagt, Will habe in dieser Welt nichts zu suchen, spiegelt er die Ausgrenzung wider, die Will in der Gesellschaft empfindet. Nach Vecna sind Wills Sanftheit und Sensibilität keine Stärken, sondern Risse in seiner Identität, durch die er ihn brechen konnte. Durch Wills anschließenden Befreiungsakt, in dem er mehrere Demogorgons mit telepathischer Kraft bezwingt, beweist er letztendlich, dass er nie schwach war, sondern nur Angst vor sich selbst hatte und diese nun ablegen konnte.[183]

Gesellschaftliche Strukturen, die in STRANGER THINGS auf unterschiedlichen Ebenen verhandelt werden, spiegeln sich auch in den dargestellten Familienverhältnissen wider. Besonders deutlich wird dies in einem Vergleich zwischen der Familie Wheeler und der Familie Byers. Karen und Ted Wheeler verkörpern auf den ersten Blick die perfekte Familie der 80er Jahre: Karen ist als Hausfrau verantwortlich für die Kinder und Ted sorgt für die finanziellen Mittel. Als Kernideal der Reagan'schen Ära scheinen sie der alleinerziehenden Joyce Byers überlegen, denn während die Wheelers alle versammelt an einem Tisch essen, ist Joyce überfordert und auf die Hilfe ihres älteren Sohns angewiesen.[184] Nach Wills Verschwinden fragt Joyce bei Karen nach, ob er vielleicht bei Mike wäre, und bekommt die vorwurfsvolle Antwort: „Wieso? Ist er nicht zu Hause?"[185]

Im Verlauf der Handlung wird schnell klar, dass die heile Welt der Wheelers nur eine Fassade ist und die innerfamiliären Dynamiken der sozial schwächer dargestellten Familie Byers weitaus besser funktionieren – entgegengesetzt der Prinzipien der Reagan-Ära. Folglich ist Ted Wheeler emotional und geistig abwesend und keine Stütze für seine Familie: „Ich finde, du solltest auf deine Mutter

---

[182] Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 5, Folge 4: „Kapitel vier: Der Zauberer". 21 Laps Entertainment/Upside Down Pictures/Netflix 2025, Filmminute 1:15.
[183] Vgl. S05E04, 1:17.
[184] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 124.
[185] STRANGER THINGS, S01E01, 0:12.

hören.“[186] Karen Wheeler versagt zudem als Vertrauensperson bei ihren Kindern, denn weder Mike entscheidet sich dazu, ihr von Elfi zu erzählen, noch berichtet Nancy ihr von ihrer Nacht mit Steve. Diese Handlungsstrukturen entlarven das von Reagan propagierte Ideal einer glücklichen Familie.[187]

Joyce ist es dagegen egal, ob eine ganze Stadt sie für verrückt hält, wenn es darum geht, ihren Sohn Will zu finden. Zwar ist sie allein für das finanzielle Aufkommen der Familie verantwortlich und schafft es nicht, ihre Jungen zur Schule zu fahren sowie das Haus ordentlich zu halten, dennoch ist sie es letztendlich, die sich im Kampf gegen das Böse bewährt, während Karen und Ted die korrupten Vertreterinnen und Vertreter der Regierung in ihr Haus eindringen lassen.

Nancy steht ihrer eigenen Familie kritisch gegenüber. Sie dekuvriert die Liebe ihrer Eltern wie folgt: „Ich glaub nicht, dass meine Eltern sich jemals geliebt haben. […] Meine Mutter war jung. Mein Vater war älter. Aber er hatte einen sicheren Job, und Geld. Kam aus einer guten Familie. Also kaufte er ein Haus in einer ruhigen Sackgasse und sie gründeten eine Kleinfamilie.“[188]

Grundsätzlich fungieren die Schauspielerinnen und Schauspieler in STRANGER THINGS selbst als Auslöser von Nostalgie, da das Publikum frühere Rollen mit ihnen assoziiert. Besonders Winona Ryder verkörpert als Joyce einen solchen Effekt: Während sie in den 1980er und 1990er Jahren häufig kluge und sarkastische junge Frauen aus eher privilegierten Verhältnissen spielt, stellt sie in STRANGER THINGS eine sozial benachteiligte, alleinerziehende Mutter dar. Die bewusste Umkehr ihres früheren Rollentypus erzeugt nicht nur Nostalgie, sondern ermöglicht zugleich eine kritische Perspektive auf die mangelnde Repräsentation der Arbeiterklassen in Filmen der 80er Jahren. Im Gegensatz zu Figuren wie Mutter Mary (Dee Wallace-Stone) in E.T. – DER AUßERIRDISCHE, welche trotz der Trennung von ihrem Mann in einem großen Anwesen wohnt und keine finanziellen Probleme zu haben scheint, wird Joyce deutlich realistischer dargestellt: Sie lebt unter prekären Bedingungen in einem heruntergekommen Haus am Rand der Kleinstadt.[189]

Auch die männlichen Rollen in STRANGER THINGS stellen aufgeladene Bedeutungsträger dar. Folglich wird Dr. Brenner als zentraler Gegenspieler inszeniert, dessen Experimente das Tor zum Upside Down erst ermöglichten. Zugleich verkörpert er eine missbräuchliche Vaterfigur, was sich auch in anderen negativen Väterbildern spiegelt, etwa in Lonnie Byers (Ross Partridge), der durch emotionale Distanz, Autorität und die Durchsetzung traditioneller, sportlich geprägter Männlichkeitsideale auffällt.[190]

Brenner setzt sich von anderen Mitarbeitern des Labors klar ab, indem er von der Kamera fokussiert und seine Anwesenheit durch bestimmte Sounds wie bedrohliche Synthesizer-Klänge unterstützt wird. Dennoch können er und die anderen „bösen Männer“ als eine Einheit gelesen werden, und erinnern mit ihren

[186] S01E01, 0:03.
[187] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 124f.
[188] Vgl. STRANGER THINGS, S01E05, 0:30.
[189] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 200f.
[190] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference“.

dunklen Anzüge oder den weißen Schutzanzügen an die Regierungsagenten aus E.T. – DER AUßERIRDISCHE.[191] Diese Form hegemonialer weißer Männlichkeit steht im Kontext der Reagan-Ära und wird in der Serie kritisch reflektiert. Als Gegenentwurf dazu werden die Gruppe der Kinder sowie ihre Verbündeten dargestellt, die sich zu alternativen Formen von Männlichkeit und Weiblichkeit jenseits toxischer Normen entwickeln. Auch die Figur Jim Hoppers verkörpert eine Alternative, indem er als fürsorglicher Vater seiner verstorbenen Tochter und später gegenüber Elfi dargestellt wird.[192]

Folglich spielt das Prinzip der Subversion von Stereotypen und Genres aus den 1980er Jahren in STRANGER THINGS eine große Rolle. Dabei stellt die Serie ihre Figuren zu Beginn gerade in Form von Rollentypen und Klischees vor: Nancy Wheeler ist das *Teenagegirl*, kommt aus einer wohlhabenden Familie, trägt feminin betonte Kleidung in Pastelltönen und zeigt sich vorbildlich in der Schule. Damit erinnert sie unter anderem an die beliebte und populäre Claire Standish (Molly Ringwald) aus THE BREAKFAST CLUB (1985). Aber ihre Rolle als *Miss Perfect* legt Nancy schon bald ab und so wird spätestens in der zweiten Folge der ersten Staffel deutlich, dass sie ohne die Erlaubnis ihrer Eltern auf einer Hausparty trinkt und sich sexuell auf ihren Freund Steve Harrington einlässt. Folglich kann die Darstellung der weiblichen Figur Nancy grundsätzlich, insbesondere aber ihre Versuche der Grenzüberschreitung zwischen den Geschlechtern[193], auch als Kritik an klassischen Slasher-Filmen der 1980er Jahre gelten. Während diese Filme oft auf konservativen Werten beruhen und jugendliche Freizügigkeit oder sexuelles Interesse mit Katastrophen, Folter oder Tod bestrafen, kehrt STRANGER THINGS diese Struktur um.[194]

Besonders deutlich wird dies an der Figur Barbara, die von ihrer Freundin Nancy zur Teilnahme an der Party überredet wird. Obwohl Barb dem klassischem Prinzip des *Final Girl* entspricht, indem sie zurückhaltend, loyal und sexuell unerfahren ist, wird sie in das Upside Down entführt und stirbt, während Nancy, die sich sexuell entfaltet, überlebt. Dies wird visuell durch eine symbolisch aufgeladene Parallelmontage inszeniert, in der ineinandergreifende Hände in sexueller Ekstase die Handlung zwischen Nancy und Steve verdeutlicht und das verzweifelte Festklammern an einer Leiter in der nächsten Einstellung den Kampf von Barbara zeigen. Die Szene inszeniert das Monströse als Eindringen in den intimen Raum und stellt Weiblichkeit im Moment der Selbstbestimmung zugleich als verletzlich und vom Abjekten bedroht dar. Während Barb als Mahlzeit des Demogorgons im Upside Down zurückgelassen wird und spätestens ab der dritten Folge keine wesentliche Rolle mehr spielt, entwickelt sich Nancy zu einer tapferen und kampfbereiten Heldin.[195]

Eine weitere und maßgebliche Charakterentwicklung spiegelt sich in der ambivalenten Figur Steve Harrington wider. Er wird zunächst als *Bully* und Anführer

[191] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:20; vgl. E.T. – DER AUßERIRDISCHE, 1:17.
[192] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference“.
[193] Vgl. Nies, „Serapiontisches Erzählen“, S. 339.
[194] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 196f.
[195] Vgl. ebd., S. 197f.

einer beliebten Clique der Schule eingeführt und verkörpert damit die in der Reagan-Ära idealisierte athletische und dominante Männlichkeit. Seine Aufmerksamkeit richtet er auf Nancy, die sich mit der Zeit von ihm löst und Jonathan zuwendet. Nachdem Steves Freunde auf die Filmtafel zu DER RICHTIGE DREH (1983) *Starring Nancy the slut Wheeler* schmieren, stellt die Teenagerin ihn zu Rede. Enttäuscht von Nancy, versucht Steve sich gegenüber Jonathan zu behaupten: „Ich hätte gedacht, du wärst ein komischer Vogel. Aber jetzt glaub ich, du bist ein dummer Totalversager wie dein Vater. [...] Deine Familie ist eine Schande für...“[196] Und obwohl Steve zunächst klassisch männlich konnotierte Stärke im Sinne zeitgenössischer Rollenbilder verkörpert, ist es der vermeintlich schwache und sensible Jonathan der in einem anschließenden Kampf die Oberhand gewinnt.

