

# STRANGER THINGS: Hoe het verleden het heden beheerst

Een neoformalistische detailanalyse over intertekstualiteit en het oproepen van nostalgie



Utrecht University

Masterscriptie

Film- en Televisiewetenschap

Femke Sue van Bragt

4256654

Dr. Laura Copier

Jaar 1, Blok 4

Woordenaantal: 11478

08-06-2018

## Abstract

Tegenwoordig zijn er veel films en series gebaseerd op verhalen en personages die in het verleden ook al populair waren, specifiek de series die teruggrijpen naar de jaren '80, zo ook de *Netflix* serie STRANGER THINGS (The Duffer Brothers, 2016). Hierin ligt de nadruk op het oproepen van nostalgie. Volgens Stefanie Armbruster betekent nostalgisch zijn naar een object dat je er emotionele gevoelens bij hebt, gevoed door het verleden, en is het relevant om dit in media te onderzoeken, omdat dit een essentieel onderdeel lijkt te worden in het hedendaagse internet- en televisielandschap. In dit onderzoek wordt onderzocht hoe op verschillende niveaus van de tekst door intertekstualiteit nostalgie wordt opgeroepen in STRANGER THINGS 1. Dit gebeurt aan de hand van een neoformalistische analyse van een viertal scènes volgens Bordwell en Thompson en het veelvuldig verbinden van de verwijzingen met andere artefacten en discoursen. Uit de analyse is gebleken dat deze serie een hommage vormt aan voornamelijk Steven Spielberg, er veel intertekstuele referenties naar zijn films aanwezig zijn, maar eveneens naar andere regisseurs, personages en plaatsen uit de jaren '80 –en dat nostalgie voornamelijk wordt opgeroepen door het recreëren van bepaalde sferen uit desbetreffend tijdperk door middel van kadrering en setting.

# Inhoudsopgave

<b>Abstract</b>	<b>p. 2</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>p. 3</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>p. 4</b>
<b>2. Theoretisch kader</b>	<b>p. 8</b>
2.1 Intertekstualiteit	p. 8
2.2 Nostalgie	p. 10
2.3 Nostalgie in cinematografie en mise-en-scène	p. 12
<b>3. Methode</b>	<b>p. 15</b>
3.1 Cognitieve filmtheorie	p. 15
3.2 Neoformalisme	p. 16
3.3 Uitwerking en scèneselectie	p. 17
3.4 Beperkingen van de methode	p. 20
<b>4. Analyse: Cinematografie – kadrering</b>	<b>p. 21</b>
4.1 De buitenstaander	p. 22
4.2 Het problematische gezin	p. 25
4.3 Relaties tussen kinderen en volwassenen	p. 27
<b>5. Analyse: Mise-en-scène – setting</b>	<b>p. 29</b>
5.1 De buitenstaander en het problematische gezin	p. 29
5.2 Relaties tussen kinderen en volwassenen	p. 33
<b>6. Conclusie</b>	<b>p. 38</b>
<b>Bibliografie</b>	<b>p. 41</b>
<b>Bijlagen</b>	<b>p. 43</b>
Bijlage 1A: Shotlist Cinematografie - S1E3	p. 43
Bijlage 1B: Shotlist Cinematografie - S1E8	p. 47
Bijlage 2A: Shotlist Mise-en-scène - S1E1	p. 51
Bijlage 2B: Shotlist Mise-en-scène - S1E8	p. 53

## 1. Inleiding

Tegenwoordig zijn er veel films en series gebaseerd op verhalen en personages die in het verleden ook al populair waren, specifiek de series die teruggrijpen naar de jaren '80 –denk aan THE GOLDBERGS, GLOW en SNOWFALL. Hierin ligt de nadruk op het oproepen van nostalgie.<sup>1</sup> Nog interessanter zijn de films en televisieprogramma's die niet alleen de ideeën, maar ook de stijlkenmerken van het verleden gebruiken. Tegenwoordig is de Netflix-serie STRANGER THINGS (The Duffer Brothers, 2016) de nieuwste uiting van deze fixatie.<sup>2</sup> The Duffer Brothers transporteren met STRANGER THINGS hun voorliefde voor de Hollywoodfilm naar een nieuw medium, namelijk het online videoplatform Netflix. Ze spreken zich vaak uit over de redenen achter het maken van deze show en de zorgvuldig gekozen stilistische en narratieve elementen.<sup>3</sup> De serie vormt een uitgebreide hommage aan de jaren tachtig en doet denken aan een klassieke film, maar dan in een nieuwe vorm op een relatief nieuw platform. Netflix is namelijk een *streaming video on demand* platform, wat betekent dat kijkers onbeperkt toegang hebben tot de content en ze de gehele serie bijvoorbeeld in één keer achter elkaar kunnen kijken.<sup>4</sup> De horror-fantasy-thriller speelt zich niet alleen af in de jaren tachtig, maar is ook gecreëerd om er uit te zien alsof hij toen gemaakt is. Door het gebruik van bijvoorbeeld VHS-achtige openingstitels, een op Stephen King geïnspireerd logo en elektronische geluidseffecten is de show ontworpen om aan te voelen als je favoriete vergeten show van vroeger.

Daarnaast bevat de show vele referenties, zowel cinematografisch als tekstueel, naar de beste films en filmmakers uit dit tijdperk. In feite vormt de show een grote pastiche aan het werk van Steven Spielberg, maar andere inspiratiebronnen zoals Sam Raimi, Ridley Scott en John Carpenter zijn eveneens duidelijk terug te zien.<sup>5</sup> De intertekstualiteit -het verschijnsel dat teksten verwijzingen bevatten naar andere teksten- zorgt er voor dat nostalgie wordt opgeroepen. Hoewel verschillende generaties de serie waarderen, zal dit opgeroepen effect echter niet door alle kijkers als zodanig worden ervaren –maar voornamelijk door de kijkers geboren in de jaren '60 en '70. Dit zijn de kijkers die opgegroeid zijn in de jaren '80 en dus de referenties naar dit tijdperk en destijds uitgekomen films zullen herkennen uit eigen ervaring.

---

<sup>1</sup> Myke Bartlett, "Rose-Coloured Rear-View: 'Stranger Things' and The Lure of a False Past." *Screen Education* 85 (2017): 19.

<sup>2</sup> *Stranger Things*, geregisseerd door The Duffer Brothers, Verenigde Staten: Netflix, 2016.

<sup>3</sup> Zie bijvoorbeeld The Duffer Brothers, "Stranger Things premiere episode: The Duffer Brothers introduce their new Netflix series," *Entertainment Weekly*, 15-07-16, geraadpleegd op 11-01-18. <http://ew.com/tv/2016/07/15/stranger-things-premiere-duffer-brothers/>.

<sup>4</sup> Bovendien werd in het geval van STRANGER THINGS -net als bij andere *Netflix Originals*- een seizoen in één keer in zijn geheel gelanceerd.

<sup>5</sup> Rebecca Nicholson, "The Duffer Brothers – 'Could we do what Spielberg did in the 80s and elevate it like he did?'" *The Guardian*, 14-10-17, geraadpleegd op 11-01-18. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/ng-interactive/2017/oct/14/duffer-brothers-spielberg-80s-stranger-things>.

Journalist en auteur Mike Bartlett beweert dat STRANGER THINGS dient als het perfecte voorbeeld over de wijze waarop een show het verleden kan omarmen en reconstrueren. Hij beweert dat STRANGER THINGS de jaren tachtig toont op de manier waarop iedereen wilde dat het eigenlijk was, niet hoe het echt was.<sup>6</sup> Tegelijkertijd stelt hij dat:

On one level, the past as depicted in Stranger Things is a very twenty-first century kind of place. There is, for instance, little of the casual sexism or racism prevalent in Western society before 1990s political correctness kicked in.<sup>7</sup>

Bartlett stelt dus dat door het gebruik van ideologieën van tegenwoordig we het verleden rooskleuriger kunnen laten lijken dan in werkelijkheid het geval was. Hij voegt daaraan toe dat de show goed laat zien hoe we nostalgie gebruiken om betekenis uit het heden te halen –of hoe we hieruit proberen te ontsnappen.<sup>8</sup> Het bestuderen van nostalgie is dus van maatschappelijk belang.

Volgens mediawetenschapper Stefanie Armbruster betekent nostalgisch zijn naar een object dat je er emotionele gevoelens bij hebt, gevoed door het verleden.<sup>9</sup> Zij leidt dit af van Pam Cook, die stelt dat: “Today’s nostalgia can be defined as a state of longing for something that is known to be irretrievable.”<sup>10</sup> Dit wordt volgens Armbruster echter meestal ervaren als een fijne ervaring, in plaats van er door teleurgesteld te zijn.<sup>11</sup>

Filmwetenschapper Paul Grainge maakt onderscheid tussen nostalgie als een constructie van gevoel en nostalgie als een stijl, respectievelijk *nostalgia mood* en *nostalgia mode*.<sup>12</sup> Om nostalgie volledig te kunnen begrijpen moet er volgens hem bemiddeld worden tussen deze twee zaken. Het is bovendien belangrijk te beseffen dat er verschillende manieren bestaan om ergens betekenis aan te geven. Hier moet rekening gehouden worden met het feit dat nostalgie altijd onderworpen zal zijn aan omstandigheid, motivatie, interesse, en over tijd en ruimte aan variatie en verandering.<sup>13</sup>

Om nostalgie in televisiefictie te onderzoeken kan er gekeken worden naar verschillende elementen. Nostalgie wordt gesteund door elk niveau van de tekst. Volgens Andrew Higson heeft dit twee functies: “They [levels of the text] are identified as “both a bid for historical realism (and visual

---

<sup>6</sup> Bartlett, 20.

<sup>7</sup> Bartlett, 22.

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia: An Analysis of Nostalgic Television Fiction and Its Reception* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2016): 21.

<sup>10</sup> Ibidem.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> Paul Grainge, *Monochrome Memories: Nostalgia and Style in Retro America* (Londen: Praeger Publishers, 2002): 36.

<sup>13</sup> Armbruster, 33.

pleasure) and a function of the nostalgic mode (seeking an imaginary historical plenitude)."<sup>14</sup> Dit gebeurt volgens hem aan de hand van landschappen, mise-en-scène, acteurs, wijze van vertellen, stijl van cameravoering en muziek. Daarnaast is ook de historische setting van grote invloed, waar vaak een bepaald verlangen uit een bepaalde tijd centraal staat.<sup>15</sup> Deze elementen zal ik dus ook onderzoeken in STRANGER THINGS.

In mijn scriptie wil ik antwoord geven op de vraag: Hoe wordt in de Netflix-serie STRANGER THINGS nostalgie opgeroepen op verschillende niveaus van de tekst? De deelvragen die dit onderzoek zullen leiden zijn: Hoe wordt door middel van intertekstuele referenties in de cinematografie nostalgie opgeroepen en hoe wordt dit bewerkstelligd door middel van mise-en-scène?

Er zal een neoformalistische detailanalyse uitgevoerd worden van een viertal scènes uit STRANGER THINGS 1.<sup>16</sup> Ik heb me alleen op STRANGER THINGS 1 gericht, omdat ik op deze manier mijn corpus relevant en overzichtelijk houd. Er vindt geen grote stijlbreuk plaats tussen het eerste en tweede seizoen, waardoor de bevindingen van deze analyse ook voor de rest van de serie zullen gelden. Per genoemd element -cinematografie en mise-en-scène- heb ik twee scènes uitgekozen. Deze zal ik analyseren om te illustreren hoe de gehele serie in desbetreffende elementen nostalgie oproept. De neoformalistische filmanalyse van mediawetenschapper Kristin Thompson is als methode in eerste instantie gericht op het analyseren van film.<sup>17</sup> In mijn ogen is hij echter eveneens geschikt voor het analyseren van deze specifieke casus, omdat er vele filmelementen en –conventies worden gebruikt en aan films wordt gerefereerd. Bovendien bewees televisiewetenschapper Jeremy Butler dat de methode ook op televisie toegepast kan worden. Hij vertaalde het werk van Bordwell en Thompson voor televisie en stelt hierin dat een mediatekst eerst gedeconstrueerd moet worden om de stijl ervan te begrijpen.<sup>18</sup>

Het is relevant om nostalgie in media te onderzoeken, omdat dit een essentieel onderdeel lijkt te worden in het hedendaagse internet- en televisielandschap. Grenzen tussen media vervagen, kijkervaringen veranderen en de marketing wordt steeds meer gericht op het individu, terwijl er tegelijkertijd een verlangen bestaat om deel uit te maken van een collectief verleden.<sup>19</sup>

Volgens televisiewetenschapper Wu Jing is nostalgie daarnaast verbonden met het

---

<sup>14</sup> Andrew Higson, "Re-presenting the National Past: Nostalgia and Pastiche in the Heritage Film," in *Fires Were Started: British Cinema and Thatcherism*, 2nd edition, red. door L. Friedman (Londen: Wallflower Press, 2006): 109-129.

