

Susanne Schwertfeger

Jutta Steiner: Nostalgie im Upside Down: Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie „Stranger Things“

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14883>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schwertfeger, Susanne: Jutta Steiner: Nostalgie im Upside Down: Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie „Stranger Things“. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2020), Nr. 2-3, S. 209–210. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14883>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Jutta Steiner: Nostalgie im Upside Down: Das progressive Potenzial von Nostalgie in der Retro-Serie „Stranger Things“

Marburg: Büchner 2019, 266 S., ISBN 9783963171772, EUR 28,-

Die verklarte Erinnerung an eine vergangene Zeit wird im Allgemeinen mit dem Begriff der ‚Nostalgie‘ umschrieben und hat in der Populärkultur nicht zuletzt auch als Faktor der Produktvermarktung einen festen Platz inne. Insbesondere die extrem erfolgreiche Eigenproduktion *Stranger Things* des Streaming-Dienstes Netflix bedient sich dieses Phänomens. Die Serie spielt zu Beginn der 1980er Jahre und verweist nicht nur aufgrund ihrer detailgetreuen, authentisch wirkenden Ausstattung auf diese Ära: Sie referiert darüber hinaus inhaltlich und ästhetisch beständig auf die damals beliebten Filme, TV-Serien und Bücher aus den Genres des (Teenage-)Horror und Science-Fiction, wie *Alien* (1979), *The Goonies* (1985), *The Thing* (1982) und quasi den gesamten Stephen King-Kosmos. Solche Verweise finden sich nicht nur innerhalb der Episoden, sondern auch im umfangreichen Merchandise-Angebot zur Serie, zu dem der Soundtrack auf Kassette und 8-Bit-Videospiele zählen. *Stranger Things* ermöglicht so eine „mediatisierte Erfahrung“ (S.15) von Nostalgie. Ob es dabei um mehr geht als ein eskapistisches Schwelgen in einer idealisierten Vergangenheit, untersucht Jutta Steiner in diesem Band, einer erweiterten Version der 2018 am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien vorgelegten Masterthesis. Sie

ordnet das Phänomen der ‚Nostalgie‘ hierin nicht unter der bis in die 1990er dominanten Prämisse eines Instruments zur Manipulation „für kapitalistische Zwecke“ (S.16) ein, sondern analysiert es als komplexe sowie gleichermaßen aktivierende Erfahrung: als Möglichkeit zur „kreativen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit“ (S.19).

Nach einer Ausdifferenzierung der unterschiedlichen Revival-, Retro- und Nostalgie-Begrifflichkeiten werden die maßgeblichen Ansätze zu deren Untersuchung vorgestellt. Hierbei erweisen sich unter anderem die Theorien von Aleida Assmann zur Erinnerungskultur (S.44ff.) und Alison Landsbergs Theorem des *Prosthetic Memory* (S.48ff.) als gewinnbringend. Insbesondere das Modell des Soziologen Fred Davis, der eine Kategorisierung in „simple“ (unreflektierte Emotion), „reflexive“ (Hinterfragung der Emotion) und „interpreted nostalgia“ (Hinterfragung der Nostalgie an sich) vorschlägt (S.85ff.), unterstützt die Argumentation in der zweiten Hälfte des Buches. Darin geht Steiner der Nostalgie und ihren Triggern in *Stranger Things* genauer auf den Grund. Ein Fokus liegt auf den „Recreations“ (S.181ff.), also der Zitation von Filmbildern oder -szenen, die das Publikum anhand des eigenen Wissens erkennen und interpretieren kann. Mittels ausgewählter Figuren wird aufgezeigt, dass die Serie damit eine „[s]trategische

Subversion von Genres, Stereotypen und Tropen aus den 1980er Jahren“ (S.193-199) betreibt, gerade wenn es um die Anlage von queeren und weiblichen Rollen geht. So überlebt beispielsweise nicht die keusche Barbara einen Monsterangriff als ‚Final Girl‘, sondern die sexuell aktive Nancy – eine Umkehrung der üblichen Konstellation in Slasher-Filmen. Diese Anwendung der Theorien, unterfüttert mit zahlreichen Abbildungen, überzeugt und eröffnet interessante Sichtweisen auch auf andere Formate der Nostalgiewelle.

Dass dieser reflektierte Umgang des *period piece* von den Zuschauer_innen bewusst als eine Qualität der Serie wahrgenommen wird, zeigt die Reaktion auf die dritte Staffel, die im Juli 2019 (also nach der Publikation des Buches) erschien. Diese stellt die These des progressiven Potenzials durch die Entwicklung der Figur Jim Hopper auf die Probe. Das Spektrum der Emotionen und Handlungen des bis dahin bei Kritiker_innen und Fans äußerst beliebten Polizeichefs wird darin in die Grenzen eines klischeehaften 1980er Jahre Actionhelden zurückgestutzt. Was in den 1980ern noch als angemessenes Verhalten verstanden worden wäre, wurde von den Rezipient_innen 2019 nun als ‚toxic masculinity‘ entlarvt (vgl. u.a. Long, Rebecca: „From

Lovable Brute to Aggressor: How ‚Stranger Things‘ Turned Jim Hopper Into an Abuser“ [2019]. <https://www.bitchmedia.org/article/stranger-things-season-three-jim-hopper-abusive> [23.07.2020]). Folgt man den Ausführungen Jutta Steiners, könnte diese Entwicklung allerdings als Trigger einer ‚interpreted nostalgia‘ gelesen werden, die pünktlich zum Ende einer Staffel-Trilogie zur reflektierten Auseinandersetzung mit dem Konzept der gesamten Serie auffordert und eine konstruktive Reinterpretation alter Muster und Strukturen ermöglicht (vgl. S.236).

Die gut lesbare Einführung in die Theoreme zum Konzept der Nostalgie ist besonders für Einsteiger_innen in die Thematik interessant. Ihre Anwendung auf inhaltliche, visuelle und auditive Aspekte der beliebten Serie im zweiten, insgesamt etwas kürzer geratenen Teil überzeugt, erscheint stellenweise jedoch etwas redundant: Das kohärente Konzept von *Stranger Things*, dem die Macher ebendiese Faktoren untergeordnet haben, führt in deren Analysen zu übereinstimmenden Ergebnissen. Interessant bleibt die Lektüre allemal aufgrund der zahlreichen Hintergrundinformationen aus der Produktion und den motivischen Querverweisen.

Susanne Schwertfeger (Kiel)