Dieses Ereignis wirkt sich auf Steves Selbstverständnis aus und führt dazu, dass er sich zunehmend von seinen Freunden distanziert und deren Verhalten kritisch hinterfragt: „Sie [Nancy] geht euch doch am Arsch vorbei. Ihr macht euch gar nichts aus ihr. Weil sie nicht halb so verdorben ist wie ihr und sich Gedanken macht, wie es wohl andern geht.“[197] Sein Freund, der die männlichen Ideale der Reagan-Ära verkörpert, erwidert daraufhin nur: „Diese Nancy hat dich in einen Schlappschwanz verwandelt!“[198] Steve übernimmt folglich und vor allem ab Staffel zwei eine zunehmend fürsorgliche, fast väterliche Betreuerrolle gegenüber den jüngeren Figuren. Obwohl er äußerlich zuerst dem Ideal hegemonialer Männlichkeit entspricht, zeigt er sich emotional sensibel, manchmal unbeholfen und nicht übermäßig kämpferisch, auch im Gegensatz zu Nancy.[199]

In der jüngeren Generation übernehmen Troy Walsh und James Dante die Rolle der *Bullys*. Klassisch nach dem Prinzip von Filmen in den 1980er Jahren werden sie eindimensional dargestellt und besitzen weder eine Vorgeschichte noch emotionale Tiefe. Nach der Trauerfeier für Will in der Schule nimmt Mike allen Mut zusammen und stellt Troy und sein miserables Verhalten zur Rede – „Ich hab gesehen, dass ihr eben gelacht habt. Und ganz ehrlich, das ist voll daneben.“[200] –, der daraufhin erwidert: „Warum sollte man überhaupt traurig sein? Ist doch Quatsch! Will ist jetzt ins Feenreich gewandert. Fliegt herum mit all den anderen kleinen Feen. Ganz fröhlich und schwul.“[201] Daraufhin schubst Mike Troy auf den Boden und Elfi sorgt dafür, dass er sich einnässt. Dies ist das erste Mal, dass die Gruppe der Kinder sich gegen Troy und James behaupten konnte. Diese wiederum sind vor lauter Scham so wütend, dass sie Mike und Dustin an einer Klippe zur Rede stellen. Dabei bedroht Troy Dustin mit einem Messer – ähnlich zu der Einstellung in STAND BY ME, in der Ace Merrill (Kiefer Sutherland) Chris mit einem Messer bedroht.[202] Auch hier eilt Elfi zur Hilfe, rettet Mike vor einem gezwunge-

[196] STRANGER THINGS, S01E06, 0:32.
[197] STRANGER THINGS, S01E07, 0:15.
[198] S01E07, 0:15.
[199] Vgl. Mollet, „Demogorgons, Death Stars and Difference“.
[200] STRANGER THINGS, S01E04, 0:30.
[201] S01E04, 0:30.
[202] Vgl. STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS, 1:15.

nen Sprung von der Klippe und sorgt mit Gewalt dafür, dass die beiden *Bullys* flüchten. Diese Szene dient als Schlüsselmoment zwischen der Beziehung der Jungengruppe und Troy und James, die sie fortan in Ruhe lassen.

Um die Figurenverhältnisse darzustellen, wird in STRANGER THINGS unter anderem mit semantisch aufgeladenen Randgebieten gearbeitet, wie etwa das Labor, das Haus der Byers oder die umliegenden Wälder. Nach Yannick Bellenger-Morvan und in Anlehnung an die gotische Tradition wird Wills angeblicher Tod im See als symbolische Taufe gelesen, die Motive wie Tod, Wiedergeburt und spiritueller Transformation aufruft. Sein vermeintliches Ertrinken markiert einen ritualen Übergang, der sowohl seine Freunde in Trauer und Verlusterfahrung führt als auch Will selbst in einen Zustand der Veränderung setzt. Allerdings handelt es sich bei seiner Leiche um eine Attrappe, wodurch er zum Simulakrum seines eigenen Todes wird und seine Chance auf Wiedergeburt radikal entzogen bleibt. Durch die Ereignisse wird der Junge zu einer Art Grenzfigur zwischen zwei Welten und ihm bleibt die Möglichkeit einer normalen Entwicklung verwehrt. Stattdessen fungiert er als passiver Vermittler zwischen Dimensionen und wird dadurch zu einer fast mythischen Figur, die im Sinne der gotischen Symbolik als durchlässiges Medium zwischen Realität und Übernatürlichem erscheint.[203]

Der Düsterwald wird ebenfalls als ein Randgebiet dargestellt, in dem die Figuren immer wieder auf die Probe gestellt werden. In einer gotischen Lesart werden dort traditionelle Geschlechterrollen destabilisiert und neu verhandelt. So begegnet Will dem Demogorgon erstmals in diesem Gebiet und verschwindet anschließend im Schuppen am Rand des Waldes. Nach seinem Verschwinden kehrt er als passiv, fremd, dessen Identität schwer zu begreifen ist, zurück, wodurch er klassische, historisch oft weiblich codierte Zuschreibungen von Schwäche und Opferrolle verkörpert. Gleichzeitig bewegen sich auch weibliche Figuren durch den Raum, wie Elfi, die dort gefunden wird oder Nancy, die im Wald nach dem Monster sucht. Dort werden sie als sozial und räumliche Außenseiterfiguren dargestellt, die durch den Verlust von Orientierung aus den gesellschaftlichen Normen herausgelöst werden. In dieser isolierten Situation beginnt Nancy erstmals offen über ihre Zukunft und ihren Wunsch nach einem Bruch mit traditionellen Geschlechterrollen zu sprechen. Der Wald wird folglich zu einem Ort, an dem Identität, Geschlecht und Machtverhältnisse instabil und neu verhandelt werden.[204]

Auch die verschiedenen Aufenthaltsorte von Elf, darunter das Labor oder später Hoppers Hütte und das Haus der Byers, liegen alle am Rand von Hawkins und können im Sinne der Gotik als Grenz- und Zwischenräume interpretiert werden. Besonders das Labor als labyrinthartige und bedrohliche Forschungsstätte erinnert an das Motiv des verrückten Wissenschaftlers aus FRANKENSTEIN (1931) und wird durch Dr. Brenner verkörpert. Der Mann übt immer wieder Kontrolle über fremde Körper und Identitäten aus und nutzt insbesondere Elf als Objekt seiner Experimente. Dadurch erscheint das Mädchen als unterdrückte Figur innerhalb

[203] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 41.
[204] Vgl. ebd., S. 41f.

eines Vater-Tochter-Verhältnis, in dem weibliche Autonomie systematisch verwehrt bleibt.[205]

Auch das Monster wird als Symbol des Anderen und der gesellschaftlich verdrängten Strukturen inszeniert. Es erscheint zunächst als fremdes und aggressives Wesen, das in eine scheinbar vertraute Welt eindringt und dadurch deren Ordnung bedroht. Schnell stellt sich heraus, dass es nicht als rein externes Wesen dargestellt wird, sondern als Produkt eben jener Welt, aus der es hervorgeht. Dadurch verschwimmen die Grenzen zwischen vermeintlicher Normalität und Abweichung, Held und Monster sowie Innen und Außen zunehmend. Das Monster wird dabei als Ausdruck gesellschaftlicher Ängste und verdrängter Elemente der Ordnung, die nach außen projiziert werden, um Stabilität zu sichern, inszeniert.[206]

5.6 Hawkins | Upside Down – dargestellte Welt und Raumorganisation

Neben der Vermittlung von Gut und Böse oder Eigen und Fremd durch die Darstellung der Figuren kommt auch den Räumen in STRANGER THINGS eine zentrale Bedeutung zu. In der Filmanalyse gilt der Raum als wesentliche Kategorie zur Konstruktion fiktionaler Welten, da die Gestaltung von Orten, Schauplätzen und räumlichen Verhältnissen maßgeblich zur Bedeutungsproduktion beiträgt. Räume fungieren dabei nicht nur als Handlungsorte, sondern prägen die Identitätsbildung der Figuren, indem sie Beziehungen ermöglichen, strukturieren oder begrenzen. Zugleich können sie mit Emotionen wie Sehnsucht, Fernweh oder Heimweh aufgeladen sein und innerpsychische Prozesse sowie dynamische Beziehungsgefüge widerspiegeln. Damit übernehmen sie insbesondere für die Darstellung und Entwicklung jugendlicher Identität eine zentrale Funktion.[207] Dabei ist Raumgestaltung ein Ergebnis einer kulturellen Konstruktionsleistung und vom jeweiligen Standpunkt des Erkenntnisinteresses abhängig.[208]

Grenzziehungen spielen zudem eine zentrale Rolle in der räumlichen Organisation, da der Raum erst durch konkrete Grenzen als kulturelles Konstrukt entsteht und Bedeutung erlangt. Durch Segmentierung und Klassifizierung eines zunächst kontinuierlichen Raums werden Ordnung und Sinn produziert, wobei die Grenzen dabei als semiotische Größen Innen und Außen definieren und Differenz sichtbar machen. Sie strukturieren sowohl das Verhältnis zwischen verschiede-

[205] Vgl. ebd., S. 43.
[206] Vgl. Gräf et al., *Filmsemiotik*, 361f.
[207] Vgl. Damaris Nübel, „Zur Funktion von Nicht-Orten und Heterotopien in Identitätsnarrativen der Kinder- und Jugendliteratur“. In: Nies, Martin (Hg.), *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*, Nr. 4 (2018), S. 169-178, hier S. 169f.
[208] Vgl. Martin Nies[2], „Einleitung. Raumsemiotik – Zur Kodierung von Räumen und Grenzen“. In: Martin Nies (Hg.), *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*, Nr. 4 (2018), S. 7-11, hier S. 8.

nen Räumen als auch die Binnenordnung eines Systems und sind eng an subjektive Raumerfahrungen gebunden.[209]

Überdies entsteht Raum durch die Anordnung von Körpern und wird mithilfe von Konfiguration und Distinktion konstruiert und damit erfahr- und beschreibbar. Grenzen zwischen den Räumen dienen schließlich dafür, sie voneinander abzugrenzen und zugleich in Beziehung zueinander zu setzen, so dass eine Schnittstelle entsteht, die Übergänge und Relationen im Raum-Beziehungs-Verhältnis strukturiert.[210] Darüber hinaus ist Raum eng mit sozialen und zeitlichen Dimensionen verknüpft, da Raumerfahrungen mit sozialen Beziehungen sowie Vorstellungen von Gegenwart und Zukunft zusammenhängen. In semiotischer Perspektive wird Raum als Teil von Zeichenprozessen verstanden, wobei entsprechende Zeichen erstens auf Differenzierungen zwischen Objekt, Subjekt und Raum, zweitens auf der Synthese dieser Elemente zu bedeutungsvollen Relationen und drittens auf ihrer spezifischen Anordnung, durch die Bedeutungszusammenhänge und Denkprozesse strukturiert werden, beruht.[211]

Bezogen auf die erste Staffel von STRANGER THINGS lassen sich vor allem zwei Räume definieren, die voneinander getrennt sind, sich aber auf den jeweils anderen beziehen. Hawkins verkörpert Strukturen von Familie, Freundschaft und Schule, sowie eine anfangs dargestellte Sicherheit und soziale Ordnung. Das Upside Down als Gegenwelt umfasst monströse, toxische und lebensfeindliche Züge und visualisiert Dunkelheit und Verfall sowie Gefahr und Chaos. Die beiden Räume sind im Sinne Lotmans durch eine Grenze getrennt, die im Normalzustand unüberschreitbar ist, und umschreiben dichotome Unterscheidungskategorien wie eigen und fremd oder unten und oben.[212] Das Labor in Hawkins, der Auslöser dafür, diese Grenze zu überschreiten, fungiert dabei als topologische Grenzzone.

Konkret erscheint die Kleinstadt Hawkins zunächst als typische und scheinbar sichere US-Vorstadt und damit als räumliche Verkörperung eines idealisierten und normativ aufgeladenen Gesellschafsmodells. Dieses Bild wird jedoch im Verlauf der Handlung weder nostalgisch bestätigt noch reaktiviert, sondern vielmehr dekonstruiert, indem es normative Vorstellungen einer heteronormativen Kernfamilie, patriarchaler Rollenbilder oder blinden Staatsvertrauens problematisiert. Im Sinne des *suburban gothic* verlagert STRANGER THINGS den Horror nicht in eine äußere und fremde Welt, sondern zeigt ihn als bereits im Inneren des scheinbar sicheren Vororts verankert. Die Existenz des Upside Down mitten im Inneren von

---

[209] Vgl. Martin Nies[1], „B/Orders – Schwellen – Horizonte. Modelle der Beschreibung von Räumen und Grenzen in ästhetischer Kommunikation – Eine raumsemiotische Positionsbeschreibung“. In: Martin Nies (Hg.), *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*, Nr. 4 (2018), S. 13-72, hier S. 15.