<sup>15</sup> Armbruster, 71.

<sup>16</sup> The Duffer Brothers hebben er voor gekozen om het tweede seizoen in feite STRANGER THINGS 2 te noemen, aangezien ze specifiek geïnspireerd zijn door films en het in dat geval altijd een sequel/vervolg wordt genoemd.

<sup>17</sup> Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton N.J.: Princeton University Press, 1988).

<sup>18</sup> Jeremy Butler, *Television Style* (New York: Routledge, 2010): 6.

<sup>19</sup> Ryan Lizardi, *Mediated Nostalgia: Individual Memory and Contemporary Mass Media* (Lanham: Lexington Books, 2014): 8-9.

verlangen naar een geïdealiseerd verleden en heeft het sterk te maken met identificatie; door het verleden met het heden en de toekomst te verbinden wordt duidelijk wie we zijn en waar we heen gaan.<sup>20</sup> Hij wijdt hier verder over uit:

Nostalgia steps in to help us cope with the turbulence of time, to manage change and make sense of it, through a symbolic denigration of change and a wishful return to the stability of the past.<sup>21</sup>

Nostalgie lijkt dus een sociaal middel om twijfels over identiteit weg te nemen en wanneer een maatschappij onzeker is van zichzelf, grijpt deze terug op nostalgie als een soort ontsnapping. Door op detailniveau bloot te leggen hoe nostalgie wordt opgeroepen in één specifieke show en dit vervolgens te verbinden aan verschillende contexten, wordt er getracht nieuwe inzichten te verwerven voor zowel makers als kijkers over het grotere idee van nostalgie op televisie en het effect van of op de hedendaagse maatschappij.

Het debat over intertekstualiteit en nostalgie, zowel algemeen als specifiek gericht op film en televisie, zal in hoofdstuk twee uitgebreid worden geschetst (theoretisch kader). Daarna zal in hoofdstuk drie het neoformalisme worden uitgewerkt en zal worden beargumenteerd waarom deze methode, in combinatie met de cognitieve filmtheorie van David Bordwell, geschikt is om intertekstualiteit en nostalgie te onderzoeken. Hier zal eveneens het corpus worden toegelicht. Het vierde en vijfde hoofdstuk zullen bestaan uit de concrete uitwerking van de detailanalyse van twee specifieke elementen uit *STRANGER THINGS 1*: respectievelijk cinematografie (kadrering) en mise-en-scène (setting). Tot slot bevat hoofdstuk zes de conclusie, waarin kritisch wordt gereflecteerd op de neoformalistische benadering en de shotanalyse en waar suggesties worden gedaan voor relevant vervolgonderzoek.

---

<sup>20</sup> Wu Jing, "Nostalgia as Content Creativity: Cultural Industries and Popular Sentiment," *International Journal of Cultural Studies* 9.3 (2006): 361.

<sup>21</sup> Ibidem.

## 2. Theoretisch kader

In dit hoofdstuk zal ten eerste intertekstualiteit uitgelegd worden. Vervolgens wordt nostalgie nader toegelicht. Er zal bij beide begrippen aandacht besteed worden aan de oorsprong van het begrip en de verschillende interpretaties en manieren van gebruik. Ten laatste wordt met betrekking tot verschillende vormelementen besproken hoe het idee van de intertekst terugkomt in artefacten.

### 2.1 Intertekstualiteit

Intertekstualiteit wordt door Armbruster gezien als grote potentiële cue tot het oproepen van nostalgie: door het verwijzen naar andere culturele artefacten, worden associaties gemaakt met eerdere ervaringen, ofwel nostalgie wordt duidelijk opgeroepen en het nieuwe artefact krijgt betekenis.<sup>22</sup> Volgens Armbruster kan nostalgie op alle verschillende niveaus van een tekst worden opgeroepen. Dit gebeurt volgens haar meestal door intertekstuele referenties naar bijvoorbeeld een origineel, het type acteurs of de representatie van een bepaalde tijdsperiode.<sup>23</sup> Dit heeft vanzelfsprekend te maken met de achtergronden van de kijkers, omdat zij verbindingen moeten kunnen leggen. Intertekstualiteit activeert daarom niet alleen de kennis van de kijker, maar ook de manieren waarop iets ervaren wordt en hoe er betekenis aan wordt gegeven.<sup>24</sup>

Intertekstualiteit, een van de centrale ideeën in de hedendaagse literaire theorie, is geen transparant begrip, maar een term met vele betekenissen en interpretaties. Het kan dus, ondanks het zelfverzekerde gebruik door vele theoretici en critici, niet op een ongecompliceerde manier worden gedefinieerd.<sup>25</sup> Het begrip heeft zijn oorsprong in de literatuur, waar Mikhael Bakhtin reeds in de jaren '30 beargumenteerde dat geen één uiting of tekst onafhankelijk of opzichzelfstaand is. Hij benadrukt het feit dat geen enkele interpretatie ooit compleet is, omdat alles verwijst naar eerdere ervaringen en eveneens weer nieuwe ervaringen en definities uitlokt:

The most crucial aspect of language, from this perspective, is that all language responds to previous utterances and to preexistent patterns of meaning and evaluation, but also promotes and seeks to promote further responses. One cannot understand an utterance or even a written work as if it were singular in meaning, unconnected to previous and future utterances or works,"<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> Armbruster, 74.

<sup>23</sup> Armbruster, 73.

<sup>24</sup> Armbruster, 74.

<sup>25</sup> Graham Allen, *Intertextuality* (New York: Routledge, 2011): 2.

<sup>26</sup> Mikhael Bakhtin en Valentin Volosinov, *Marxism and the Philosophy of Language*, vert. door L. Matejka and I. R. Titunik (Cambridge: Harvard University Press, 1986): 72.



Referenties zijn dus noodzakelijk om een tekst te kunnen begrijpen. Een cultureel artefact zit vol met verwijzingen en het is lastig deze te doorgronden wanneer die niet worden begrepen. Bovendien is volgens Bakhtin een interpretatie nooit compleet, omdat elk woord verwijst naar een eerder woord of werk en tegelijkertijd ook weer nieuwe betekenissen oproept. Dit door hem zogenoemde dialogisme creëert in feite de intertekstuele dimensie van een artefact.<sup>27</sup>

Julia Kristeva werkt dit verder uit en beargumenteert dat auteurs hun teksten niet creëren vanuit hun eigen gedachten, maar vanuit eerder bestaande teksten. Een tekst is volgens haar: “[...] a trans-linguistic apparatus that redistributes the order of language by relating communicative speech, which aims to inform directly, to different kinds of anterior or synchronic utterances.”<sup>28</sup> Alle teksten bevatten ideologische structuren en worstelingen uit de maatschappij, wat volgens Kristeva betekent dat de intertekstuele dimensies van een tekst niet slechts bestudeerd kunnen worden als invloeden of oorzaken uit een bepaalde achtergrond of context. Een tekst moet juist gezien worden als “a practice or a productivity”.<sup>29</sup> Teksten presenteren zichzelf namelijk niet als vaststaande betekenissen, maar belichamen de dialogische conflicten uit de maatschappij over de betekenis van woorden.<sup>30</sup> Het belangrijkste om hierbij te beseffen is dat intertekstualiteit niet slechts eerdere teksten gebruikt, maar ze ook transformeert -er vindt een transpositie plaats- waardoor er nieuwe betekenissen worden gevormd.<sup>31</sup> Intertekstualiteit speelt met name een rol in de cinematografie en de mise-en-scène, aangezien deze elementen vaak teruggrijpen op eerdere conventies en referenties –en daardoor zaken vaak verduidelijken of herkenbaar maken voor het publiek. Om deze reden is er gekozen om specifiek deze elementen in de hoofdstukken vier en vijf te analyseren.

Het gebruiken en afleiden van literaire teksten hielp de cinema als nieuwe kunstvorm bovendien aan de erkenning van haar culturele status.<sup>32</sup> Intertekstualiteit combineert de representatie van dominante cultuurcodes en conventies, terwijl het tegelijkertijd nieuwe ideeën introduceert.<sup>33</sup> Daarnaast bestaat intertekstualiteit met betrekking tot cinema op veel verschillende wijzen: zo verwijst een filmtekst niet alleen naar literaire teksten, maar vaak ook naar andere mediavormen en zelfs naar geografische plaatsen.<sup>34</sup> Geografische plaatsen zijn opvallend en essentieel om te bestuderen in *STRANGER THINGS*, want de specifieke locaties in deze serie zorgen door

---

<sup>27</sup> Bakhtin, 73.

<sup>28</sup> Julia Kristeva, *Desire in Language: a Semiotic Approach to Literature and Art*, vert. door Thomas Gora, Alice Jardine and Leon S. Roudiez, red. door Leon S. Roudiez (New York: Columbia University Press, 1980): 36-37.

<sup>29</sup> Kristeva, 36.

<sup>30</sup> Ibidem.

<sup>31</sup> Ibidem.

<sup>32</sup> Allen, 179-180.

<sup>33</sup> Ibidem.

<sup>34</sup> Een film of serie wordt namelijk bijna altijd gefilmd op een bestaande locatie. Deze locatie heeft al geschiedenis en betekenis van zichzelf, maar krijgt tegelijkertijd door de tekst weer nieuwe betekenis en context. Allen, 180.

middel van intertekstualiteit mede voor het oproepen van nostalgie. Intertekstualiteit activeert daarnaast niet alleen de kennis van de kijkers, maar ook de manieren van ervaren. Omdat een deel van het publiek zich emotioneel verbonden voelt met hetgeen dat getoond wordt, leidt dit tot verschillende effecten, waar nostalgie vanzelfsprekend één van is.<sup>35</sup> Het oproepen van nostalgie met betrekking tot specifieke formele aspecten zal in de volgende twee paragrafen besproken worden.

## 2.2 Nostalgie

Zoals in de inleiding al werd aangehaald betekent volgens Armbruster nostalgisch zijn naar een object dat je er emotionele gevoelens bij hebt, gevoed door het verleden.<sup>36</sup> Vroeger werd nostalgie altijd geassocieerd met heimwee; een ziekte waar studenten en soldaten ver van huis aan leden.<sup>37</sup> De symptomen, zoals slapeloosheid en anorexia, werden veroorzaakt door onder andere geluiden, smaken en landschappen die hen aan hun thuis herinnerden. Pas eind achttiende eeuw veranderde het begrip door bemoeienis van psychologen van een geneesbare medische ziekte naar een ongeneeslijke psychologische staat.<sup>38</sup> Er werd niet meer slechts de link gelegd met een gemis van thuis, maar met een verlangen een bepaalde sfeer of staat te recreëren of herbeleven, voldoening halend uit het feit dat dit nooit geheel gehaald kon worden.<sup>39</sup>

In haar klassieke cultuurstudie *The Future of Nostalgia*, identificeert Svetlana Boym twee soorten nostalgie: *restorative nostalgia* en *reflective nostalgia*.<sup>40</sup> Zij stelt dat:

Restorative nostalgia puts emphasis on *nostos* (returning home) and proposes to rebuild the lost home and patch up the memory gaps. Reflective nostalgia, on the other hand, dwells in *algia*, in longing and loss, the imperfect process of remembrance.<sup>41</sup>

Deze twee soorten nostalgie representeren dus verschillende houdingen ten opzichte van het verleden. Restorative nostalgia heeft te maken met het verlangen om het verleden te recreëren en de drang om ontbrekende herinneringen in en aan te vullen. Deze vorm van nostalgie lijkt het meeste op de heimwee die eerder beschreven is. Reflective nostalgia accepteert daarentegen dat het verleden geweest is en blijft hangen bij de emoties die opgeroepen worden door de herinnering. Wetende dat het geheugen niet perfect is, worden herinneringen bij deze vorm van nostalgie soms anders verbeeld –meestal mooier of beter dan in werkelijkheid het geval was. In tegenstelling tot

---

<sup>35</sup> Armbruster, 74-75.

<sup>36</sup> Armbruster, 21.

<sup>37</sup> Armbruster, 12.

<sup>38</sup> Armbruster, 15.

<sup>39</sup> Armbruster, 17.

<sup>40</sup> Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia* (New York: Basic Books, 2001): 42.

<sup>41</sup> Ibidem.

restorative nostalgia, staat reflective nostalgia los van het heden. Deze laatste vorm is vrijwel altijd de soort nostalgie die mediateksten als films en televisieseries proberen op te roepen.