[210] Vgl. Matthias Bauer, „Sozialer und semiotischer Raum. Querbezüge, Übergänge und Grenzverschiebungen nebst einigen Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Relevanz des Ähnlichkeitsdenkens“. In: Martin Nies (Hg.), *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*, Nr. 4 (2018), S. 143-168, hier S. 143f.

[211] Vgl. ebd., S. 148f.

[212] Vgl. Karl Nikolaus Renner, „Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von Jurij M. Lotman“. In: Gustav Frank/Wolfgang Lukas (Hgg.), *Norm – Grenze - Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft- Festschrift für Michael Titzmann*. Passau 2004, S. 357-381, hier S. 358.

Hawkins verdeutlicht, dass eine bedrohliche und dunkle Realität die idyllische Oberfläche längst durchdrungen hat. Die Monster stehen dabei wie bereits angedeutet für visuelle Metaphern von gesellschaftlichen Missständen, die in der Vorstadt selbst angelegt sind und sich durch Missbrauch, Mobbing, Homophobie, soziale Ausgrenzung oder die Angst vor einem ausbrechenden Krieg zeigen.[213]

Yannick Bellenger-Morvan ergänzt, dass Hawkins zu Beginn der Handlung als typisch wiederkehrender Topos der Blockbuster der 1980er Jahre inszeniert wird, in dem Kinder mit ihren Fahrrädern frei durch Straßen und Vororte fahren und unbeaufsichtigt spielen können. Damit scheint das Stereotyp des Amerikas unter der Regierung von Ronald Reagan bestätigt zu werden. Der eigentliche Plot stellt sich schnell heraus, denn Hawkins wird von Anfang an von einer bösen Macht bedroht, die auch die Kinder der vermeintlich sicher dargestellten Gesellschaft in Gefahr bringt. Damit bekommt das Motiv des Fahrradfahrens oder des Reisens über Bahngleise eine andere Bedeutung, denn die Kinder sind auf sich allein gestellt und dazu gezwungen, zwischen den Räumen in Bewegung zu bleiben.[214]

Bezogen auf Foucaults Theorie der Heterotopie kann die Darstellung der Kleinstadt folglich als Versuch einer Kompensationsheterotopie sein, ein perfekt geordnetes Bild eines Ortes mit einer klaren sozialen Ordnung und Struktur, sowie eine nostalgisch aufgeladene 80er Jahre Idylle. Das Auftauchen des Monsters wiederum denunziert diesen Raum jedoch als illusorisch, indem es die dunkeln Geheimnisse unter der Oberfläche offenbart und mit dem Upside Down eine Art Gegenwelt erschafft, die zeigt, dass die dargestellte Realität selbst voller Täuschungen und Verdrängungen ist.[215]

Auch das *Castle* Byers kann im Sinne von Bellenger-Morvan als ein Gegenraum definiert werden, indem er sich radikal von allen anderen Orten unterscheidet.[216] Nach Foucault sind es besonders Kinder, die utopische Orte für sich nutzen und mit ihnen vertraut sind.[217] So kann Wills Rückzugsort im Wald als eine utopische Flucht aus der realen Welt gelten, eine Krisenheterotopie, „die Individuen vorbehalten [ist], welche sich im Verhältnis zur Gesellschaft und inmitten ihrer menschlichen Umwelt in einem Krisenzustand befinden: die Heranwachsenden“[218]. Spätestens in Staffel drei stellt Will fest, dass seine Freunde erwachsen werden und auch er davor nicht länger fliehen kann. Folglich zerstört er seinen kindlichen Rückzugsort.[219] Der Übergang vom juvenilen Subjekt zum Erwachsensein und einer Erlangung der Mündigkeit wird hier nicht nur positiv, sondern auch als Verlusterfahrung dargestellt.[220]

---

[213] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 125f.

[214] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 35.

[215] Vgl. Michel Foucault, „Andere Räume“. In: Barck, Karlheinz u.a. (Hgg.), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig 1992, S. 34-46, hier S. 45.

[216] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 39.

[217] Vgl. Foucault, „Andere Räume“, S. 40.

[218] Ebd., S. 40.

[219] Vgl. Shawn Levy, STRANGER THINGS, Staffel 3, Folge 3: „Kapitel drei: Die verschwundene Rettungsschwimmerin“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2019, Filmminute 0:36.

[220] Vgl. Nies, „Serapiontisches Erzählen“, S. 335.

Mit der Landesflagge verteidigt das Castle amerikanische Grundwerte, die die politischen und sozialen Übersetzungen der Reagan-Ära zugleich in Frage stellen und auslöschen beziehungsweise neutralisieren. Denn nicht Will, sondern die Gesellschaft ist es, die ihn und seine Familie sozial sowie räumlich an den gesellschaftlichen Rand drängt. Der Junge selbst ist lediglich ein verträumtes Kind, das sich weigert, erwachsen zu werden und seine kreative Fantasie aufzugeben.[221]

Nach seinem Verschwinden erscheint Will im Haus seiner Familie als geisterhafte Präsenz, wodurch der eigentlich vertraute Wohnraum zunehmend entfremdet und unheimlich wirkt. Die Grenzen des Hauses verlieren ihre Stabilität und die Wände sind nicht länger eine schützende Abgrenzung zur Außenwelt, sondern erscheinen durchlässig und verformbar, etwa wenn der Demogorgon mehrfach einzudringen droht oder Joyce über die Wand mit ihrem Sohn kommuniziert, dessen Gesicht und Hände sich darin abzeichnen.[222] Im Sinne von Freud wirkt das Zuhause der Byers zunehmend unheimlich, da das eigentlich Vertraute durch das Eindringen des Fremden wie die Wände selbst verzerrt wirkt und seine beruhigende Wirkung verliert. Folglich wandeln sich auch die Weihnachtslichter von einem Gegenstand familiärer Geborgenheit und Erinnerung zu einem Medium zwischen Leben und Tod.[223]

In Abgrenzung zu Hawkins und seinen Teilräumen steht das Upside Down, die umgekehrte Schattenwelt und ein dunkles Paralleluniversum. Als heterochrone Heterotopie und Umkehrung jeglicher bürgerlichen Idylle herrscht in ihr eine kairotische Zeit, die seit dem 06. November 1983 eingefroren scheint, und Zeitgrenzen (de-)konstruiert. Bellenger-Morvan betont dabei, dass Kairos in der griechischen Mythologie einen Wendepunkt darstellt, der Entscheidungen und Chancen voraussetzt, die ergriffen werden müssen.[224] Folglich werden Dinge, die in Hawkins vertuscht, geheim gehalten oder vergessen werden, dadurch in Erinnerung gehalten, dass das Upside Down stillsteht und Kinder und Teenager an ihren Traumata nicht heilen können. Auch Nancy wird in Staffel vier von Vecna auf Barbaras Schicksal angesprochen, während sie in einer Version mit Barbaras Leiche im Pool konfrontiert wird: „Weißt du noch, was du getan hast, Nancy? Oder hast du das etwa schon vergessen? Wenn ich jemanden töte... vergesse ich das niemals.“[225]

Von dieser Konfrontation ist auch Elf betroffen, die vor ihrer Vergangenheit im Labor flüchtet, eine Heilung aber erst erreichen kann, wenn die andere Seite zerstört wird. Das Upside Down kann demnach als heterochronische Form eines „gotischen Gebäudes“ verstanden werden, indem die ruinenhafte Landschaft zahlreiche Überreste vergangener Verluste oder Zustände, wie dem der Kindheit und des notwendigen Erwachsenenwerdens, enthält. Gleichzeitig zeigt die Serie ein Bild von amerikanischen Teenagern, die bereits früh durch belastende und

[221] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 39.
[222] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:48; vgl. STRANGER THINGS, S01E04, 0:40.
[223] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 39f.
[224] Vgl. ebd., S. 47.
[225] Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 4, Folge 7: „Kapitel sieben: Das Massaker im Hawkins Lab“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2022, Filmminute 0:16.

traumatische Erfahrungen geprägt sind, wodurch ihre Figuren als gequälte Portraits einer beschädigten Jugend der amerikanischen Gesellschaft der 80er Jahre erscheinen.[226] Ironischerweise weisen Chrissy Cunningham (Grace Van Dien), Fred Benson (Logan Riley Bruner) und Patrick McKinney (Miles Truitt), die Opfer von Vecna in der vierten Staffel, ebensolche verzerrten Gesichter sowie entstellte Körper auf, nachdem sie von ihrem Mörder hingerichtet wurden.[227]

Grundsätzlich zeichnet sich das Paralleluniversum durch eine nass-schleimige Konsistenz in Grau-, Blau- und Grüntönen aus. Will beschreibt die zweite Dimension mit den Worten: „Es ist wie zu Hause aber es ist so dunkel. So dunkel, leer und kalt.“[228] Überdies spinnen Monster ihre Opfer in eine Art organischen Kokon ein und legen selbst Eier zum Zweck der Fortpflanzung wie in GREMLINS – KLEINE MONSTER (1984).[229] Überdies ist die Zugänglichkeit des Raumes durch den fünften Grundsatz nach Foucault erschwert und nur bestimmten Figuren vorenthalten, die sich zwischen den Dimensionen frei bewegen können und die Fähigkeit besitzen, Tore zwischen ihnen zu öffnen.[230]

Gleichzeitig wird der fiktionale Raum eng mit der politischen Realität der 1980er Jahre verknüpft. Die Ereignisse in Hawkins stehen dabei in direktem Zusammenhang mit militärischen Geheimexperimenten im Hawkins Lab, die im Sinne der amerikanischen Regierung auf die Entwicklung von Waffen gegen die Sowjetunion im Kalten Krieg abzielen. Räumlich wird dieses Ausmaß von Forschung mithilfe einer Katastrophe dargestellt, in Form des Upside Down als allegorische Darstellung eines nuklearen Winters, das die Atmosphäre der frühen 1980er Jahre widerspiegelt und besonders im Jahr 1983 eine zentrale Angst auslöste.[231]

Der schwarze Raum, den Elfi zur telepathischen Kontaktaufnahme nutzt, steht als raum-zeitlich unabhängiges Bindeglied zwischen Hawkins und dem Upside Down. Das dort präsente Wasser – eine visuelle Anspielung des Salzwassertanks, der Elfis Sinne fokussiert – dient als liminales Grenzmedium, symbolisiert das Unterbewusstsein und reflektiert als Schwellenraum die Realität sowie die Handlungen anderer Figuren. Während Elf diesen Raum meist vollständig kontrolliert, bricht der Demogorgon als Katastrophe unkontrolliert in diese Sphäre ein. Ihre daraus resultierende Panik führt zur versehentlichen Öffnung des Tores zwischen den Welten und markiert einen symbolischen Krisenmoment, der den Beginn ihrer Adoleszenz und Identitätssuche markiert. Elfis Selbstverlust wird in Form ei-

---

[226] Vgl. Bellenger-Morvan, „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s“, S. 47f.

[227] Vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 4, Folge 1: „Kapitel eins: Der Höllenfeuer-Club“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2022, Filmminute 1:12; vgl. Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 4, Folge 2: „Kapitel zwei: Vecnas Fluch“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2022, Filmminute 1:11; vgl. Nimród Antal, STRANGER THINGS, Staffel 4, Folge 5: „Kapitel fünf: Das Nina-Projekt“. 21 Laps Entertainment/Monkey Massacre Productions/Netflix 2022, Filmminute 1:08.