Boym beargumenteert daarnaast, net als Jing, dat nostalgie gaat over de relatie tussen persoonlijk en collectief geheugen. Ze ziet nostalgie als een middel voor een gemeenschap met een collectief geheugen om continuïteit te creëren in een gefragmenteerde wereld zoals die tegenwoordig bestaat: "Nostalgia inevitably reappears as a defense mechanism in a time of accelerated rhythms of life and historical upheavals."<sup>42</sup> Nostalgie is dus een verlangen naar een bepaalde tijd, meer dan naar een bepaalde plaats. Volgens Boym helpt nostalgie terug te gaan naar een (goede) tijd en weigert het zich over te geven aan de onomkeerbaarheid van tijd die de menselijke conditie bedreigt.<sup>43</sup>

Ook mediawetenschapper Michael Dwyer sluit aan bij het feit dat nostalgie een gevoel van gemis creëert en gebruikt kan worden om het heden te 'herstellen' of in ieder geval een alternatief in te beelden. Het punt is volgens hem niet of dit gemis of verlies echt is, het punt is dat er voor het gevoel daadwerkelijk iets ontbreekt in de huidige omstandigheden.<sup>44</sup> Nostalgie zorgt voor een kritische affectieve ervaring. De aard van nostalgische gevoelens wordt bovendien altijd bepaald door de specifieke historische omstandigheden waaruit het voortkomt. Daarnaast verklaart hij waarom er in de jaren '80 zoveel teruggrepen werd op de jaren '50. De mensen die in de jaren '50 namelijk jong waren en de cultuur 'consumeerden', zijn dertig jaar later volwassen en zelf makers van cultuur. Het is logisch dat zij refereren aan dingen die hen vroeger hielpen de wereld te begrijpen.<sup>45</sup> Bovendien bestaat een groot deel van het publiek dan uit volwassenen uit datzelfde tijdperk –verlangend naar hun jeugd en bereid hiervoor te betalen met hun goede inkomen. Dit *nostalgia pendulum* vindt elke dertig jaar plaats, wat verklaart waarom er heden ten dage zoveel gerefereerd wordt aan de jaren '80 en waarom STRANGER THINGS dus juist nu zo populair is.

Cultuurwetenschappers Michael Pickering en Emily Keightley erkennen dat nostalgie vaak connotaties heeft met negatieve emoties, maar beargumenteren daarnaast dat nostalgie ook utopisch kan zijn. Zij maken net als Boym onderscheid tussen verschillende vormen van nostalgie en stellen dat de herinnering aan het (dan wel geïdealiseerde) verleden ook de basis kan vormen voor vernieuwingen in de toekomst.<sup>46</sup> Pickering en Keightley willen echter benadrukken dat zij nostalgie zien als een gevoel en niet iets dat door een bepaalde mediatekst wordt opgeroepen:

---

<sup>42</sup> Boym, xvii.

<sup>43</sup> Boym, xxi.

<sup>44</sup> Michael D. Dwyer, *Back to the Fifties: Nostalgia, Hollywood film, and Popular Music of the Seventies and Eighties* (New York: Oxford University Press, 2015): 10.

<sup>45</sup> Dwyer, 41.

<sup>46</sup> Michael Pickering en Emily Keightley, "The Modalities of Nostalgia," *Current Sociology* 54.6 (2006): 921.

We may grant that nostalgia is a way of thinking and feeling rather than being directly produced or constituted by consuming nostalgic media texts, but there are nevertheless cultural artefacts that facilitate nostalgia as a way of feeling and thinking.<sup>47</sup>

Dus hoewel nostalgie meer gezien moet worden als gevoel, zijn er wel degelijk mediateksten die dit gevoel proberen op te roepen. De manier waarop het idee van de intertekst wordt ingezet om het effect van nostalgie te bereiken, is hetgeen dat centraal staat in dit onderzoek. Dit gebeurt namelijk ook in STRANGER THINGS en ik wil aantonen op welke manieren dit vorm krijgt.

### 2.3 Nostalgie in cinematografie en mise-en-scène

Intertekstuele referenties komen vaak naar voren door het op (nagenoeg) dezelfde wijze gebruiken van bepaalde vormelementen als in eerdere artefacten. Het esthetisch imiteren van andere kunstwerken of stijlen heet *pastiche*.<sup>48</sup> Volgens Richard Dyer betekent dit dat de imitatie herkenbaar is en duidelijk bijdraagt aan de betekenisgeving van een nieuw werk: het vormt een hommage.<sup>49</sup> Een pastiche wil zich niet voordoen als het origineel, maar geeft het publiek de kans om te genieten van het object dat geïmiteerd wordt, terwijl er tegelijkertijd kritisch naar gekeken kan worden. Volgens Dyer mobiliseert pastiche een bepaald gevoel uit het verleden om het vervolgens toe te passen op het heden.<sup>50</sup> Hij beargumenteert dat:

Pastiche allows us to experience the fiction and the response to it while simultaneously indicating its shallowness and showing its illusoriness [...] and that it is precisely by drawing close to what it critiques that it is able to convey more forcefully why that needs to be critiqued, namely, because it works.<sup>51</sup>

Dus het gebruik van pastiche toont de stijl en logica van hetgeen dat geïmiteerd wordt op een wijze dat het publiek ervan kan genieten, terwijl tegelijkertijd ook de beperkingen van de stijl duidelijk naar voren komen. Dit wordt bewerkstelligd door het gebruik van bepaalde conventies uit desbetreffend tijdperk, zoals het verhaal, de personages en de stilistische elementen, in dit geval de cinematografie en mise-en-scène. Pastiche wordt dus gedefinieerd als een stijl waarin intertekstuele referenties

---

<sup>47</sup> Pickering en Keightley, 930.

<sup>48</sup> Richard Dyer, *Pastiche* (New York: Routledge, 2007): 1.

<sup>49</sup> Ibidem.

<sup>50</sup> Dyer, 163.

<sup>51</sup> Ibidem.

centraal staan.<sup>52</sup> De postmodernistische strategie om stijlen en stilistische elementen uit eerdere films te imiteren, zorgt ervoor dat situaties uit de tijd van de filmstijl waar naar verwezen wordt, maar destijds niet expliciet geuit konden worden, nu wel zichtbaar zijn. Of in het geval van STRANGER THINGS juist andersom: een rooskleuriger jaren '80 zonder bijvoorbeeld het racisme en seksisme. De conventies van een stijl worden gebruikt om situaties en relaties te construeren die volgens de regels van die conventies niet kunnen bestaan. Dit staat dus in verband met de twee effecten van pastiche die Dyer omschrijft: het gebruik van pastiche laat het publiek meegaan in de logica van de conventies, maar de imitatie laat tegelijkertijd eveneens meteen de beperkingen van de stijl zien.<sup>53</sup>

STRANGER THINGS is een pastiche, omdat het op verschillende niveaus doet denken aan de jaren '80. Dit gebeurt letterlijk door de mise-en-scène, maar voornamelijk door cinematografische elementen die refereren aan films, regisseurs en/of gebruiken uit deze tijd. Daarnaast worden zelfs de bijbehorende filmtechnieken gebruikt, waar nog veel meer met de hand en op de set zelf werd gedaan –in plaats van in de nabewerking. De *director of photography* creëerde destijds in veel sterkere mate het beeld door het manipuleren van licht, schaduw, contrast en kleur op het moment van filmen.<sup>54</sup> Door de digitalisering van cinema en de mogelijkheid alles in een non-lineair systeem te bewerken, heeft de *director of photography* meer artistieke mogelijkheden gekregen, echter met het gevolg dat scènes soms niet meer natuurlijk of realistisch lijken.<sup>55</sup> Landschappen, kostuums en zelfs weersomstandigheden worden namelijk steeds vaker pas in de nabewerking gemaakt, waardoor er op de set zelf (bijvoorbeeld door de acteurs) niet altijd goed op ingespeeld kan worden. In STRANGER THINGS is echter duidelijk te zien dat er wordt teruggegrepen op de 'oude technieken' door het gebruik van bepaalde cameralenzen, lichtbronnen en kleurverhoudingen.<sup>56</sup> Dit is opvallend, omdat Steven Spielberg heeft aangegeven dat hij bij het creëren van zijn films waar mogelijk voornamelijk zal teruggrijpen op de 'oude' originele technieken –dit maakt hem anachronistisch en iemand die vasthoudt aan principes.<sup>57</sup> Dit maakt de hommage van STRANGER THINGS -ofwel de Duffer Brothers- aan Steven Spielberg nog sterker en compleet.

Uit bovenstaande discussie is naar voren gekomen dat intertekstualiteit cruciaal is voor de wijzen waarop een werk begrepen kan worden en dat het oproepen van nostalgie een hieruit voortkomend effect is. Intertekstualiteit krijgt op verschillende manieren vorm in de verschillende

---

<sup>52</sup> Dyer, 176.

<sup>53</sup> Ibidem.

<sup>54</sup> Stephen Prince, "The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era," *Film Quarterly* 57.3 (2004): 26.

<sup>55</sup> Prince, 27.

<sup>56</sup> Matt Grobar, "'Stranger Things' Cinematographer Tim Ives On Shooting The Upside Down," *Deadline*, 26-08-17, geraadpleegd op 04-04-18. <http://deadline.com/2017/08/stranger-things-tim-ives-duffer-brothers-cinematography-emmys-interview-1202141889/>.

<sup>57</sup> Prince, 26.

formele aspecten en het begrijpen van verwijzingen is essentieel om de betekenis van een cultureel artefact te kunnen doorgronden. In het volgende hoofdstuk zal worden uitgelegd wat de cognitieve filmtheorie en het neoformalisme zijn en waarom deze combinatie de geschikte methode vormt om deze elementen te analyseren met betrekking tot het idee van de intertekst en het oproepen van nostalgie.

### 3. Methode

#### 3.1 Cognitieve filmtheorie

Er bestaan veel verschillende methoden van filmanalyse. Om te kunnen begrijpen hoe een film functioneert als intertekst en hierdoor nostalgie op kan roepen, moet gekeken worden naar zowel de narratieve structuur als de adressering. Adressering gaat over de wijze waarop een film de kijker aanspreekt/er bij betreft, anders dan alleen door het vertellen van een verhaal -de narratieve structuur- zelf. Om deze twee aspecten te onderzoeken, worden er verschillende theorieën gebruikt uit verschillende vakgebieden, bijvoorbeeld vanuit de taalwetenschap of de psychoanalyse.<sup>58</sup> Om te kunnen begrijpen hoe plaats en tijd in een film door de toeschouwer gezien en verbonden worden en in verband staan met nostalgie, moet er een kleine zijsprong gemaakt worden naar de cognitieve filmtheorie.

David Bordwell bespreekt deze theorie in zijn boek *Poetics of Cinema*.<sup>59</sup> Het belangrijkste punt dat hij hierover maakt, is dat kijkers een film of serie begrijpen aan de hand van informatie en referenties gebaseerd op eerdere ervaringen. Dit betekent dat het begrijpen van een film niet slechts gebaseerd is op de referenties die de filmmakers bewust in de film stoppen, maar ook op basis van de eerder verworven kennis van de kijker. Bordwell stelt dat films in feite complexe interteksten zijn, gebaseerd op alledaagse gebeurtenissen of handelingen. Films zijn opgebouwd uit visuele en tekstuele dialoogreferenties en Bordwell gaat er van uit dat deze referenties bepaalde reacties oproepen bij de kijker. De aanwijzingen die de kijker uit deze referenties kan halen, zijn volgens hem gebaseerd op *schema-based knowledge*: kennis die gebaseerd is op informatie(schema's) die de kijker (her)kent van bijvoorbeeld eerdere films of van gebeurtenissen in het dagelijks leven en zo kan voorzien in verdere informatie.<sup>60</sup> Over het construeren van een verhaal aan de hand van de cognitieve filmtheorie concludeert Bordwell het volgende:

Instead of a communication model, which treats meaning as dropped in upstream to be fished out by the spectator, we have a constructive model which treats meaning as an expanding elaboration of cues located in the text.<sup>61</sup>

De kijker krijgt een betekenis dus niet aangereikt, maar haalt deze op basis van referenties zelf uit een tekst. Hierdoor worden pas aannames en hypotheses bij de kijker gevormd. Het begrijpen van

---

<sup>58</sup> Thomas Elsaesser, *The Persistence of Hollywood* (New York: Routledge, 2012): 107.

<sup>59</sup> David Bordwell, "Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*," in *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2012): 136-137.

<sup>60</sup> Ibidem.

<sup>61</sup> Bordwell, 149.

een film en het construeren van een verhaal is dus gebaseerd op informatie die door middel van tekstuele en visuele referenties voor de kijker voor herkenning en/of identificatie van dingen uit het dagelijks leven zorgen. Deze probeert hij te verbinden met een logische oorzaak en gevolg, tijd en plaats. De visuele referenties worden voornamelijk gecreëerd met behulp van formele filmaspecten, zoals de cinematografie en mise-en-scène, en hierdoor ontstaat een intertekst. De referenties die worden gemaakt zijn bovendien cruciaal, omdat ze werken bij het oproepen van nostalgie. Voor het bestuderen van deze aspecten en de hieruit voortkomende betekenis is het neoformalisme de meest geschikte methode.

### 3.2 Neoformalisme

In mijn scriptie zal ik een neoformalistische detailanalyse uitvoeren van een viertal scènes uit STRANGER THINGS 1. Deze methode is in eerste instantie gericht op het analyseren van film en niet expliciet televisie. In mijn ogen is hij echter eveneens geschikt voor het analyseren van deze specifieke casus, omdat er vele filmelementen en –conventies worden gebruikt en aan films wordt gerefereerd.

Het neoformalisme richt zich op formele aspecten die de film vormgeven, zoals cinematografische elementen, de montage en narratieve elementen en haalt de betekenis uit de film zelf. Volgens Thompson worden er bij het neoformalisme vragen geformuleerd vanuit de film zelf en argumenten voor de betekenis moeten uit de film zelf gehaald worden. Het werk staat dus altijd centraal.<sup>62</sup> Er wordt bij het neoformalisme uitgegaan van een aantal basis uitgangspunten over hoe een kunstwerk wordt geconstrueerd en hoe ze invloed uitoefenen op het publiek, maar er wordt niet ingevuld wat deze bij elk individueel werk zijn. Het neoformalisme gaat namelijk niet uit van een vaste methode, maar de methode zal per film moeten worden bepaald, omdat elk werk anders is en (deels) verschillend geanalyseerd moet worden. Het is volgens Thompson bij het neoformalisme namelijk niet de bedoeling om een vooraf bepaalde theorie of methode te bevestigen, maar juist te benadrukken welke (bijvoorbeeld stilistische) aspecten intrigerend zijn.<sup>63</sup> Het gaat dan om uitspraken die gebaseerd zijn op waarnemingen.

Dit is tevens de reden dat het neoformalisme zo goed aansluit bij de cognitieve filmtheorie van David Bordwell. Bordwell bespreekt deze theorie in zijn boek *Poetics of Cinema* en het belangrijkste punt dat hij hierover maakt, is dat kijkers een film begrijpen aan de hand van informatie gebaseerd op eerdere ervaringen. Dit betekent dat het begrijpen van een film niet slechts gebaseerd is op de referenties (die de filmmakers bewust in de film stoppen), maar ook op basis van de eerder

---

<sup>62</sup> Thompson, 6-9.

<sup>63</sup> In andere analysemethoden, zoals bij de psychoanalyse, wordt vaak vanuit een methode gezocht naar een film die hierbij past om zo duidelijk mogelijk deze methode te tonen. Het doel is dan slechts het bevestigen van de methode. Thompson, 3-7.



verworven kennis van de kijker. Films bevatten bepaalde referenties en Bordwell gaat er van uit dat deze referenties bepaalde mechanismen in de hersenen aanwakkeren bij de kijker. Deze zorgen weer voor een specifieke, ‘bijbehorende’ reactie. De cognitieve reacties op dergelijke referenties komen vrijwel altijd voort uit het feit dat de kijker iets vergelijkbaars eerder gezien of ervaren heeft.<sup>64</sup> Dit is tevens de reden waarom intertekstualiteit cruciaal is bij het oproepen van nostalgie: er wordt namelijk verwezen naar eerdere teksten, met de achterliggende gedachte dat de kijker deze eerder gezien of ervaren heeft –en nu zal herkennen. Bij beide theorieën kijk je dus naar de filmtekst zelf en naar hoe je als kijker hier een betekenis uithaalt, in plaats van vanuit een vaststaande methode. Door het inzetten van tekstuele en visuele dialoogreferenties in de filmstilistische elementen wordt bij de kijker nostalgie opgeroepen. Dit maakt het neoformalisme in combinatie met de cognitieve filmtheorie een zeer geschikte methode om mijn onderzoek mee uit te voeren.

### 3.3 Uitwerking en scèneselectie

De filmstilistische analyses van nostalgie op verschillende casestudies uit het boek van Armbruster dienen daarnaast als voorbeelden ter inspiratie voor mijn eigen analyses.<sup>65</sup> Armbruster benadrukt dat voor het oproepen van nostalgie de toegang tot beelden van het verleden noodzakelijk is. Dit betekent dat bij alle referenties waar nostalgie opgeroepen wordt, er informatie gehaald wordt uit twee ‘archieven’: enerzijds uit het menselijke geheugen, intellectueel en emotioneel, en anderzijds uit digitale en fysieke plaatsen als televisie en bibliotheken.<sup>66</sup> Het oproepen van nostalgie kan cognitief vrijwillig dan wel onvrijwillig gebeuren. Wanneer er een actieve constructie plaatsvindt door de interactie tussen de kijker zelf en zijn autobiografische geheugen, is er sprake van vrijwillige nostalgie. Bij onvrijwillige nostalgie wordt door bepaalde cues en referenties aangespoord een beroep te doen op de meer algemene en collectieve herinneringen. Het discours rondom nostalgie in televisie behandelt (en beperkt zicht tot) vrijwel alleen deze vorm van onvrijwillige ‘gedwongen’ nostalgie.<sup>67</sup> Armbruster stelt eveneens dat een tekst altijd is opgebouwd uit meerdere teksten en beargumenteert dat elke laag referenties kan bevatten die het oproepen van nostalgie faciliteren. Voorwerpen, kostuums en locaties bijvoorbeeld nemen volgens haar hun eigen geschiedenis mee in het nieuwe artefact en ook het gebruik van bepaalde cinematografische elementen op specifieke momenten verwijst vaak terug naar oudere artefacten.<sup>68</sup>

Grainge beargumenteert bovendien dat het verleden alleen beschikbaar is in tekstuele vorm

---

<sup>64</sup> Bordwell, 136-137.

<sup>65</sup> Armbruster, 95-191.

<sup>66</sup> Armbruster, 41.

<sup>67</sup> Armbruster, 44-45.

<sup>68</sup> Armbruster, 76.

en altijd beïnvloed wordt door het heden.<sup>69</sup> Met het onderscheid tussen nostalgia mood en nostalgia mode wil hij niet beweren dat dit twee strikt gescheiden categorieën zijn; verschillende wetenschappers adresseren nostalgia immers als emotie en als representatief effect. De één is noch de oorzaak noch het gevolg van de ander. In het grotere geheel wil Grainge aantonen dat nostalgia modes niet noodzakelijkerwijs een reflectie vormen van een nostalgia mood, maar het resultaat zijn van specifieke technologische transformaties en strategieën van niche marketing.<sup>70</sup> Dit is een belangrijk gegeven voor mijn onderzoek over STRANGER THINGS, omdat het iets zegt over nostalgia in het televisielandschap in het algemeen.

Armbruster analyseert de artefacten door eerst de discoursen rondom een artefact te achterhalen, zowel het hedendaagse discours als het discours op het moment dat de serie voor het eerst uitkwam. Dit doet zij aan de hand van museumarchieven, nieuwsartikelen, academische artikelen en fansites. Vervolgens gaat zij alle niveaus van de tekst -van verhaal tot cameratechnieken, setting en personages- één voor één af en beschrijft zij in welke mate nostalgia opgeroepen wordt door specifieke referenties en opvallendheden nader toe te lichten.<sup>71</sup> Voor mijn analyse van STRANGER THINGS zal ik eveneens verschillende filmstilistische elementen analyseren en deze waar nodig proberen te verbinden aan een discours. Hierdoor hoop ik duidelijk te kunnen maken op welke wijzen intertekstualiteit in dit specifieke artefact nostalgia op kan roepen.

Voor mijn analyse zal ik een viertal scènes analyseren. Dit zijn twee scènes per filmstilistisch element, waar geconcentreerd is op één subcategorie; respectievelijk kadrering (cinematografie) en setting (mise-en-scène). Ten eerste zal ik de scènes gericht op cinematografie analyseren. De eerste scène is S1E3 (00:44:45-00:47:10), waar de groep kinderen vanuit het bos op hun fiets de politieauto's volgen en Joyce tegelijkertijd communiceert met Will in haar 'bezeten' huis. De tweede scène is S1E8 (00:34:17-00:37:11), welke de ontknoping vormt van het eerste seizoen. Hier vindt het gevecht plaats tussen de kinderen en het monster, waarvoor Eleven zichzelf opoffert. Deze scènes zijn gekozen, omdat ze opvallende en diverse shots bevatten qua kadrering, welke illustreren hoe het idee van de intertekst vorm krijgt en hoe nostalgia wordt opgeroepen door middel van cinematografie. Bovendien is het vergelijken van het begin en het einde van een film of televisieserie

---

<sup>69</sup> Grainge, 29.

<sup>70</sup> Grainge, 29.

<sup>71</sup> Bij haar analyse van KNIGHT RIDER bijvoorbeeld, wordt er volgens haar veel gebruik gemaakt van *artefact nostalgia*; bijvoorbeeld door het gebruik van 'ouderwetse' montagetechnieken, zoals de *split screen* en de abrupte zoom, en door het gebruik van props als *MS DOS* videospellen en dikke autotelefoons, die de hedendaagse kijkers herinneren aan een eerder tijdperk. Wat betreft muziek heeft KNIGHT RIDER een typische score -gemaakt met behulp van synthesizers- die ten eerste direct doet denken aan de jaren '80 en bovendien steeds ingezet wordt als motief wanneer de hoofdpersonages in actie komen. Er zit volgens Armbruster ten slotte geen nostalgia in het personage Michael Knight, omdat er weinig achtergrondinformatie over hem wordt verstrekt; er wordt meer gefocust op de acties. De acteur die dit personage speelt, David Hasselhoff, creëert echter wel nostalgia. Hij was vroeger namelijk een bekende televisiester, maar tegenwoordig vooral bekend om zijn alcoholverslaving. Armbruster, 109-118.

volgens Bordwell en Thompson nuttig, omdat door het bekijken van overeenkomsten en verschillen aan de begin en eindsituatie er bepaald kan worden wat de algehele structuur en betekenis van een film of serie is.<sup>72</sup>

Ten tweede analyseer ik de scènes gericht op mise-en-scène. Dit is S1E1 (00:09:27-00:11:04), de introductie van Chief Hopper en zijn trailer. Deze scène is opvallend, omdat hij begint met een gedetailleerde *long take*, waarin door setting en *staging* meteen duidelijk wordt wie Chief Hopper als persoon is. De tweede scène is S1E8 (00:22:02-00:23:51), waarin Jonathan, Nancy en Steve tegelijkertijd in het huis aanwezig zijn als Chief Hopper en Joyce, echter in verschillende dimensies. Deze scène is stilistisch interessant, omdat dezelfde ruimte op hetzelfde moment wordt gebruikt en de personages elkaar niet zien, maar wel invloed hebben op elkaars dimensies.

Shotlisten vormen de basis van mijn analyse. In een shotlist worden korte beschrijvingen van de gebruikte filmtechnieken genoteerd.<sup>73</sup> Hierin zal ik me per scène richten op verschillende stilistische filmelementen, namelijk op de cinematografie en de mise-en-scène, die Bordwell en Thompson bespreken in deel drie van hun boek *Film Art*.<sup>74</sup> Door het schematisch uitschrijven van een scène in een shotlist worden opvallendheden en eventuele patronen zichtbaar. Daarnaast worden verbindingen tussen bepaalde segmenten duidelijker en is ook de wisselwerking tussen de verschillende elementen beter zichtbaar.<sup>75</sup> Er kan bijvoorbeeld in één oogopslag gezien worden wanneer een bepaalde kadrering, zoals de close-up, vaak wordt ingezet en hoe dit zich verhoudt tot hetgeen dat zich afspeelt in de mise-en-scène. Het valt eveneens op wanneer een instelling weinig wordt gebruikt en door de shotlist is het vervolgens mogelijk te bepalen wanneer en waarom het dan wel ingezet is op die bepaalde momenten. Zo kan uit de shotlist geconcludeerd worden dat een camera instelling, een geluid, een prop of wellicht een kleur alleen bij enkele specifieke personages of situaties voorkomt, maar dit is onzichtbaar tijdens het kijken van de film. Pas na het schematisch uitschrijven van een scène kunnen dergelijke diepgaande verbanden worden bepaald en beargumenteerd.

Cinematografie betreft de cameravoering en bepaalt dus wat en op welke manier iets wordt getoond. Bordwell en Thompson maken hierin onderscheid tussen kadrering en shotlengte.<sup>76</sup> Mise-en-scène betreft de setting, kostuums, licht en *staging*; het gaat over de plaatsing van personen en voorwerpen in een ruimte. Dit is belangrijk om te bestuderen, omdat de manier waarop dit gebeurt

---

<sup>72</sup> Bordwell en Thompson, 73.

<sup>73</sup> Bordwell en Thompson, 108.