[228] STRANGER THINGS, S01E04, 0:40.

[229] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 192.

[230] Vgl. Foucault, „Andere Räume“, S. 44.

[231] Vgl. Daniela Wentz, „Stranger Things (2016)“. In: Oliver Fahle/Lisa Gotto/Britta Neitzel/Lars Nowak/Hedwig Wagner/André Wenlder/Daniela Wentz (Hgg.), *Filmische Moderne*. *60 Fragmente*. Bielefeld 2019, S. 439-444, hier S. 442f.

nes Risses auf die Diegese übertragen und im Sinne dieser postmodernen Doppelkodierung tritt das Freme in das Eigene ein. Dies stellt folglich eine Verunsicherung über den ‚wahren' Charakter der Welt dar, in der das Upside Down die gesellschaftlichen, politischen, wissenschaftlichen sowie entwicklungsbedingten Risse darstellt und damit eine Verrätselung, Mystifikation und Unheimlichkeit des Geschehens narrativiert.[232]

5.7 Klang der Schattenwelt – Soundanalyse in STRANGER THINGS

Auditiv sind Menschen besonders empfänglich, da sie sich dem Ton in der Regel nicht entziehen können.[233] Bezogen auf die Gestaltung eines Films oder einer Serie trägt Ton, Musik und Sound zu dem Narrativ der Handlung bei und tritt direkt mit dem Bild in ein Verhältnis. Dabei lässt sich unterschieden, ob einzelne auditive Elemente des Sounds eher im Vordergrund stehen und Aufmerksam erzeugen oder im Hintergrund unterstützend und subtil wirken.[234]

STRANGER THINGS setzt popkulturelle und präexistierende Songs aus den 1980er Jahren sowohl intra- als auch extra-diegetisch ein, um die Handlung zeitlich zu verorten und Trigger für Nostalgie und Erinnerungen auszulösen. Mit einer intertextuellen und referenziellen Funktion verweist die Musik über die Grenzen der dargestellten Welt hinaus. Ein Beispiel dafür ist das Titellied „Ghostbusters" aus dem gleichnamigen Film (1984) in der zweiten Staffel von STRANGER THINGS. Filmmusikalisch setzt die Serie neu produzierte *scores* für *Déja-entendus* in Form von Soundtracks ein.[235]

Michael Stein und Kyle Dixon, die Verantwortlichen für die extradiegetischen Soundtracks in STRANGER THINGS und Teil einer Retro-Synth Gruppe namens Survive, nutzen in der Filmmusik häufig atonale Klangstrukturen. Grundsätzlich sind diese Klänge besonders in Genres wie Thriller, Horror oder Science-Fiction vertreten, da sie durch das Fehlen eines klaren tonalen Zentrums physische Instabilität, Orientierungslosigkeit sowie das Unheimliche und Monströse musikalisch hervorheben:

> Especially as the season progresses, and things start to get weirder, we would try to do a more straightforward music, in our style, but it just didn't have the same impact that a really bizarre, atonal, rhythmic thing would have.[236]

---

[232] Vgl. Nies, „Serapiontisches Erzählen", S. 342.
[233] Vgl. Lisa Gotto, „Ton, Geräusche, Sound". In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.), *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 83-96, hier S. 84.
[234] Vgl. Claus Tiber, „Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden". In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.), *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 97-110, hier S. 99.
[235] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 153.
[236] Kyle Dixon, zit. n. Finn Cohen, „How the ‚Stranger Things' Soundtrack Became the Show's Secret Weapon". In: *The New York Times*, 16.08.2016, [online] https://www.nytimes.com/2016/08/17/arts/music/stranger-things-soundtrack-interview.html (aufgerufen am 01.06.26).

In STRANGER THINGS werden die Klangstrukturen besonders mit Figuren oder Räumen wie dem Upside Down verbunden. Das Spiel mit Synthesizer-Sounds, die sich einerseits durch lebhafte und unbeschwerte und andererseits durch bedrohliche Klänge in Anlehnung an Herzschläge abzeichnen, erzeugen Suspense und sind maßgeblich für den atmosphärischen Hintergrund der Serie.[237]

Besonders die Filmmusik des Intros mit dem Titel „Stranger Things" prägt die Serie musikalisch. Kristallisch klingende Synthesizer eröffnen die Titelsequenz mit einer Aufblende und schaffen zunächst eine wundersame Stimmung. Während sich vor dem Schwarzbild rote Buchstaben sammeln und beginnen durch den Raum zu schweben, ändert sich die anfängliche Stimmung und eine bedrohlich klingende Melodie setzt ein, die mit einem pulsierenden Beat einen Wechsel von *Crescendi* und *Decresendi* erzeugt. Durch das Auf- und Ablaufen einer Oktave wird folglich Spannung inszeniert, die mehrere Höhepunkte aufweist und dann wieder abfällt. Damit spiegeln die musikalischen Dynamiken bereits im Vorspann zentrale Gegensätze der Serie wider, etwa den Konflikt zwischen verschiedenen Welten oder das Auftreten und Bewegen des Monsters durch Raum und Zeit.

Der Track „Hawkins", der in der ersten Folge zu hören ist, als Hopper und seine Kollegen Wills Fahrrad am Waldrand finden, zeichnet sich durch langsame Klänge mit hohen echotonalen Tönen aus, die eine geheimnisvolle Stimmung evozieren.[238] Der Sound wirkt zunächst ruhig, wird jedoch wiederholt durch schrille, langgezogene Töne unterbrochen. Dadurch entsteht ein ambivalentes Klangbild, das die Kleinstadt Hawkins zugleich vertraut und unheimlich inszeniert und ihre Mehrdeutigkeit innerhalb der Handlung widerspiegelt.

In einem klaren Gegensatz dazu steht der Score „The Upside Down", der zunächst mit leichteren, beatlosen Klängen an „Hawkins" erinnert, dann aber in zunehmend bedrohliche, verzerrte Sounds übergeht. Ein lauter werdendes, monströses Heulen, welches an den Demogorgon erinnert, führt schließlich in dunkle, rhythmische Strukturen. Durch diese Klangentwicklung wird eine stetig wachsende Spannung erzeugt und das Upside Down auditiv als bedrohlicher Gegenraum inszeniert. Gespielt wird der Track, als Elfi den entführten Will auf einem Foto in Mikes Kinderzimmer sieht oder sie den Jungen mithilfe von *Dungeons & Dragons* erklären möchte, wo Will ist.[239]

Einer der bekanntesten Tracks mit dem höchsten Wiedererkennungswert ist „Kids". Dabei sind die schnellen und klaren Klänge, die aufeinander aufbauen und mit einer zweiten Melodie überspielt werden, zu hören, wenn die Kinder gemeinsame Spieleabende erleben oder Fahrrad fahren – ähnlich zum Track „Biking to School". Folglich sind die eher fröhlich wirkenden Sounds klar an die kindlichen Protagonisten gebunden.

Elfi dagegen hat einen eigenen Score zugeschrieben bekommen, der ihren Namen trägt. „Eleven" ist gezeichnet von langsamen Beats, die zu einer schnelleren Melodie übergehen und durch echotonale Klänge im Hintergrund unterstützt werden. Dabei werden die Klänge im Verlauf immer höher und bekommen eine

[237] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 156.
[238] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:29.
[239] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:22; vgl. S01E02, 0:41.

emotionale Tiefe. Überdies ähneln sie der Melodie einer Spieluhr, nur dass die Töne deutlich trauriger wirken und Elfis Kindheit unterstreichen. Der Sound wird beispielsweise eingesetzt, um Elfis kindliche Verletzlichkeit zu verdeutlichen, nachdem Mike ihr in seinem Keller Unterschlupf anbietet und sie dort allein zurücklässt. Dort liegt sie in der Höhle aus Decken und Kissen, hat Angst vor dem Gewitter und zittert.[240]

Die Musik in STRANGER THINGS verankert die Handlung zudem gezielt in den 1980er Jahren und lässt den Zeitgeist dieser Epoche wiederaufleben. Die Lieder fungieren dabei als Auslöser für persönliche, interpersonelle, kollektive und historische Nostalgie. Dabei kann vor allem *fictional nostalgia* entstehen, wenn bestimmte Melodien persönliche Erinnerungen und frühere emotionale Erfahrungen beim Publikum aktivieren.[241] Ein Beispiel dafür ist der Song „Africa" (Toto) aus dem Jahr 1982, der unter anderem intra-diegetisch in der Kussszene zwischen Nancy und Steve eingesetzt wird.[242] Der Titel unterstreicht die Szene mit Themen wie Liebe und Sehnsucht und verstärkt die emotionale Wirkung der Handlung, indem er beim Publikum eigene romantische Erinnerungen hervorruft.[243]

Ein weiteres Beispiel ist „Should I Stay or Should I Go" von The Clash (1982). Dieses Lied ist eng mit den Figuren Will und Jonathan Byers verbunden und wird zunächst in einem Flashback eingeführt, in dem Jonathan sich, getriggert durch den Song, an einen gemeinsamen Moment mit seinem Bruder erinnert.[244] Dabei definiert sich Jonathan grundsätzlich über seinen Musikgeschmack, der bei ihm aus Rock-, Punk- und Post-Punk-Musik besteht. Diese Auswahl spiegelt auch seine kritische Haltung gegenüber gesellschaftlichen Normen wider und steht im Kontrast zu idealisierten Vorstadtbildern. Gleichzeitig bietet die Musik ihm und seinem Bruder Will Trost in einer Umgebung, in der sie als ‚anders' wahrgenommen und ausgegrenzt werden.[245]

Neben Filmmusik und Musik im Film unterstützen auch Sound Effekte das Spiel zwischen Bild und Ton. Der leitende Toneditor Brad North spricht mit seinem Teamkollegen und Sounddesigner Craig Henighan in einem Interview über ihre Arbeit an den Effekten für die Serie STRANGER THINGS.[246] Bereits in der ersten Folge von Staffel eins erschaffen sie den Grundton der Serie und verleihen ihr einen starken Wiedererkennungswert. Während Will zum Schuppen läuft, ein Gewehr lädt und auf die Tür zielt, verdichten sich das Surren der Glühbirne sowie das Zirpen von Grillen zu einer bedrohlichen Klangkulissen, die anschließend von den Geräuschen des Demogorgons unterbrochen wird.[247] Das Surren der Glüh-

[240] Vgl. S01E02, 0:03.
[241] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 169f.
[242] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:41.
[243] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 171.
[244] Vgl. STRANGER THINGS, S01E02, 0:17.
[245] Vgl. Steiner, *Nostalgie im Upside Down*, S. 172-174.
[246] Vgl. Jennifer Walden, „How the outstanding sound for ‚Stranger Things' is made". In: Anderson, Asbjoern (Hg.), *A Sound Effect*, 17.08.2016, [online] https://www.asoundeffect.com/stranger-things-sound/ (aufgerufen am 06.06.2026).
[247] Vgl. STRANGER THINGS, S01E01, 0:07.

birne verschmilzt mit sich überlagernden und bedrohlichen Klängen, die zu einem bedrohlichen Kreischen werden und schlussendlich in den Track „Lights Out“ übergehen. Mit dem Erlöschen der Glühbirne verschwindet Will aus dem Bild und es herrscht eine absolute Stille. Das Bild wird schwarz und das Letzte, was zu sehen ist, ist der schwache Schein der Glühbirne: ein elektrisches Licht, welches in Zukunft als Verbindung zwischen Will und seiner Familie sowie Freunden gilt.