<sup>74</sup> Montage en geluid laat ik buiten beschouwing. Dit is wel degelijk belangrijk in deze serie, maar er ligt minder nadruk op. De andere twee elementen komen duidelijker naar voren en vormen voldoende analyse materiaal. Bordwell en Thompson, 112.

<sup>75</sup> Bordwell en Thompson, 444.

<sup>76</sup> Bordwell en Thompson, 186.

vaak iets zegt over de relaties tot de ruimte en tussen de personages.<sup>77</sup> Daarnaast zijn beide elementen essentieel voor het begrijpen van het verhaal en noodzakelijk voor het creëren van een bepaalde sfeer.<sup>78</sup> STRANGER THINGS moet aanvoelen en overkomen alsof het zich in de jaren '80 afspeelt, dus het creëren van sfeer is een belangrijk aspect. Technische camera instellingen, zoals de soort lens en de beeld- en kleurverhouding, zijn hiervoor eveneens belangrijk, omdat deze de beelden een bepaalde textuur geven en zo een bepaald gevoel oproepen. Zowel de cinematografie als mise-en-scène in STRANGER THINGS 1 en 2 refereren vrijwel altijd bewust naar locaties, situaties en films uit de jaren '80, waardoor het essentieel is deze te onderzoeken om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden. De Duffer Brothers benadrukken bovendien vaak hoe zorgvuldig ze deze elementen inzetten om referenties naar voren te laten komen, hun verhaalwereld te creëren en nostalgie op te roepen.<sup>79</sup>

### 3.4 Beperkingen van de methode

Een belangrijke te benoemen beperking van een neoformalistische analyse is dat deze tot op zekere hoogte onderhevig is aan persoonlijke interpretatie en alleen focust op specifieke vormelementen. Verder is niet te bepalen of de zorgvuldig gekozen scènes per definitie de beste scènes zijn om deze shotanalyse op uit te voeren. Dit is echter de verantwoordelijkheid van de analist. Zoals de filmwetenschapper Raymond Bellour stelt over zijn wereldberoemde analyse van THE BIRDS: "[...] this choice is due to the logical accident of a fascination, not at all to convenience deriving from the retrospective needs of analysis."<sup>80</sup> Dus als er iets is wat de aandacht trekt, is dat genoeg reden om de film te analyseren. Als analist heb je zelf de vrijheid om te kiezen wat geanalyseerd gaat worden. Daarnaast is binnen de analyse vanwege de uitvoerbaarheid gekozen voor een toespitsing op specifieke onderdelen van de gekozen elementen, namelijk de kadrering en setting. Niettemin geloof ik dat de gekozen elementen en scènes relevant en omvattend genoeg zijn om een omvangrijke analyse op uit te voeren en conclusies te kunnen trekken met betrekking tot het idee van de intertekst en het oproepen van nostalgie in STRANGER THINGS.

---

<sup>77</sup> Bordwell en Thompson, 118.

<sup>78</sup> Bordwell en Thompson, 269.

<sup>79</sup> Zie bijvoorbeeld The Duffer Brothers, "Stranger Things episode 5: The Duffer Brothers explain the show's soundtrack," *Entertainment Weekly*, 19-07-16, geraadpleegd op 11-01-18. <http://ew.com/tv/2016/07/19/stranger-things-duffer-brothers-episode-5/>.

<sup>80</sup> Raymond Bellour, "System of a Fragment (on The Birds)," in *The Analysis of Film*, red. door Constance Penley, 28-68 (Bloomington: Indiana University Press, 2000): 29.

## 4. Analyse: Cinematografie – kadrering

Zoals in het theoretisch kader besproken en vaak bevestigd door de Duffer Brothers zelf, vormt STRANGER THINGS een grote pastiche aan de jaren '80, met name aan het werk van Spielberg.<sup>81</sup> De vele intertekstuele referenties naar zijn werken als CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND, THE GOONIES, TEMPLE OF DOOM, maar voornamelijk E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL zitten in zowel het gebruik van overeenkomstige kadreringen als door overeenkomsten in verhaal en typische karaktereigenschappen van de hoofdpersonages. Een aantal uitgesproken en veelvuldig terugkerende thema's in Spielbergs werken zijn eveneens uit de analyse van STRANGER THINGS voortgekomen. Dit zijn namelijk het idee van de buitenstaander, het problematische gezin en de relaties tussen kinderen en volwassenen, en deze hebben betrekking op zowel de cinematografie als de mise-en-scène. Deze thema's zal ik in beide hoofdstukken respectievelijk toelichten en uitwerken.

In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de vraag hoe in STRANGER THINGS door middel van cinematografie, specifiek de kadrering, het idee van de intertekst vorm krijgt en hoe hier nostalgie als effect uit voortkomt. Bordwell en Thompson maken in hun bespreking van de term cinematografie onderscheid tussen kadrering en shotlengte.<sup>82</sup> Wat betreft de kadrering wordt in mijn onderzoek rekening gehouden met de camera-afstand en -hoogte en de manier van kadreren. Dit is belangrijk, omdat ten eerste de kijker een scène construeert aan de hand van de beelden die hem op een bepaalde manier worden getoond. Ten tweede heeft de kadrering in combinatie met de mise-en-scène een groot aandeel in het creëren van een bepaalde sfeer, waardoor de link met een situatie of sfeer van vroeger snel gelegd kan worden. Ten derde zijn deze elementen essentieel met betrekking tot het creëren van intertekstualiteit en daarmee het oproepen van nostalgie, omdat er zowel letterlijke als figuurlijke verwijzingen gebruikt kunnen worden. Zo kunnen details worden uitgelicht die subtiele hints naar het verleden of andere mediateksten vormen en kan de gehele plaatsing van personages of voorwerpen in het kader gelijkenissen vertonen met de precieze kadrering van deze personages en objecten in een show van vroeger. De lengte van de shots kan daarnaast enigszins van invloed zijn op de constructie van de scène -aangezien (delen van) ruimtes kort dan wel lang getoond kunnen worden- en op de wijze en snelheid waarop acties plaatsvinden en te volgen zijn. Dit is echter minder bepalend dan bij kadrering het geval is.

---

<sup>81</sup> Rebecca Nicholson, "The Duffer Brothers – 'Could we do what Spielberg did in the 80s and elevate it like he did?'" *The Guardian*, 14-10-17, geraadpleegd op 11-01-18. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/ng-interactive/2017/oct/14/duffer-brothers-spielberg-80s-stranger-things>.

<sup>82</sup> Bordwell en Thompson, 186.

#### 4.1 De buitenstaander

De film *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL* (Spielberg, 1982) vormt een grote inspiratiebron voor de gehele serie.<sup>83</sup> Beide openingssequenties beginnen bijvoorbeeld letterlijk met hetzelfde shot van de lucht vol met sterren. Vervolgens worden zowel de jongens in *E.T.* als de jongens in *STRANGER THINGS* geïntroduceerd terwijl ze het spel *Dungeons & Dragons* spelen en (specifiek sausage en pepperoni) pizza eten (zie afbeelding 1a en b). Wat betreft kadrering worden in *STRANGER THINGS* soms bijna identieke shots gebruikt als in *E.T.* (zie afbeelding 2a en b). De openingssequentie vormt volgens Elsaesser een ingang naar de tekst, naar de fictie, naar de verhaalwereld en naar de personages.<sup>84</sup> Het vormt dus de ingang naar het nostalgische landschap en zet in het geval van *STRANGER THINGS*, in combinatie met de opening credits, meteen de toon over de wijze waarop stilistische middelen en referenties ingezet worden om nostalgie op te roepen.



Afbeelding 1a: Openingssequentie *STRANGER THINGS*: De jongens spelen DnD en eten pizza.



Afbeelding 1b: Openingssequentie *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL*: De jongens spelen DnD en eten pizza.



Afbeelding 2a: Openingssequentie *STRANGER THINGS*: Will die voor zijn schuur staat.



Afbeelding 2b: Openingssequentie *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL*: Elliot die voor zijn schuur staat.

<sup>83</sup> Ashley Rodriguez, "Watch: The opening scene of 'Stranger Things' owes everything to 'E.T.,'" *Quartz*, 27-10-17, geraadpleegd op 30-05-18. <https://qz.com/1112034/watch-how-stranger-things-nailed-its-1980s-homage-right-from-the-start/>.

<sup>84</sup> Elsaesser, 116.

In het algemeen komen de verhalen van E.T. en STRANGER THINGS sterk overeen: beide groepen vinden een apart wezen, moeten vluchten voor geheim agenten en Eleven en E.T. hebben veel dezelfde karaktereigenschappen. Het idee van de buitenstaander staat centraal -een thema dat veelvuldig terugkeert in films van Spielberg- en er is zelfs een scène waarin Eleven zich bijna hetzelfde als E.T. verkleet (zie afbeelding 3). Beide buitenstaanders krijgen een outfit waarin ze in de ogen van de kinderen niet op zullen vallen, waarin ze zich niet meer buitenstaander hoeven voelen. Beide buitenstaanders proberen zich aan te passen en hebben alles over voor hun nieuwe vrienden. Het grote verschil is dat Mike zich romantisch aangetrokken voelt tot Eleven, terwijl hier tussen Elliot en E.T. geen sprake van is. In een achtervolgingscène, waar de kinderen op hun fietsen proberen te ontsnappen aan de geheim agenten, helpt E.T. hen door ze de lucht in te laten vliegen, terwijl Eleven een busje de lucht in laat vliegen –een directe hommage aan Spielberg.



Afbeelding 3: E.T. en Eleven in vergelijkbare kleding.

Bron: *Elite Daily*.

Een opvallend element in alle geanalyseerde scènes is de camerahoogte. Zo worden meermaals opvallende *low angle* en *high angle* perspectieven gebruikt. In scène 1B wordt de *low angle* bijvoorbeeld meermaals ingezet om de demogorgon -het monster- te centreren en dus een bepaalde machtsverhouding bloot te leggen. Door het gebruik van *low angles* in deze scène, lijkt het monster extreem groot in vergelijking met de kinderen en komt hierdoor nog angstaanjager over (zie afbeelding 4). Vanaf shot 47 verandert dit opvallend in een *low angle* perspectief waarin Eleven zelf gecentreerd wordt (zie afbeelding 5). Hierdoor wordt ten eerste subtiel gehint naar hetgeen dat staat te gebeuren: Eleven gaat de strijd aan met het monster. Tegelijkertijd lijken de machtsverhoudingen hierdoor te zijn veranderd. Eleven komt groot en krachtig over op beeld, niet bang om te vechten.

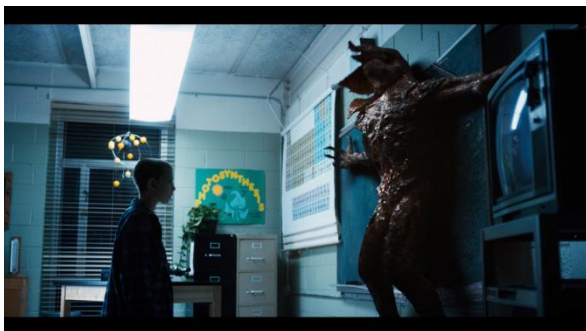


Afbeelding 4: Scène 1B – shot 20: De demogorgon lijkt door een low angle perspectief extreem groot.



Afbeelding 5: Scène 1B – shot 47: Door een low angle perspectief lijkt Eleven groot en krachtig.

Dit wordt nog sterker benadrukt door het schaarse gebruik van zijaanzichten. Wanneer deze echter wel ingezet worden, hebben ze de klassieke functie om twee personen/dingen tegenover elkaar te zetten. Zo wordt in scène 1A dit gedaan met het monster in de muur (shot 31), die het op Joyce gemunt heeft, en in scène 1B tussen zowel Lucas en het monster (shot 8) als Eleven en het monster (shot 36, zie afbeelding 6). De strijd en de vijandige verhoudingen tussen deze personages/wezens worden op deze manier letterlijk getoond. Deze kadrering refereert aan alle iconische gevechten in films en series, waar hoofdpersonages tegen immense monsters onwaarschijnlijk hebben gewonnen –en op deze wijze wordt nostalgie dus opnieuw opgeroepen.



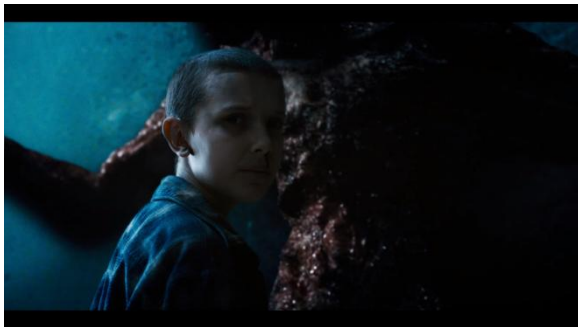
Afbeelding 6: Scène 1B – shot 36: Zij-aanzicht van Eleven tegenover het monster

In de gemaakte shotlisten komt het veelvuldige gebruik van close-ups en extreme close-ups duidelijk en opvallend naar voren.<sup>85</sup> Hierdoor worden veel belangrijke details in een ruimte uitgelicht en de relatie tussen deze ruimte/voorwerpen en/of desbetreffende personen benadrukt. In scène 1B dienen de close-ups om de individuele acties, reacties en emoties in deze heftige scène te tonen. Zowel Eleven, als Mike, Dustin en Lucas worden ieder steeds individueel in beeld gebracht, waardoor de nadruk vooral op hun gezichtsuitdrukkingen en bijbehorende emoties wordt gelegd (zie

<sup>85</sup> Zie bijlage 1A: Shotlist Cinematografie - S1E3.



afbeeldingen 7a-d). Er gebeurt veel tegelijkertijd in deze climax -het laatste gevecht tegen de demogorgon- en door de close-ups in combinatie met de zoom-ins, en het gebrek aan echte establishing shots wordt de chaos ook voor de kijker vergroot. Bovendien heeft deze scène een gemiddelde shotlengte van slechts 2,5 seconden, een gevolg van de vele intense shots die elkaar snel afwisselen. Opvallend is het feit dat de close-ups van Dustin en Lucas gedurende deze scène altijd maar één seconde duren, terwijl die van Mike en Eleven altijd 3 à 4 seconden zijn.<sup>86</sup> Dit impliceert en benadrukt de hechte band die deze twee personages hebben: ze voelen duidelijk meer voor elkaar dan de andere personages doen.



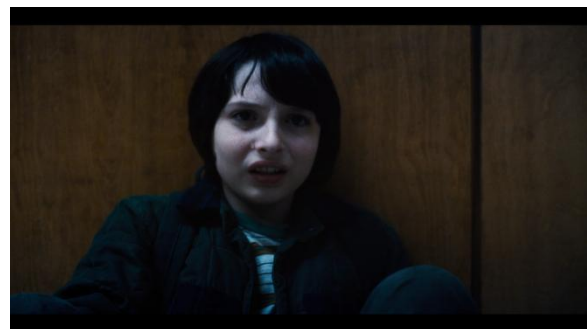
Afbeelding 7a: Scène 1B – shot 39: Close-up Eleven



Afbeelding 7b: Scène 1B – shot 40: Close-up Lucas



Afbeelding 7c: Scène 1B – shot 41: Close-up Dustin



Afbeelding 7d: Scène 1B – shot 42: Close-up Mike

#### 4.2 Het problematische gezin

Een centraal thema in Spielbergs films is het problematische gezin: ouders die gescheiden zijn, ruzies binnen een familie, onsympathieke vaders en opstandige kinderen. Ook in STRANGER THINGS zien we dit terug, bijvoorbeeld bij Joyce als worstelende single moeder en Mike's ouders die in feite naast elkaar leven, waardoor ze niet doorhebben dat er iets met hun kinderen gebeurt. Hieruit voortkomend is te zien dat de kinderen worstelen met gevoelens en schreeuwen en schelden tegen zowel elkaar als tegen hun ouders.

Eerder genoemd opvallend gebruik van (extreme) close-ups blijkt ook in scène 1A. In shot 4

<sup>86</sup> Zie bijlage 1B: Shotlist Cinematografie - S1E8.

wordt bijvoorbeeld getoond hoe Joyce, de moeder van Will, een 'Z' op de muur schildert (zie afbeelding 8). In het daaropvolgende shot wordt door middel van een *establishing* shot vervolgens duidelijk dat het hele alfabet op de muur in de woonkamer is geschilderd (zie afbeelding 9). Er wordt gesuggereerd dat dit door Joyce alleen is gedaan en dat het een noodzakelijk project was, aangezien er een verfblik op tafel staat, de rest van de kamer een rommel is en Joyce in pyjama, met kwast in de hand, zelfvoldaan, maar met enige angst hiernaar kijkt. Onder elke letter hangt een kerstlampje. Door steeds te wisselen tussen extreme close-ups van de lampjes die gaan branden en medium shots van Joyce die haar emoties in bedwang probeert te houden, wordt benadrukt dat Joyce denkt te communiceren met haar vermiste zoon. Eveneens opvallend is dat de camera statisch stil blijft gedurende deze scène. Pas vanaf het moment dat de lichtjes het woord 'RUN' vormen, wordt er gebruik gemaakt van *pans* en *tilts*. Na een zoom-in op Joyce' gezicht, worden de extreme close-ups ingezet om de uitbraak van een monster "in de muur" te benadrukken.



Afbeelding 8: Scène 1A – shot 4: Close-up van Joyce die een 'Z' op de muur schildert.



Afbeelding 9: Scène 1B – shot 5: Establishing shot van de huiskamer met beschilderde muur.

Dit refereert direct aan de film *POLTERGEIST* (Hooper, 1982), een film geschreven en geproduceerd door Spielberg, maar geregisseerd door zijn protegé Toby Hooper. Joyce' huis wordt namelijk een spookhuis vol bovennatuurlijke taferelen, zoals lichtjes (dienend als een soort Ouijabord) die uit zichzelf aan en uit gaan en monsters die door muren heen proberen te komen. Bovendien komt ook het verhaal in het algemeen erg overeen: in beiden is er een kind ontvoerd door een bovennatuurlijke kracht en gevangengenomen in een alternatieve wereld waar een monster vrij rondloopt. Net als Carol Anne in *POLTERGEIST*, probeert Will via elektrische apparaten te communiceren met zijn moeder aan de andere kant.

Aangezien Spielberg door zijn contract geen film tegelijkertijd met *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL* mocht regisseren, moest hij dit gedwongen overlaten aan zijn protegé Toby Hooper. Het is daarom logisch dat *POLTERGEIST* veel kenmerken van Spielbergs werken bevat en het is hoogstwaarschijnlijk dat de Duffer Brothers dit in hun achterhoofd hielden bij het creëren van deze referenties. In scène 1A worden daarnaast met de lampjes op de muur van Joyce de volgende woorden gevormd: "Right

here”, een directe referentie aan de zin van E.T., die vlak voor hij vertrekt naar Elliot’s hoofd wijst en zegt: “I’ll be right here”.

#### 4.3 De relaties tussen kinderen en volwassenen

Wat betreft de relatie tussen kinderen en volwassenen is het belangrijk om te benoemen dat de kinderen in zowel *E.T.* als *STRANGER THINGS* beschouwd zouden kunnen worden als zogenaamde ‘Spielberg Kids’. Niet alleen met betrekking tot uiterlijke kenmerken -in de close-up van scène 1B is Lucas bijvoorbeeld te zien met een bandana om zijn hoofd, geïnspireerd op *RAMBO* (Kotcheff, 1982) en actiescènes uit *COMMANDO* (Lester, 1985)- maar ook qua karakters (zie afbeelding 7b). Zo zijn de kinderen in beide werken vooral erg bang en weten ze in eerste instantie niet wat ze moeten doen met het gevonden wezen. Terwijl de volwassenen nietsvermoedend doorgaan met hun leven, hebben ze geen idee wat er zich bij hun kinderen afspeelt. Hoewel de kinderen veel intelligentere stappen hebben genomen dan de volwassenen, worden zij uiteindelijk echter het slachtoffer van hun goedbedoelde acties en moeten ze onverhoopt afscheid nemen van hun nieuwe vriend.

De fietsscène (scène 1A) in *STRANGER THINGS* is een expliciete intertekstuele verwijzing naar de iconische scène uit *E.T.* met eveneens fietsende kinderen door een bos (zie afbeelding 10b). In scène 1A shot 3 is een low angle perspectief te zien, het gebruik hiervan is, zoals eerder genoemd, opvallend. In het betreffende shot lijkt de camera op de grond te liggen, voor een modderpoel, waar de kinderen één voor één door heen fietsen. De banden spatten water op, terwijl in de verte tegelijkertijd politieauto’s te zien zijn (zie afbeelding 10a). Hierdoor lijken de fietsen kleiner (echte kinderfietsen) en wordt er gesuggereerd dat de kinderen de auto’s proberen te volgen. In beide artefacten draait het hier om politieauto’s en kinderen die proberen onopgemerkt te blijven voor deze in hun ogen slechte volwassenen. Zij zouden immers beter weten wat er met hun nieuwe vriend moet gebeuren en volwassenen of overheidsinstanties als politie en de geheime dienst worden in beide artefacten als het kwaad beschouwd –en zo afgeschilderd.



Afbeelding 10a: Scène 1A – shot 3: Low angle perspectief. Kinderen fietsen door een modderpoel.



Afbeelding 10b: Fietsende kinderen in *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL*.

Bovendien hanteert STRANGER THINGS, in duidelijke navolging op Spielbergs visie om dit zo veel mogelijk te blijven doen, bepaalde technische beeldtechnieken kenmerkend van vroeger. Er is bijvoorbeeld een 2:1 beeldverhouding, waardoor het meer filmisch overkomt dan de meeste televisieshows. Daarnaast zijn de kleuren iets minder contrastrijk, waardoor het beeld zachter overkomt, net als met cameralenzen uit de jaren '80, volgens director of photography Tim Ives.<sup>87</sup> Er is tevens nagedacht over de camera-instellingen op het moment van filmen zelf in plaats van alles pas in de nabewerking te creëren. Om het monochrome blauw licht van de Upside Down te creëren, is bijvoorbeeld gewoon de witbalans van de camera naar beneden gesteld –met als gevolg dat de scène realistischer en natuurlijker overkomt.<sup>88</sup> Hieruit blijkt dat de show niet een gewone hedendaagse show is, maar over moet komen als een show uit desbetreffend tijdperk. Het effect dat hier direct uit voortkomt is de eerste stap naar het oproepen van nostalgie.

Uit de analyse van de kadrering blijkt dat er veel intertekstuele referenties zitten naar werken van Spielberg, met name naar E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL en POLTERGEIST. Daarnaast blijken de algemene terugkerende thema's van zijn films eveneens aanwezig in STRANGER THINGS, namelijk het idee van de buitenstaander, het problematische gezin en de relaties tussen kinderen en volwassenen. De referenties krijgen vorm door bijna letterlijk dezelfde kadreringen te gebruiken als die uit zijn films, maar ook door overeenkomsten in verhaal en typische karaktereigenschappen van de hoofdpersonages. Opvallende camerahoeken, zoals low angles, high angles, close-ups en zijaanzichten benadrukken daarnaast de relaties tussen de verschillende personages en tussen de ruimtes.

In het volgende hoofdstuk wordt geconcentreerd op de setting in de mise-en-scène van deze ruimtes. Volgens Armbruster bevatten locaties en voorwerpen namelijk al een geschiedenis van zichzelf en door deze mee te nemen in het nieuwe artefact, ontstaan referenties en worden weer nieuwe betekenissen gecreëerd.<sup>89</sup> De setting brengt de combinatie van alle elementen samen -het vormt het grootste deel van de intertekst- en is dus van belang bij het oproepen van nostalgie.

---

<sup>87</sup> Matt Grobar, "'Stranger Things' Cinematographer Tim Ives On Shooting The Upside Down," *Deadline*, 26-08-17, geraadpleegd op 04-04-18. <http://deadline.com/2017/08/stranger-things-tim-ives-duffer-brothers-cinematography-emmys-interview-1202141889/>.

<sup>88</sup> Ibidem.

<sup>89</sup> Armbruster, 76.