Analog zur visuellen Gestaltung des Monsters, das sowohl menschenähnliche als auch fremdartige Merkmale kombiniert, folgt auch seine auditive Darstellung einem ambivalenten Prinzip. Da das Monster zuerst kaum gezeigt wird, brauchte es einen wiedererkennbaren Sound. Folglich besteht die Stimme des Monsters vor allem aus Robbenaufnahmen (SD003 SEAL Vocals) einer Boutique-Bibliothek für Sounddesign und Soundeffekte aus Neuseeland: *Hiss and a Roar*.[248] Die Ähnlichkeit zum Demogorgon wird hier besonders in Sekunde 28 oder auch in Minute 1 und 28 Sekunden deutlich. Ausgewählte Laute wurden verzerrt, in die Länge gezogen und verkürzt. Mithilfe einer Kombination aus weiteren vertrauten Tönen, wie spritzenden Geräuschen von Wasser, welches auf Mehl trifft sowie quietschenden Türen, knarrenden Gummibälle und Trockeneisaufnahmen, entsteht die fremdartige Entität des Monsters.[249]

In „Kapitel drei: Grausame Nacht“, wird Spannung zudem mithilfe von Licht und Klang inszeniert. In der Szene, in der Holly bei einem Besuch im Haus der Byers den Weihnachtslichtern folgt, entstehen die wundersamen Effekte zunächst aus real aufgenommenen Alltagsgeräuschen wie einem Batterieladegerät, welches anschließend klanglich verfremdet und mit (zerbrechenden) Glühbirnen zu einem lebendigen und bedrohlichen Klang kombiniert wird. Zentral dabei ist jedoch das Tonspiel, welches als eine bewusste Abfolge von Tönen wie eine akustische Spur funktioniert. Diese Idee ist stark von dem Film Unheimliche Begegnung der dritten Art inspiriert, in dem eine Fünf-Ton-Sequenz zur Kommunikation zwischen Menschen und Außerirdischen dient.[250] Auch in Stranger Things wird dieses Prinzip aufgegriffen, allerdings mit dem Unterschied, dass die Tonfolge extradiegetisch bleibt.[251]

Überdies sollte sich der Sound des Upside Down laut den Duffer Brüdern vor allem feucht, organisch und gleichzeitig vertraut, aber unheimlich anhören. Bei dem ersten Kontakt mit dem Spalt im Labor in Episode vier sind folglich vor allem bedrohliches Knurren sowie schleimige, nasse und schlürfende Geräusche zu hören, die den Eindruck eines lebendigen, fast körperlichen Raumes erzeugen. Die vertraut wirkenden, aber verfremdeten Geräusche sorgen dafür, dass der Ort gleichzeitig bekannt als auch verstörend wirkt und wie eine Verzerrung der real dargestellten Welt erscheint.[252]

---

[248] Vgl. Tim Prebble, „SD003 Seal Vocals“. In: *Hiss and a Roar*, 2023, [online] https://hissandaroar.com/v3/soundlibrary/sd003-seal-vocals/ (aufgerufen am 22.05.2026).
[249] Vgl. Walden, „How the outstanding sound for ‚Stranger Things‘ is made“.
[250] Vgl. Unheimliche Begegnung der dritten Art, 1:47.
[251] Vgl. Craig Henighan, zit. n. Walden, „How the outstanding sound for ‚Stranger Things‘ is made“.
[252] Vgl. ebd.

5.8 Das Licht zwischen den Welten – Ordnung und Grenzüberschreitung

Während Kapitel „5.8 Hawkins | Upside Down – Dargestellte Welt und Raumorganisation“ die Raumstruktur und das Verhältnis der Räume zueinander untersucht, richtet sich der Fokus dieses Abschnitts auf konkrete Grenzüberschreitungen zwischen den Räumen. Motive und Narrative von Überschreitungen zogen sich dabei bereits durch die ganze Arbeit, werden hier aber mithilfe der Figuren Will, Elfi und dem Demogorgon noch einmal präzise aufgefasst. Einen theoretischen Ansatz hierfür bietet die Grenzüberschreitungstheorie von Juri M. Lotman, der die Bewegung zwischen Räumen als bedeutungsstiftendes Ereigniss versteht.

Nach Lotman entsteht ein Ereignis erst dann, wenn eine Figur eine Grenze zwischen semantisch gegensätzlichen Räumen überschreitet. Karl Nikolaus Renner ergänzt, dass dieser Ansatz an Grenzen stößt, sobald keine eindeutig räumliche Grenze vorhanden ist. Deshalb erweitert er Lotmans Raumbegriff mithilfe des mathematischen Mengenbegriffs, sodass auch soziale, kulturelle und ideologische Ordnungen erfasst werden können.[253] Grenzen entsprechen dabei allgemeinen Regeln und Normen, deren Verletzung ein Ereignis auslöst. Handlung wird somit als Abfolge von Zuständen verstanden, in denen geprüft wird, ob eine Situation mit der bestehenden Ordnung übereinstimmt. Ein Ereignis liegt folglich vor, wenn ein Widerspruch zwischen Ordnung und Situation entsteht; endet dieser Widerspruch, endet auch das Ereignis.[254]

Auch Peter Klimczak und Christer Petersen setzen sich kritisch mit strukturalistischen Erzähltheorien auseinander und erweitern die Ansätze von Lotman und Renner um eine deontische Modallogik. Nach dieser kann eine Regel weiterhin bestehen, auch wenn sie faktisch verletzt wurde, ohne dass direkt ein formaler Widerspruch entsteht. Dies ermöglicht es, Ereignisse als länger andauernde Abweichungen von einer Ordnung zu modellieren.[255] Die Überschreitung von Grenzen können auch als Schwellen beziehungsweise prozessuale Übergänge festgelegt werden, wobei der Fokus der Narration sich dann vor allem auf den Prozess der Überschreitung konzentriert, während sich eine oder mehrere Figuren zwischen zwei semantischen Räumen bewegen und dort einen Vorgang der Transformation durchleben.[256]

Wird dieser Ansatz auf die erste Staffel der Serie STRANGER THINGS, insbesondere auf Wills Entführung und seine Bewegung zwischen den Räumen, übertragen, lässt sich die Entstehung einer Ordnungsverletzung exemplarisch nachvollziehen: Zum Zeitpunkt t1 bewegt sich Will (Individuum a) unfreiwillig von Raum A (Hawkins) in Raum B (Upside Down) und verletzt damit den Ordnungssatz OS1 der geltenden Weltordnung. Folglich richten sich alle acht Episoden der ersten Staffel danach, das Gleichgewicht wiederherzustellen und Will zu retten. Dies ge-

[253] Vgl. Renner, „Grenze und Ereignis“, S. 4f.
[254] Vgl. ebd., S. 7f.
[255] Vgl. Peter Klimczak/Christer Petersen, „Ordnung und Abweichung. Juri M. Lotmans Grenzüberschreitungstheorie aus modallogischer Perspektive“. In: *Journal of Literary Theory*, Bd. 9 (2015), Nr. 1, S. 135-154, hier S. 144f.
[256] Vgl. Nies[1], „B/Orders – Schwellen – Horizonte“, S. 57.

lingt durch eine Behebung der Ordnungsverletzung in Form einer Rückkehr in den Ausgangsraum. Konkret kehrt Will (Individuum a), der durch einen Ordnungssatz OS1 an den Raum A (Hawkins) gebunden ist, zum Zeitpunkt t2 in diesen Raum A zurück. Damit ist die Verletzung des Ordnungssatzes OS1 behoben.[257]

Am Ende der achten Episode wird jedoch deutlich, dass Will weiterhin mit Raum B, dem Upside Down, verbunden ist. Er spuckt eine lebendige, organische Substanz aus, die visuell den Strukturen der Schattendimension ähnelt. Zugleich verfällt er in einen tranceartigen Zustand, der ihn die Welt des Upside Down erblicken lässt.[258] Will befindet sich symbolisch auf einer Schwelle zwischen beiden Räumen und verkörpert diese. Die ursprüngliche Ordnungsverletzung kann folglich nicht vollständig aufgehoben worden sein, da Will bei seiner Rückkehr Elemente des fremden Raumes in den Ausgangsraum mitgebracht hat.

Die Geschehnisse in STRANGER THINGS haben psychische Auswirkungen auf alle Beteiligten sowie auf die Ordnung der Welt beziehungsweise das Sinngefüge der Diegese.[259] Besonders die Kinder, vor allem Elfi und Will, tragen tiefe psychische Narben davon und Will ist am Ende der ersten Staffel innerlich kolonisiert. Neben der Psyche der Charaktere sind auch ihre Körper verändert, was auf „Transitionsphasen zwischen Kindheit – Jugend – Adoleszenz“[260] hindeutet. Die Entführung von Will Byers ist folglich keine temporäre Ordnungsstörung, die rückstandslos geheilt wird. Stattdessen legt sie die Brüchigkeit der kleinstädtischen Ordnung und Sicherheit offen.

Das Portal im Labor verweist konkret auf die systeminterne Krise, die die Grenze zwischen dem Eigenen und dem Fremden dauerhaft aufgelöst hat. Das Resultat dieser Krise, Elfi, weist folgende Grenzüberschreitung auf: Ihre Ausgangssituation ist durch den Raum des Labors geprägt, in dessen Sozialordnung sie integriert ist und von ihren Eltern, in diesem Sinne Dr. Brenner, abhängig ist. Durch ihre Flucht aus dem Labor und in den neuen Raum Hawkins beginnt ihre Transitionsphase und sie steigt aus dem kindlichen Status heraus, begibt sich auf eine Reise und erlebt freundschaftliche sowie eine erotische Beziehung. Michael Titzmann bezeichnet dies als einen Zeitraum, in dem die Protagonistin oder der Protagonist mit unterschiedlichen sozialen Gruppen und Lebensformen konfrontiert wird.[261] Der Endzustand ist grundsätzlich durch die Selbstfindung geprägt, in der Elf Autonomie erlangt und ihren Platz in der sozialen Ordnung einnimmt, als Freundin und Heldin. In der finalen Szene, in der Elfi den Demogorgon in der Schule konfrontiert und sich mit ihm als Opfer auflöst, wird wiederum deutlich, dass sie als Grenzgängerin zwischen Raum A und Raum B zu beiden aber auch zu

[257] Vgl. Renner, „Grenze und Ereignis“, S. 11.
[258] Vgl. STRANGER THINGS, S01E08, 0:51.
[259] Vgl. Nies[1], „B/Orders – Schwellen – Horizonte, S. 32.
[260] Nies, „Serapiontisches Erzählen“, S. 336.
[261] Vgl. Michael Titzmann, „Die ‚Bildungs-‘/Initiationsgeschichte der Goethe-Zeit und das System der Altersklassen im anthropologischen Diskurs der Epoche“. In: Lutz Danneberg/Friedrich Vollhardt (Hg.), *Wissen in Literatur im 19. Jahrhundert*. Tübingen 2002, S. 7-64, hier S. 12f.

keinem dieser Räume zugehörig ist: ihr Aussehen wird durch monströse Merkmale in Form von dunkel umrandeten und roten Augen ergänzt.[262]

Der Demogorgon in STRANGER THINGS kann als Grenzfigur des Horrors verstanden werden, der das Spannungsverhältnis von Anziehung und Abstoßung im Sinne von Unheimlichen und Abjektem verkörpert. Er überschreitet zunächst als fremdes Wesen aus einer anderen Dimension die Grenze in die geordnete Welt von Hawkins, entpuppt sich jedoch zugleich als Produkt menschlicher Eingriffe in diese Ordnung.[263] Folglich destabilisiert das Monster das grundlegende Ordnungssystem, indem es ontologische Grenzen infrage stellt. Es entzieht sich klaren Kategorien von Tier und Mensch und steht damit für das verzerrte heimliche beziehungsweise das verdrängte Andere, das in die Gesellschaft zurückkehrt – ein genetisch mutiertes Wesen, entsprungen aus dem Raum einer nuklearen Katastrophe.[264]

Zudem steht besonders der Keller im Haus der Wheelers als Rückzugsort der Kinder für einen eigenen und von der Erwachsenenwelt getrennten Raum. In der Eingangsszene der ersten Staffel öffnet sich die Tür und Mikes Mutter wird aus der Untersicht gefilmt, während sie die Treppe hinunterruft. Diese Kameraperspektive verdeutlicht, dass die Erwachsenenwelt für die Jungen übergeordnet und zugleich distanziert erscheint. Mit dem Auftreten von Elfi und der Bedrohung durch das Monster wird dieser Raum zunehmend destabilisiert und zwingt die Kinder langfristig die Schwelle des Erwachsenwerdens zu überschreiten.[265] Die letzte Szene der fünften Staffel wiederum zeigt die Jungen und das Mädchen Max (Sadie Sink), wie sie den Keller verlassen.[266] Dieser Moment, der Aufstieg aus dem Keller über eine Treppe, kann für das endgültige Verlassen der Kindheit und den abgeschlossenen Prozess des Erwachsenwerdens gedeutet werden. Zudem ist Elfis Schicksal unklar und sie ist nicht mehr Teil der Gruppe – eine endgültige Wiederherstellung der Ordnung?