## Hoofdstuk 5: Analyse Mise-en-scène – Setting

De pastiche aan de jaren '80 en aan het werk van Spielberg is eveneens duidelijk zichtbaar in de mise-en-scène. Door specifiek mise-en-scène gecombineerd met cinematografie te analyseren wordt duidelijk hoeveel inspiratie er uit dit tijdperk is gehaald en hoezeer dezelfde technieken, maar ook dezelfde thema's als in Spielbergs werk centraal staan. Het idee van de buitenstaander komt in de setting minder sterk naar voren, alhoewel beargumenteerd kan worden dat Chief Brody op zijn manier eveneens een buitenstaander is. Het problematische gezin en de relaties tussen kinderen en volwassenen worden daarentegen door de mise-en-scène juist nog sterker benadrukt. Opvallend blijkt dat STRANGER THINGS daarnaast -met name in de setting- veel intertekstuele sciencefiction- en horrorreferenties bevat, geïnspireerd op werken van eveneens beroemde regisseurs Sam Raimi, Ridley Scott en John Carpenter.<sup>90</sup>

In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de vraag hoe in STRANGER THINGS door middel van mise-en-scène, specifiek setting, nostalgie wordt opgeroepen. Dit betekent dat er wordt gekeken naar hoe setting intertekstuele betekenis kan creëren en hoe nostalgie als effect hieruit voortkomt. Mise-en-scène betreft de plaatsing van personen en voorwerpen in een ruimte. Dit wordt door Bordwell en Thompson onderverdeeld in setting, kostuums/make-up, belichting en beweging.<sup>91</sup> In dit hoofdstuk zal slechts gefocust worden op setting. Mise-en-scène is belangrijk om in acht te nemen bij het idee van de intertekst en het oproepen van nostalgie in STRANGER THINGS, omdat door middel van setting bijvoorbeeld geografische plaatsen of typische sferen gelijkend aan deze in de jaren '80 nagebootst kunnen worden. Bovendien zegt de manier waarop personages en voorwerpen zich in een ruimte bevinden, vaak iets over hun relatie tot die ruimte, bepaalde voorwerpen of tot elkaar. De gehele indeling van de setting kan de doorslaggevende factor zijn in de wijze waarop het verhaal begrepen wordt.<sup>92</sup>

### 5.1 De buitenstaander en het problematische gezin

Wat betreft opvallende volwassen personages draait scène 2A om de introductie van het personage Chief Hopper. Hij is het hoofd van het politiebureau, maar vormt in feite ook een buitenstaander: hij heeft namelijk lang in de stad in een hogere functie gewerkt, hij woont in zijn

---

<sup>90</sup> Bovendien is de elektronische soundtrack een directe hommage aan regisseur en componist John Carpenter, die voor zijn films HALLOWEEN (Carpenter, 1978) en THE THING (Carpenter, 1982) iconische soundtracks maakte. Alhoewel ik geluid niet behandel in mijn analyse is het van belang te benoemen dat de mysterieuze soundtrack in combinatie met de klassieke VHS-achtige openingstitels van STRANGER THINGS meteen de toon zet om als een klassieke (horror)serie uit de jaren '80 over te komen.

<sup>91</sup> Bordwell en Thompson, 118.

<sup>92</sup> Bordwell en Thompson, 123.

eentje in het bos, hij komt nors en gesloten over en niemand lijkt iets van hem te weten. Zijn introductiescène begint echter met een veelzeggende (semi) *long take* van 42 seconden, gevolgd door een opvallend lang tweede shot van 19 seconden. Uit de shotlist blijkt dat dit de enige twee extreem lange shots zijn; de gemiddelde shotlengte is namelijk 5,1 seconden.<sup>93</sup> De long take in shot 1 is een pan rond de trailer van Hopper en bestaat uit één vloeiende beweging van de muur links, waarop een kindertekening hangt met een mama, papa, kindje en een huis (zie afbeelding 1), naar Hopper half uitgekleden slapend op de bank. ertussenin zien we oude etensresten op de tafel, een tv die nog aan staat, vieze kleding op de grond en blikjes bier op een salontafel. Op de tv is een bericht te horen over een stroomstoring, een duidelijk geval van *foreshadowing*. Dit betekent dat er impliciet gehint wordt naar een toekomstige gebeurtenis, maar op een dergelijke manier dat de kijker dit niet herkent tot de gebeurtenis daadwerkelijk plaats heeft gevonden. Door zoveel details te tonen in één opvallend lang introductieshot wordt in feite gelijk duidelijk wie Chief Hopper als personage is, nog voor hij überhaupt iets heeft gezegd of gedaan.



Afbeelding 1: Scène 2A – Shot 1: De kindertekening op de muur van Hopper.

Steven Spielberg staat bekend om zijn veelzeggende -maar haast onzichtbare- long takes en besproken introductie doet sterk denken aan zijn film *Jaws* (Spielberg, 1975), waarin Chief Brody op een soortgelijke manier wordt geïntroduceerd. Chief Brody en Chief Hopper vertonen bovendien nog veel meer gelijkenissen: ze werken beiden in een klein dorp waar normaliter niks gebeurt, ze hebben beiden een vaderlijk verantwoordelijkheidsgevoel en moeten hogere overheidsinstanties bevechten om hun eigen gemeenschap te redden. Een saillant detail uit het openingsshot is bovendien het feit dat Hopper aan het einde van shot 1 een blauw elastiekje om zijn pols aanraakt. Deze is ook in shot 2 duidelijk zichtbaar. Later in de serie wordt door middel van een flashback duidelijk dat dit het haarelastiekje is van zijn overleden dochter. Dit verklaart waarom er een kindertekening in zijn huis

---

<sup>93</sup> Zie Bijlage 2A: Shotlist Mise-en-scène - S1E1.

hing in het openingsshot van scène 2A. Hopper kan zijn eigen dochter niet meer redden, maar voelt zich verantwoordelijk voor Eleven en de andere kinderen. Brody's eigen kinderen komen met de haai in JAWS er met de schrik vanaf, maar ook hij wil graag alle kinderen beschermen. Het problematische gezin van Chief Hopper is niet hetzelfde als eerder genoemde problematische gezinnen en hun gespannen verhoudingen en relaties, maar door (onder andere) de setting wordt duidelijk dat hier veel geschiedenis en emotie aanwezig is.

Alle verdere shots in scène 2A zijn slechts één of twee seconden en tonen de ochtendroutine van Chief Hopper. Hier valt op dat het uniform wat Hopper aantrekt zelfs bijna hetzelfde is als dat van Brody in JAWS: dezelfde kaki kleur en een overeenkomstig driehoekig embleem van de politie op de linkerschouder. Later blijkt dat zelfs Hopper's truck vrijwel identiek is aan die van Brody (zie afbeelding 2). Deze referenties zijn zo subtiel dat het slechts een deel van de kijkers op zal vallen en dus bij een klein gedeelte nostalgie op kan roepen, waardoor beargumenteerd kan worden dat dit behoort tot de nostalgia mood zoals Grainge beschrijft: het idee dat nostalgie eerder een manier van denken en voelen is dan echt een stijlconstructie.<sup>94</sup> Volgens Pickering en Keightley probeert het artefact het oproepen van dit gevoel door dergelijke details echter wel enigszins te faciliteren.<sup>95</sup>



Afbeelding 2: De gelijkenissen tussen Chief Hopper en Commissaris Brody. Bron: Reddit.

<sup>94</sup> Grainge, 36.

<sup>95</sup> Pickering en Keightley, 921.



In scène 2B wordt aan verschillende horrorfilms gerefereerd, ten eerste aan THE EVIL DEAD (Raimi, 1981). De horrorregisseur Sam Raimi wordt net als Spielberg genoemd als grote inspiratiebron voor de serie. Een eerste expliciete referentie draait om het huis van Joyce, wat opvallend veel uiterlijke overeenkomsten vertoont met het huis in THE EVIL DEAD. Zo zien beide huizen er ongeveer hetzelfde uit en staan ze beiden in een afgelegen stuk bos. Een long shot vanaf buiten van het huis van Joyce (shot 21) is bovendien een directe referentie naar het shot van het huis in THE EVIL DEAD (zie afbeelding 3a en b).<sup>96</sup> In deze film wordt daarnaast veelvuldig gebruik van trillende *POV-shots*, om de aanwezigheid van buitenaardse krachten in het bezeten huis te laten overkomen. Dit wordt eveneens ingezet in het huis van Joyce. De boomwortels die mensen tegen hun wil in gevangen houden, zijn daarnaast ook een overeenkomend element. Zelfs qua verhaal refereert STRANGER THINGS aan THE EVIL DEAD: in beide teksten wordt er een vrouw ingezet om het monster te bestrijden en beiden spelen zich grotendeels af in een ‘bezeten’ huis. Deze tekstuele elementen gelden ook voor de film ALIEN (Scott, 1979), welke in de volgende paragraaf verder uitgewerkt zal worden. Qua marketing is STRANGER THINGS tevens intertekstueel actief door bijvoorbeeld één van hun posters op die van THE EVIL DEAD te laten lijken (zie afbeelding 4). Opvallend en interessant detail in de setting is bovendien het feit dat er zelfs in de kamers van de kinderen ter decoratie posters hangen van enkele genoemde films, zoals JAWS, THE EVIL DEAD en THE THING, die op deze manier nog een extra laag toevoegen aan de intertekst.



Afbeelding 3a: Scène 2B – Shot 21: Een longshot van het huis van Joyce in STRANGER THINGS.



Afbeelding 3b: Een longshot van het huis in THE EVIL DEAD.

<sup>96</sup> Zie Bijlage 2B: Shotlist Mise-en-scène - S1E8.





Afbeelding 4: De gelijkenissen tussen de posters van STRANGER THINGS en THE EVIL DEAD. Bron: Complex.

Door het gebruik van dergelijke directe intertekstuele referenties, namelijk soortgelijke shots van vrijwel identieke settings en het gebruik van duidelijk geïnspireerde posters, kan nu eveneens beargumenteerd worden dat er sprake is van een nostalgia mode: het idee dat nostalgia een stijlconstructie is, eerder dan echt een gevoel. Volgens Grainge moeten nostalgia mood en mode met elkaar in balans zijn om daadwerkelijk nostalgia op te kunnen roepen en dat komt duidelijk naar voren uit deze analyse.<sup>97</sup>

## 5.2 De relaties tussen kinderen en volwassenen

Net zoals in veel films uit de jaren '80, zijn de tieners bijna volwassen, hebben ze te maken met een monster en met volwassenen die hen niet lijken te geloven. De vaak problematische verhoudingen tussen tieners, kinderen en volwassenen zijn bovendien een eerder genoemd terugkerend thema in de films van Spielberg, evenals in STRANGER THINGS.

Nancy doet bijvoorbeeld onder andere -niet alleen in de geanalyseerde scène 2B, maar in het geheel- denken aan Nancy uit A NIGHTMARE ON ELM STREET (Craven, 1984), omdat beide personages besluiten zelf achter het monster aan te gaan. Haar naam is in eerste instantie al een intertekstuele referentie. Nancy en Jonathan proberen op bijna dezelfde manier het monster uit te schakelen als de tieners uit A NIGHTMARE ON ELM STREET. Ze zetten vallen in het huis en proberen het monster vervolgens in brand te steken. Beiden slagen er echter niet in om het monster te doden, maar slechts te verwonden (zie afbeeldingen 5a en b). De manier waarop het monster door de muur probeert te komen (scène 1A) is een directe referentie naar het monster uit A NIGHTMARE ON ELM STREET (zie

<sup>97</sup> Grainge, 36.

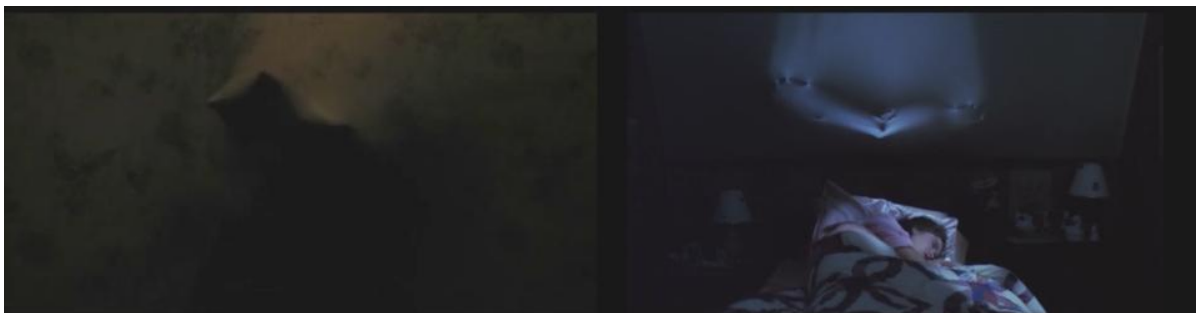
afbeelding 6). Nostalgie wordt in dit geval dus opgeroepen door het creëren van een bepaalde sfeer in de setting in deze scène en dit te combineren met overeenkomende elementen in de verhalen van genoemde artefacten.



Afbeelding 5a: Net voor scène 2B: het monster wordt in brand gestoken.



Afbeelding 5b: Net voor scène 2B: Het monster is verwond, maar nog niet dood.



Afbeelding 6: Links het monster in de muur van STRANGER THINGS en rechts het monster van A NIGHTMARE ON ELM STREET, een duidelijke referentie. *Bron: Inverse.*

In scène 2B is er een interessante overlap tussen twee scènes die zich in feite tegelijkertijd op dezelfde locatie, namelijk Joyce' huis, afspelen, maar dan in twee verschillende dimensies. De tieners Nancy, Jonathan en Steve zijn in de echte wereld in het huis, terwijl Joyce en Hopper hier tegelijkertijd in de Upside Down zijn. Qua mise-en-scène zijn er dus veel overeenkomsten, maar opvallend is dat er in de Upside Down een constant blauw licht is (zonder bron) met een soort dwarrelende sneeuwvlokjes (zie afbeelding 7). Daarnaast liggen er alien-achtige eitjes en slijm en lijken boomwortels overal het huis te hebben overgenomen (zie afbeelding 8).