Im Gegensatz dazu endet die erste Staffel von STRANGER THINGS mit der Erkenntnis, dass die vermeintlich wiederhergestellte Ordnung eine Illusion ist und das Andere weiterhin fortbesteht. Die Serie erscheint damit nicht als reines Abenteuernarrativ, sondern als Darstellung des Scheiterns einer stabilen menschlichen Ordnung. Der vermeintlich kindlichen Idylle wird hier bloß durch die Präsenz des Portals, welches ironischerweise von einem Kind geöffnet wurde, widersprochen. Dennoch vergleichen Mike, Dustin und Lucas das Upside Down mit ihrem Lieblingsspiel *D&D* und machen das Geschehene zu einem Abenteuer, weil sie als Kinder die Regeln und Ordnung der Räume eben nur auf diese Weise greifen können.

---

[262] Vgl. STRANGER THINGS, S01E08, 0:35.

[263] Vgl. Peter Podrez, „Der Horrorfilm“. In: Marcus Stiglegger (Hg.), *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 539-556, hier S. 541-544.

[264] Vgl. ebd., S. 544-547.

[265] Vgl. ebd., S. 552.

[266] Matt Duffer/Ross Duffer, STRANGER THINGS, Staffel 5, Folge 8: „Kapitel acht: Zurück auf der richtigen Seite“. 21 Laps Entertainment/Upside Down Pictures/Netflix 2026, Filmminute 1:58.

6. STRANGER THINGS als das Upside Down der nostalgischen 1980er Jahre – Fazit und Beantwortung der Leitfrage

Die vorliegende Arbeit ging der zentralen Leitfrage nach, inwieweit STRANGER THINGS ein semantisch aufgeladenes Sinnkonstrukt im Sinne einer nostalgischen Repräsentation der 1980er Jahre inszeniert und welche übertragene Bedeutung dieses Konstrukt für die Diegese sowie den kulturellen Kontext besitzt. Vor diesem Hintergrund lässt sich konstatieren, dass die Serie ein semantisch aufgeladenes Weltkonstrukt entwirft, welches die 1980er Jahre nicht nur abbildet, sondern als komplexes Zeichensystem im Sinne einer nostalgischen Repräsentation neu verhandelt. Vielmehr generiert sie ein komplexes Werteensemble, welches sich an postmoderner Ästhetik und produktiver Rekombination tradierter Filmcodes orientiert und dies in einem progressiven Nostalgiepotenzial entfaltet.

Aus der Untersuchung der *Histoire*-Strategie ergibt sich ein spezifisches Normen- und Wertesystem innerhalb der Diegese, das im Gegensatz zu den historisch-konservativen Leitbildern der Reagan-Ära steht. Während die hegemoniale Politik der 1980er Jahre die heteronormative Kernfamilie und ein patriarchales Männlichkeitsideal propagierte, dekonstruiert STRANGER THINGS diese Strukturen subversiv. Dabei ist das Zentrum der moralischen Handlungsfähigkeit an die Gruppe von kindlichen und jugendlichen Außenseiterinnen und Außenseitern gebunden. Sie widersprechen ihren physisch-aggressiven Gegenspielerinnen und Gegenspielern und setzen stattdessen auf kreative Kooperation, Empathie und strategisches Denken, das sie aus den Logiken ihres Rollenspiels *Dungeons & Dragons* ableiten.

Weibliche Figuren wie Nancy und Elfi durchbrechen stereotypische Zuschreibungen und emanzipieren sich aus dem Slasher-Klischee des schutzbedürftigen Mädchens zu bewaffneten und autonomen Akteurinnen, während männliche Figuren wie Steve und Jonathan alternative und weniger toxische Formen der Männlichkeit verkörpern. Toxisch-bleibende Charaktere, wie Dr. Martin Brenner, versagen im Verlauf des Narrativs und werden von ihren eigenen Fehlern, die Verursachung der Katastrophe in Form des Demogorgons, eingeholt. Ted Wheeler bleibt der abwesende Vater, während sein Sohn eine intensive und intime Verbindung zu einem Mädchen aufbaut und sich ihretwegen in die Transitionsphase des Erwachsenseins begibt.

Darüber hinaus wird am Beispiel der Wheelers das konservative Familienideal als emotional abwesende und dysfunktionale Hülle entlarvt. Demgegenüber wird der prekär lebenden, alleinerziehenden Mutter Joyce Byers trotz sozialer Stigmatisierung die höchste emotionale und kämpferische Integrität zugeschrieben. Folglich werden tradierte Rollenbilder des 80er Jahre Kinos durch gezielte *reworkings* aufgebrochen.

Das Besondere des Weltkonstrukts liegt dabei in der Analogie zwischen der Entwicklung der Figuren im Prozess der Adoleszenz und der topografischen Organisation der Räume: Ein Mädchen löst mit ihrem Eintritt in die Adoleszenz eine erschütternde Katastrophe aus, die sich im Sinne einer Doppelcodierung der Die-

gese in Form eines Risses in einer wissenschaftlichen und medizinischen Einrichtung zeigt.

Konkret basiert das fundamentale Weltkonstrukt der Serie auf der Opposition zweier Räume, die Kleinstadt Hawkins und die Schattenwelt des Upside Down. Dabei wird Hawkins zunächst vor allem als nostalgisch verklärte Kleinstadt-Idylle inszeniert, die jedoch unter dem Einfluss unterschiedlicher Ereignisse rund um das Verschwinden des jungen Will Byers destabilisiert wird. Folglich wird die vermeintliche Sicherheit der Vorstadt durch das Eindringen einer fremden Dimension als illusorisch beziehungsweise *strange* entlarvt. Das Upside Down ist kein externes Phänomen, sondern eine heterochrone Heterotopie, die physische sowie psychische Transformationsprozesse der Pubertät visuell abbildet. Dabei sind die Monster – der Demogorgon und der Mind Flayer – keine rein externen Bedrohungen, sondern Projektionsflächen des gesellschaftlich Verdrängten sowie der adoleszenten Identitätskrise. Diese fundamentale Ambivalenz verdichtet sich in der Hybridfigur Elf. Sie bewegt sich auf der Schwelle zwischen biologischer Waffe und missbrauchtem sowie unschuldigem Kind, zwischen monströser, abjekter Gewalt und Heldentum. Ihre Identität bildet sich jenseits biologischer Verwandtschaftsbeziehungen und vor allem nach dem Ordnungssatz „Freunde lügen nicht".

Für die Darstellung und Diskussion dieser Räume nutzt die Serie gezielt Nostalgie-Trigger, wobei die *artefact nostalgia* durch ikonische Requisiten wie BMX-Räder, Walkie-Talkies oder Eggo-Waffeln eine materielle Authentizität erzeugt wird und *fictional nostalgia* vor allem über intertextuelle Bezüge kollektive Medienerinnerungen schafft. Während auf diese Weise Werke von Stephen King oder Steven Spielberg geehrt werden, reproduziert die Serie die Zeit der 1980er Jahre nicht lediglich nostalgisch, sondern entwirft eine progressive Konstruktion von Strukturen mithilfe nostalgischer Anspielungen auf ein System von Vergangenheit und Gegenwart, das sowohl damalige als auch gegenwärtige Verhältnisse kritisch reflektiert. Dabei verhandelt das Narrativ gezielt kulturelle Spuren und nutzt Fragmente wie alte Filmplakate oder ein Song von The Clash, um ein Gefühl der Nostalgie herbeizurufen und Erinnerungen an eine vergangene Zeit zu wecken.

Die Beantwortung der Leitfrage verlangt zudem eine Berücksichtigung der *Discours*-Ebene, die das semantische Sinnkonstrukt durch filmspezifische Zeichenauswahl verstärkt. STRANGER THINGS nutzt die formale Gestaltung gezielt, um eine ästhetische Distanzierung, Verrätselung und Mystifikation zu erzeugen und durch spektakuläre Zuspitzung von Licht- und Farbkontrasten die Künstlichkeit der Inszenierung zu verdeutlichen, um das Unheimliche im Heimlichen sichtbar werden zu lassen. Die auditive Ebene stützt dieses Verfahren mittels des bewussten Wechsels von tonaler Geborgenheit und atonalen, rhythmisch bizarren Synthesizer-Scores, die das Unheimliche und Monströse akustisch evozieren.

Abschließend kann das Konzept der Nostalgie in STRANGER THINGS über die bloße Identifikation von Nostalgie-Triggern hinaus als *upside down* neu gedacht werden. Die Serie wird zum Schauplatz, an dem verschiedene Formen von Nostalgie miteinander interagieren und es ermöglichen, die 1980er Jahre in ihrer

Vielschichtigkeit neu zu betrachten und zu bewerten, sowohl wehmütig als auch kritisch. STRANGER THINGS deutet darauf hin, dass die Welt der Vergangenheit immer schon von dunklen Rissen durchzogen war, deren Offenbarung in der Entführung eines Jungen und dem Auftauchen eines geheimnisvollen Mädchens liegt. Damit kehrt das eigentlich Vertraute, die nostalgisch aufgeladenen 80er Jahre, verzerrt in die erste Staffel von STRANGER THINGS zurück und verleiht der Serie ein Gefühl des Unheimlichen.

7. Literatur- und Medienverzeichnis

Filme und Serien

CARRIE – DES SATANS JÜNGSTE TOCHTER. Brian De Palma (USA 1976).

DER FEUERTEUFEL. Mark L. Lester (USA 1984).

DER HÖLLENTRIP. Ken Russel (USA 1980).

DIE GOONIES. Richard Donner (USA 1985).

E.T. – DER AUßERIRDISCHE. Steven Spielberg (USA 1982).

FRANKENSTEIN. James Whale (USA 1931).

GHOSTBUSTERS. Ivan Reitman (USA 1984).

GREMLINS – KLEINE MONSTER. Joe Dante (USA 1984).

POLTERGEIST. Tobe Hooper (USA 1982).

STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS. Rob Reiner (USA 1986).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 1: „Kapitel eins: Das Verschwinden des Will Byers“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 2: „Kapitel zwei: Die Verrückte auf der Maple Street“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 3: „Kapitel drei: Grausame Nacht“. Shawn Levy (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 4: „Kapitel vier: Die Leiche“. Shawn Levy (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 5: „Kapitel fünf: Der Floh und der Akrobat“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 6: „Kapitel sechs: Das Monster“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 7: „Kapitel sieben: Die Badewanne“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 1, Folge 8: „Kapitel acht: Die andere Seite“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2016).

STRANGER THINGS – Staffel 2, Folge 1: „Kapitel eins: MADMAX“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2017).

STRANGER THINGS – Staffel 2, Folge 9: „Kapitel neun: Das Tor“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2017).

STRANGER THINGS – Staffel 3, Folge 3: „Kapitel drei: Die verschwundene Rettungsschwimmerin“. Shawn Levy (USA 2019).

STRANGER THINGS – Staffel 4, Folge 1: „Kapitel eins: Der Höllenfeuer-Club“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2022).

STRANGER THINGS – Staffel 4, Folge 2: „Kapitel zwei: Vecnas Fluch“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2022).

STRANGER THINGS – Staffel 4, Folge 5: „Kapitel fünf: Das Nina-Projekt“. Nimród Antal (USA 2022).

STRANGER THINGS – Staffel 4, Folge 7: „Kapitel sieben: Das Massaker im Hawkins Lab“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2022).

STRANGER THINGS – Staffel 5, Folge 2: „Kapitel zwei: Das Verschwinden von Holly Wheeler“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2025).

STRANGER THINGS – Staffel 5, Folge 4: „Kapitel vier: Der Zauberer“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2025).

STRANGER THINGS – Staffel 5, Folge 8: „Kapitel acht: Zurück auf der richtigen Seite“. Matt Duffer/Ross Duffer (USA 2026).

THE BREAKFAST CLUB. John Hughes (USA 1985).

TWIN PEAKS. David Lynch (USA 1990-1991 u. 2017).

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART. Steven Spielberg (USA 1977).

Literatur

Armbruster, Stefanie. *Watching Nostalgia. An Analysis of Nostalgic Television Fiction and it’s Reception*. Bielefeld 2016.

Assmann, Aleida. *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München 2018.

Atia, Nadia/Davis, Jeremy. „Nostalgia and the shapes of history“. In: *Memory Studies*. Bd. 3.3 (2010), S. 181-186.

Bauer, Matthias. „Sozialer und semiotischer Raum. Querbezüge, Übergänge und Grenzverschiebungen nebst einigen Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Relevanz des Ähnlichkeitsdenkens“. In: Martin Nies (Hg.). *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*. Bd. 4 (2018), S. 143 – 168.

Behrens, Roger. *Postmoderne*. Hamburg 2014.

Bellenger-Morvan, Yannick. „Reconstructing and/of Deconstructing the 1980s. Gothic and Horror Tropes in Stranger Things (Netflix, 2016-)“. In: Imaginaires, Gothic, Teen and Pop Culture. Bd. 25 (2023), S. 33-49.

Bienk, Alice. *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg 2014[4].

Boym, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York 1959.

Brecht, Bertolt. *Schriften zum Theater 7*. Frankfurt am Main 1964.

Butts, Jimmy. „The Strangest Thing About Stranger Things“. In: Kevin J. Wetmore (Hg.). *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. North Carolina 2018, S. 235-246.

Clemens-Smucker, Judith. „Stranger Teens Eleven Transforms the Monstrous Symbolism of Adolescence through a Contemporary Narrative Arc“. In: *Journal of Popular Film and Television*. Bd. 50.2 (2022), S. 60-68.

Davis, Fred. „Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave“. In: *Journal of Popular Culture*. Bd. 11.2 (1977), S. 414-424.

Derrida, Jacques. „Die différance“. In: Peter Engelmann (Hg.). *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Ditzingen 1990, S. 76-113.

Eder, Jens. „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. In: Jens Eder (Hg.). *Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Hamburg 2008[2], S. 9-63.

Faulstich, Werner. *Grundkurs Filmanalyse*. Paderborn 2013[3].

Flückiger, Barbara. „Filmfarben“. In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.). *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 27-48.

Fore, Samantha. „The Psychological Torture of MK ULTRA“. In: *Undergraduate Research Journal*. Bd. 18 (2018), S. 27-34.

Foucault, Michel. *Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Zweisprachige Ausgabe. Übers. v. Michael Bischoff. Mit einem Nachwort von Daniel Defert*. Berlin 2013.

Foucault, Michel. „Andere Räume“. In: Karlheinz Barck et al. (Hgg.). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig 1992, S. 34-46.

Freud, Siegmund. „Das Unbewusste“. In: *Int. Z. ärztl. Psychoanal.* Bd. 3.4 und 5 (1915), 189-203 und 257-69.

Freud, Siegmund. „Das Unheimliche (1919)“. In: *Istituto Svizzero di Roma* (Hg.). *Studio Roma. Programma transdisciplinare sul contemporaneo 2013/2024*. Berlin 2012.

Genette, Gérard. *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Mit einem Vorwort von Harald Weinrich. Aus dem Französischen von Dieter Hornig.* Frankfurt am Main, 1989.

Genette, Gérard. *Die Erzählung. Übers. v. Andreas Knop. Mit einem Nachwort von Jochen Vogt. Überprüft und berichtigt von Isabel Kranz*. München 2010[3].

Gotto, Lisa. „Ton, Geräusche, Sound“. In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.). *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 83-96.

Gräf, Dennis/Großmann, Stephanie/Klimczak, Peter/Krah, Hans/Wagner, Marietheres. *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg 2012.

Hänselmann, Matthias C. *Hörspielanalyse. Eine Einführung*. Bielefeld 2024.

Helsper, Werner. *Professionalität und Professionalisierung pädagogischen Handelns: Eine Einführung*. Opladen 2021.

Klimczak, Peter/Petersen, Christer. „Ordnung und Abweichung. Juri M. Lotmans Grenzüberschreitungstheorie aus modallogischer Perspektive“. In: *Journal of Literary Theory*. Bd. 9.1 (2015), S. 135-154.

Koch, Michelle. „E.T. – Der Außerirdische“. In: Bettina Kümmerling-Meibauer/Thomas Köbner (Hgg.). *Filmgenres. Kinder und Jugendfilm*. Stuttgart 2012, S. 99-102.

Köbner, Sascha. „Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers“. In: Bettina Kümmerling-Meibauer/Thomas Köbner (Hgg.). *Filmgenres. Kinder und Jugendfilm*. Stuttgart 2012, S. 123-125.

Lavigne, Carlen. „Monster Menstrual: Women, Girls, ans Queer Horror in Stranger Things“. In: *Canadian Review of American Studies*. Bd. 54.2 (2024), S. 119-132.

Maciuszek, Dennis. „Erzählstrukturen im Filmgenre Coming of Age“. In: Stephanie Großmann/Peter Klimczak (Hgg.). *Medien – Texte – Kontexte*. Marburg 2010, S. 215-228.

Meurer, Ulrich. *Topographien. Raumkonzepte in Literatur und Film der Postmoderne*. München 2007.

Niemeyer, Katharina. *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. New York 2014.

Nies, Martin. „Serapiontisches Erzählen in Sofia Coppolas The Virgin Suicides und das ‚Geheimnis‘ in postmodernen Initiationsgeschichten“. In: Jan-Oliver Decker/Dennis Gräf/Stephanie Großmann/Martin Nies (Hgg.). *Mediale Strukturen – Strukturierte Medialität. Konzeptionen, Semantiken und Funktionen medialer Weltentwürfe in Literatur, Film und anderen Künsten*. Kiel 2021, S. 334-348.

Nies, Martin[1]. „B/Orders – Schwellen – Horizonte. Modelle der Beschreibung von Räumen und Grenzen in ästhetischer Kommunikation – Eine raumsemiotische Positionsbeschreibung“. In: Martin Nies (Hg.). *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*. Bd. 4 (2018), S. 13-72.

Nies, Martin[2]. „Einleitung. Raumsemiotik – Zur Kodierung von Räumen und Grenzen“. In: Martin Nies (Hg.). *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*. Bd. 4 (2018), S. 7-11.

Nies, Martin. „‚Strawberry Fields‘ – ‚Cranberry Sauce‘: Das Spiel mit Zeichen aus der Popkunstwelt der Beatles in Hendrik Handloegtens Film Paul is dead“. In: Thomas Barth/Christan Betzer/Jens Eder/Katinka Narjes (Hgg.). *Medial Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg 2005, S. 67-76.

Nietzsche, Friedrich. *Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*. Leipzig 1886.

Nübel, Damaris. „Zur Funktion von Nicht-Orten und Heterotopien in Identitätsnarrativen der Kinder- und Jugendliteratur“. In: Martin Nies (Hg.). *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik*. Bd. 4 (2018), S. 169-178.

Papenbroock, Frank. *Filmgenres und Filmgattungen. Ein Überblick*. Wiesbaden 2023.

Petersen, Christer. *Der postmoderne Text. Rekonstruktion einer zeitgenössischen Ästhetik am Beispiel von Thomas Pynchon, Peter Greenaway, und Paul Wühr*. Kiel 2003.

Podrez, Peter. „Der Horrorfilm“. In: Marcus Stiglegger (Hg.). *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 539-556.

Prümm, Karl. „Zur Analyse der Kameraarbeit. Zwischen Technik und Ästhetik“. In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.). *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 7-26.

Renner, Karl Nikolaus. „Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von Jurij M. Lotman“. In: Gustav Frank/Wolfgang Lukas (Hgg.). *Norm – Grenze - Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Festschrift für Michael Titzmann*. Passau 2004, S. 357-381.

Schirach, Ariadne. *Glücksversuche: Von der Kunst, mit seiner Seele zu sprechen*. Stuttgart 2021.

Schmeink, Lars/Spiegel, Simon. „Science-Fiction“. In: Marcus Stiglegger (Hg.). *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 515-526.

Schrey, Dominik. *Analoge Nostalgie. In der digitalen Medienkultur*. Berlin 2017.

Steiner, Jutta. *Nostalgie im Upside Down. Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie Stranger Things. Mit einem Vorwort von Katharina Niemeyer*. Marburg 2019.

Stemmann, Anna. *Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien*. Bd. 4. (2019), Stuttgart.

Stutterheim, Kerstin. „Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films“. In: Christine Lang/Kerstin Stutterheim (Hgg.). *Come and play with us: Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino*. Marburg 2014, S. 39-87.

Tiber, Claus. „Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden“. In: Malte Hagener/Volker Patenburg (Hgg.). *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 97-110.

Titzmann, Michael. „Die ‚Bildungs-‘/Initiationsgeschichte der Goethe-Zeit und das System der Altersklassen im anthropologischen Diskurs der Epoche“. In: Lutz Danneberg/Friedrich Vollhardt (Hgg.). *Wissen in Literatur im 19. Jahrhundert*. Tübingen 2002, S. 7-64.

Tolkin, John Ronald R. *Der kleine Hobbit*. München 1974.

Wentz, Daniela. „Stranger Things (2016)“. In: Oliver Fahle/Lisa Gotto/Britta Neitzel/Lars Nowak/Hedwig Wagner/André Wenlder/Daniela Wentz (Hgg.). *Filmische Moderne. 60 Fragmente*. Bielefeld 2019, S. 439-444.

Wulff, Hans Jürgen/Schlösser, Lioba/Stiglegger, Marcus. „Der Abenteuerfilm“. In: Marcus Stiglegger (Hg.). *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden 2020, S. 635-652.

Internetquellen

Cohen, Finn. „How the ‚Stranger Things‘ Soundtrack Became the Show’s Secret Weapon“. In: *The New York Times*, 16.08.2016 (= https://www.nytimes.com/2016/08/17/arts/music/stranger-things-soundtrack-interview.html; Abruf am 01.06.26).

Filmstars. *Poster Stranger Things – Staffel 1*, 31.08.2017 (= https://www.filmstarts.de/serien/19156/bilder/detail/?cmediafile=21438819; Abruf am 01.05.26).

Hecht, Benjamin. „Basiert ‚Stranger Things‘ auf einer wahren Geschichte? Das sind die realen Inspirationen für den Netflix-Hit“. In: *Filmstars*, 21.11.2025 (= https://www.filmstarts.de/nachrichten/1000176539.html; Abruf am 05.06.26).

Lehmkuhl, Ursula. „Die Reagan-Jahre: Zurück zum ‚alten Glanz‘“. In: *Bundeszentrale für politische Bildung*, 11.10.2008 (= https://www.bpb.de/themen/nordamerika/usa/10625/die-reagan-jahre-zurueck-zum-alten-glanz/; Abruf am 05.06.26).

Mollet, Tracey. „Demogorgons, Death Stars and Difference: Masculinity and Geek Culture in Stranger Things“. In: *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, Bd. 31 (2019) (= https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/143033/; Abruf am 01.05.26).

Nichols, Elizabeth Gackstetter. „Weirdo Barbie and Punk-Rock Daddy's Girl: Ambiguity, Gendered Identity and Appearance of Eleven in Stranger Things". In: *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, Bd. 31 (2019) (= https://refractory-journal.com/weirdo-barbie-and-punk-rock-daddys-girl-ambiguity-gendered-identity-and-appearance-of-eleven-in-stranger-things/; Abruf am 04.06.26).

Pennhurst Memorial & Preservation Alliance. *Pennhurst Timeline, 2021* (= http://www.preservepennhurst.org/default.aspx?pg=93; Abruf am 04.06.26).

Prebble, Tim. „SD003 Seal Vocals". In: *Hiss and a Roar, 2023* (= https://hissandaroar.com/v3/soundlibrary/sd003-seal-vocals/; Abruf am 22.05.2026).

Series Trailer MP. *Stranger Things Season 1 Trailer (2016) New Netflix Series*. In: YouTube (Hg.), 09.06.2016 (= https://www.youtube.com/watch?v=Bb4uR9gTVXI; Abruf am 03.06.2026).

Soethof, Fabian. „Mash-up: So klingen die Titelmelodien von ‚Stranger Things' und ‚Twin Peaks' gemeinsam". In: *musikexpress*, 07.09.2016 (= https://www.musikexpress.de/mash-up-so-klingen-die-titelmelodien-von-stranger-things-und-twin-peaks-gemeinsam-661515/; Abruf am 05.06.26).

Walden, Jennifer. „How the outstanding sound for ‚Stranger Things' is made". In: Asbjoern Anderson (Hg.). *A Sound Effect*, 17.08.2016 (= https://www.asoundeffect.com/stranger-things-sound/; Abruf am 06.06.2026).

Zumach, Andreas. „‚Star Wars' der US-Armee". In: *Deutschlandfunk,* 13.05.2013 (= https://www.deutschlandfunk.de/star-wars-der-us-armee-100.html; Abruf am 06.05.26).

Musik

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Biking to School". In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Eleven". In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Hawkins". In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Kids". In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Lights Out“. In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „Stranger Things“. In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Dixon, Kyle/Stein, Michael: „The Upside Down“. In: *Stranger Things, Vol. 1 (A Netflix Original Series Soundtrack)*. Lakeshore Records 2016.

Parker Jr., Ray: „Ghostbusters“. In: *Ghostbusters*. Arista Records 1984.

Toto: „Africa“. In: *Toto IV*. Columbia Records 1982.

The Clash: „Should I stay or Should I Go“. In: *Combat Rock*. Columbia Records 1982.

vzkf www.kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

VZKF Student Research Papers

Das VZKF fördert den wissenschaftlichen Nachwuchs. Im „Nachwuchsportal“ des *Virtuellen Zentrums für kultursemiotische Forschung* auf der Webseite www.kultursemiotik.com besteht die Möglichkeit eines hochschul- und fachstudiengangüberschreitenden Austauschs für Studierende und Graduierte mit semiotischen Studien- und Forschungsinteressen.

Mit der Open Access-Publikationsreihe *Student Research Papers* werden Arbeiten des wissenschaftlichen Nachwuchses der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. In vielen Studiengängen entstehen qualitativ hochwertige Hausarbeiten, denen ebenso wie den meisten Bachelor- oder Master-Abschlussarbeiten keine öffentliche Beachtung zuteil wird, obwohl sich darunter engagierte Schriften finden, die mit hochinteressanten Ergebnissen aufwarten oder auch solche, die Gegenstände überhaupt erstmalig wissenschaftlich erschließen.

Die in den VZKF *Student Research Papers* veröffentlichten Arbeiten verdienen nach Auffassung der Redaktion mehr Aufmerksamkeit als ihnen im Rahmen studentischer Prüfungsleistungen normalerweise zukommt und sie können in der Bearbeitung ihrer Themenstellung, in Argumentationsstruktur und Interpretationsleistung als Beispiel und Orientierung für Studierende gelten, die eine schriftliche Prüfungsleistung zu erbringen haben. Aber auch Forschungsbeiträge von Graduierten und Promotionsstudierenden werden in den *SRP* publiziert.

Die Redaktion des VZKF übernimmt keine Gewähr für die Fehlerfreiheit der Texte – der personelle Aufwand für ein professionelles Lektorat wäre zu hoch. Kleinere formale Mängel werden als tolerierbar erachtet, wenn die Arbeiten fachlich bereichernde Einsichten und Ergebnisse bieten.

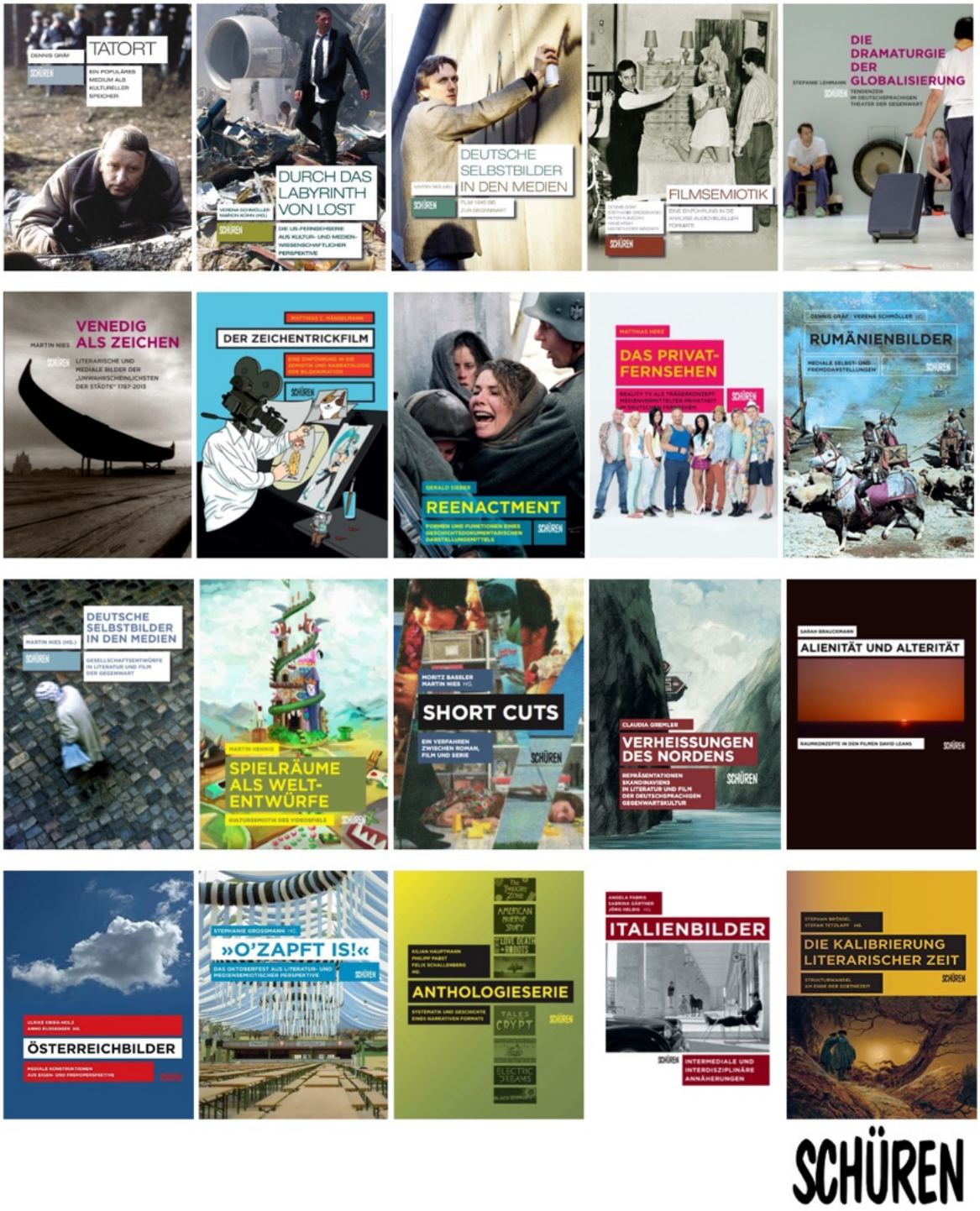
Für die Inhalte und die Einhaltung des Urheberrechts (dies betrifft insbesondere den korrekten Umgang mit fremdem geistigem Eigentum im Nachweis von Zitaten und Paraphrasen) zeichnen die Autor*innen selbst verantwortlich.

open access

creative commons

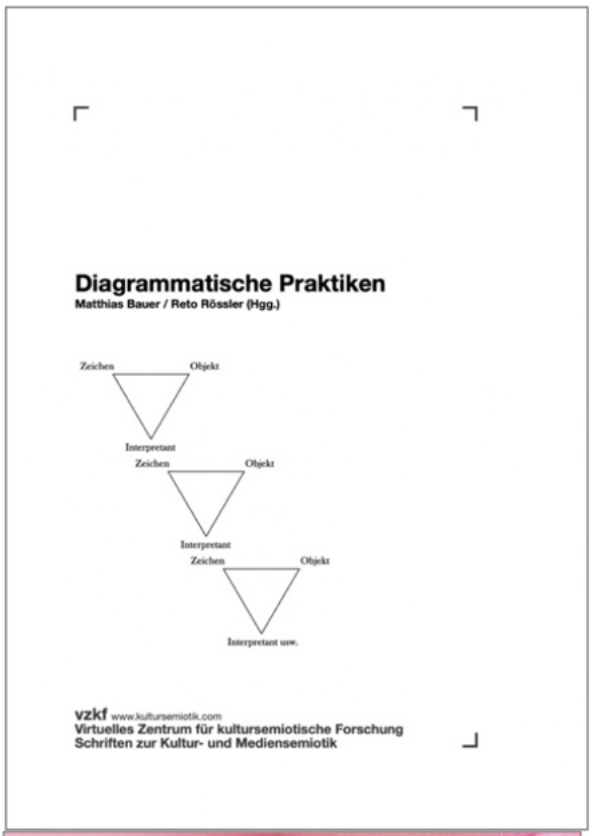
Titelübersicht – Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik

Printreihe | Verlag Schüren



Neuerscheinungen

SKMS Online| Open Access



Themenausgaben

Alle Ausgaben sind im full Open Access auf www.kultursemiotik.com und in Open Journal Systems erhältlich.

creative commons

open access

OJS OPEN JOURNAL SYSTEMS

PKP PUBLIC KNOWLEDGE PROJECT