Afbeelding 7: Scène 2B – Shot 7: Hopper en Joyce lopen door Joyce’ huis in de Upside Down. Blauw licht en dwarrelende sneeuwvlokjes.



Afbeelding 8: Scène 2B – Shot 3: De boomwortels lijken het huis te hebben overgenomen.

Deze setting bevat veel intertekstuele referenties, maar de scène doet voornamelijk denken aan ALIEN (Scott, 1979).<sup>98</sup> Het monster uit deze film vertoont gelijkenissen met het monster in STRANGER THINGS, houdt zijn slachtoffers eveneens levend in een soort cocons en produceert eieren. Will wordt in de greep gehouden door boomwortels in zijn mond en neus, gelijkend aan het monster in ALIEN die zich ook aan gezichten hecht (zie afbeelding 9). Er zou beargumenteerd kunnen worden dat in ALIEN het monster bevochten moet worden in een bezeten huis in de ruimte, net als het monster in het bezeten huis in STRANGER THINGS. Door het combineren van verschillende specifieke elementen uit de setting, doet het denken aan soortgelijke films uit hetzelfde genre uit een vroeger tijdperk en wordt een pastiche gecreëerd.



Afbeelding 9: Het monster van STRANGER THINGS hecht zich net als het monster van ALIEN aan het gezicht van het slachtoffer. Bron: *Elite Daily*

Bovendien speelde de acteur Paul Reiser eerder een rol in het vervolg van ALIEN. In STRANGER THINGS speelt hij Doctor Owens op het lab van Hawkins en roept zo op een nieuwe laag nostalgie op,

<sup>98</sup> De sneeuwvlokken kunnen bijvoorbeeld verwijzen naar THE THING (Carpenter, 1982), zich afspelend in het besneeuwde Antarctica, waar eveneens een monster met een grote openstaande bek de wereld terroriseert.

omdat acteurs als persoon ook intertekstuele referenties bevatten.<sup>99</sup> Eerdere rollen en privé uitingen van een acteur kunnen soms namelijk niet los gezien worden van de volgende rol die gespeeld wordt. Zo speelt Winona Ryder, de actrice die Joyce speelt, eveneens een grote rol in het oproepen van nostalgie op dit niveau. Zij was namelijk een iconische en authentieke actrice uit de jaren '80 en dit was één van de grootste beweegredenen voor de Duffer Brothers om haar aan te nemen.<sup>100</sup>

De relaties tussen tieners en volwassenen krijgen in eerder genoemde scène 2B interessant vorm. De tieners en volwassenen kunnen elkaar niet zien, maar lijken elkaar wel te voelen; ze zijn ieder geval bewust van elkaars aanwezigheid. Dit wordt duidelijk vanaf shot 13, waarin de lampjes op het plafond in de echte wereld oplichten op de plekken waar Joyce en Hopper in de Upside Down lopen. In shot 14 roept Jonathan om zijn moeder en in shot 15 draait Joyce om, alsof ze het heeft gehoord (zie afbeelding 10). Dit shot is een directe intertekstuele referentie aan ALIEN (zie afbeelding 10b). In shot 17 roept zij op haar beurt om Jonathan. Al deze shots wordt er duidelijk ingezoomd; een stijlkeuze die verder niet vaak voorkomt in de gehele serie, maar wel geliefd was door Spielberg. Door de *zooms* lijkt het alsof het geluid en gevoel van aanwezigheid van veraf komt en heel zacht de personages bereikt. Bovendien lijkt de overige ruimte zo kleiner en worden de gezichtsuitdrukkingen van de personages op deze manier direct benadrukt. Het kadreren van een personage door middel van opvallende, in dit geval ronde objecten is eveneens onderdeel van de pastiche aan Spielberg. Dit valt extra op, omdat de camera in het algemeen voornamelijk stil staat. Er worden alleen pans ingezet wanneer personages zich naar een nieuwe ruimte bewegen en tilts wanneer er door personages zelf naar boven of beneden wordt gekeken.



Afbeelding 10a: Scène 2B – Shot 15: Joyce draait zich om en er wordt op haar ingezoomd.



Afbeelding 10b: Het originele shot uit ALIEN. Een directe referentie van STRANGER THINGS.

<sup>99</sup> Armbruster, 116.

<sup>100</sup> Noel Murray, "Why We've Missed Winona Ryder and How 'Stranger Things' Brought Her Back," *Rollingstone*, 10-08-16, geraadpleegd op 01-06-18. <https://www.rollingstone.com/tv/news/how-stranger-things-brought-back-the-iconic-winona-ryder-w433355>.

Wat betreft setting blijkt dus dat het idee van de intertekst ontstaat door enerzijds het recreëren van sferen, interieurs en geografische plaatsen uit de jaren '80. Anderzijds bestaan de vele intertekstuele referenties naar andere films en series voornamelijk door details te tonen die kunnen hintten naar narratieve elementen uit oudere artefacten. Dit gebeurt door de ruimtes zelf alsook door de manieren waarop personages met verschillende aspecten in of met deze ruimtes omgaan. Hieruit voortkomend kan geconcludeerd worden dat er in de setting gebruik gemaakt wordt van nostalgia moods en nostalgia modes. Volgens Grainge is het essentieel deze twee te combineren om nostalgie als effect op te kunnen roepen. Door zowel de cinematografie als de mise-en-scène te analyseren en te combineren, was het mogelijk om op meerdere niveaus van het artefact de intertekstuele referenties uit te lichten en te verklaren hoe het oproepen van nostalgie hieruit als effect kan ontstaan.

## 6. Conclusie

In deze scriptie stond de volgende vraag centraal: Hoe wordt in de Netflix-serie STRANGER THINGS nostalgie opgeroepen op verschillende niveaus van de tekst? In de analyse is er in elk hoofdstuk gefocust op één specifiek element -de kadrering en de setting- waarin opvallendheden zijn besproken per scène en vergelijkingen zijn gemaakt tussen alle geanalyseerde scènes. Ik heb me met een neoformalistische insteek met name gericht op een detailanalyse van specifieke elementen uit de cinematografie en mise-en-scène, maar ook het onderlinge samenspel is bekeken en vergeleken. Daarnaast heb ik vaak een link gelegd met de werken van Steven Spielberg en de jaren '80, de regisseur en het tijdperk waar STRANGER THINGS een expliciete hommage aan brengt. Hieruit is gebleken dat vanuit intertekstualiteit nostalgie als effect zich op elk niveau van de tekst voordoet, zowel door duidelijke referenties evenals op minder voor de hand liggende manieren.

Uit de analyse zijn drie thema's voortgekomen, die eveneens nauw verbonden zijn met Spielberg, namelijk het idee van de buitenstaander, het problematische gezin en de relaties tussen kinderen en volwassenen. Net zoals in veel films uit de jaren '80 hebben de kinderen te maken met een monster en met nietsvermoedende volwassenen die hen niet lijken te geloven. De film E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL vormt bovendien een grote inspiratiebron voor de gehele serie.

Wat betreft het idee van de intertekst en het oproepen van nostalgie in de kadrering blijkt dat er veel intertekstuele referenties zitten naar werken van Spielberg door bijna letterlijk dezelfde kadreringen te gebruiken als die uit zijn films, maar ook door overeenkomsten in verhaal en typische karaktereigenschappen van de hoofdpersonages. Opvallende camerahoeken, zoals low angles, high angles, close-ups en zijaanzichten benadrukken daarnaast de relaties tussen de verschillende personages en tussen de ruimtes.

De setting brengt de combinatie van alle elementen samen -het vormt het grootste deel van de intertekst- en is volgens Armbruster van groot belang bij het oproepen van nostalgie. Wat betreft setting blijkt dat er sprake is van zowel nostalgia moods als nostalgia modes. Volgens Grainge moet er tussen deze twee bemiddeld worden om nostalgie als effect op te kunnen roepen. Het idee van de intertekst ontstaat door enerzijds het recreëren van sferen, interieurs en geografische plaatsen uit de jaren '80. Anderzijds bestaan de vele intertekstuele referenties naar andere films en series voornamelijk door details te tonen die kunnen hintten naar narratieve elementen uit oudere artefacten. Dit gebeurt door de ruimtes zelf alsook door de manieren waarop personages met verschillende aspecten in of met deze ruimtes omgaan.

Door het kiezen van neoformalisme als methode hoefde ik niet naar bevestiging te zoeken van een bepaalde theorie, maar heb ik vanuit de serie zelf intrigerende aspecten uit kunnen lichten.

Door nauwkeurige analyse en interpretatie aan de hand van de stilistische kenmerken heb ik geleerd hoe nauw deze onderdelen met elkaar samenhangen en op welke manier deze de kijker sturen in het interpreteren van intertekstuele referenties en het oproepen van nostalgie. Het bestuderen van intertekstuele referenties is volgens Armbruster noodzakelijk om adequaat te kunnen analyseren of nostalgie daadwerkelijk hierdoor wordt opgeroepen –en bij welke specifieke publieken. Om dit laatste element te onderzoeken en het gebruik van nostalgie sterker te beargumenteren, had een receptieonderzoek plaats moeten vinden, waar nu helaas geen ruimte voor was. Het gedetailleerd bestuderen van specifieke elementen zorgt er echter mede voor dat er meer inzichten verworven kunnen worden over het idee van de intertekst, hoe nostalgie op verschillende manieren kan worden opgeroepen, het grotere idee van nostalgie op televisie en welke factoren daar invloed op hebben. Dit reflecteert de situatie van de maatschappij, aangezien nostalgie verbonden is met het verlangen naar een geïdealiseerd verleden en sterk te maken heeft met identificatie; door het verleden met het heden en de toekomst te verbinden wordt duidelijk wie we zijn en waar we heen gaan.

Referenties zijn noodzakelijk om een tekst te kunnen begrijpen. Een cultureel artefact zit vol met verwijzingen en het is lastig deze te doorgronden wanneer die niet worden begrepen. Bovendien is volgens Bakhtin een interpretatie nooit compleet, omdat elk woord verwijst naar een eerder woord of werk en tegelijkertijd ook weer nieuwe betekenissen oproept. Dit door hem zogenoemde dialogisme creëert in feite de intertekstuele dimensie van een artefact. Dit betekent eveneens dat door het gebruik van nostalgie in televisie een duaal realisme ontstaat. Nostalgie wordt namelijk ingezet en gecodeerd volgens de behoeften van cultuur en het beoogde publiek. Door het inzetten van nostalgie in de hedendaagse televisie kan de werkelijkheid als het ware worden aangepast of bewerkt. Een duaal realisme ontstaat, omdat enerzijds getoond wordt hoe de situatie vroeger zou zijn geweest, terwijl tegelijkertijd de kritiek hierop er direct in wordt verwerkt –en hierdoor een nieuw soort realisme ontstaat. Dit is eveneens een kenmerk van pastiche.

Dyer pleit echter dat pastiche een vrij inhoudsloos gegeven is, aangezien het meestal een samenloop is van historische omstandigheden en een factor in culturele ontwikkelingen. Er wordt immers altijd aan iets in het verleden gerefereerd en dit is altijd verbonden met het heden. Pastiche maakt onderdeel uit van de kennis die we bezitten over de plaats die we hebben in de geschiedenis. Pastiche zorgt ervoor dat we de gevoelens hieromtrent beter ervaren, echter niet door affectieve omstandigheden die we zelf hebben gekozen, maar die ons in zekere mate worden opgedrongen. Het gebruik van nostalgie in televisie lijkt dus in eerste instantie slechts een marketingstrategie, maar heeft tegelijkertijd grotere belangen –die invloed hebben op het creëren van een bepaald realisme en uiteindelijk de identiteit van de maatschappij.

Hoewel er nog veel meer elementen uitgelicht kunnen worden, ben ik van mening dat ik geschikte elementen en scènes heb gekozen om het idee van de intertekst en het oproepen van

nostalgie in STRANGER THINGS uit te lichten. De analyses geven een goede en gevarieerde detailstudie weer, waarin de belangrijkste elementen toegelicht worden. Door het gebruik van shotlisten kon er structuralistisch naar de scènes gekeken worden, waardoor opvallendheden op een ander niveau naar voren kwamen en door het veelvuldig verbinden van bevindingen met andere films en regisseurs heb ik de resultaten inzichtelijker gemaakt.

Voor een vervolgonderzoek lijkt het me relevant om meerdere nieuwe media artefacten te analyseren om erachter te komen of het idee van de intertekst en het oproepen van nostalgie daar op eenzelfde dan wel andere manier vorm krijgt. Het is daarnaast ook van belang om detailanalyses van andere specifieke elementen uit te voeren om uit te vinden in hoeverre deze nostalgie kunnen oproepen –of wellicht afbreken. Dit zou gecombineerd moeten worden met een receptieonderzoek om erachter te kunnen komen in hoeverre intertekstualiteit direct leidt tot de het oproepen van nostalgie bij een specifieke kijker en in hoeverre kijkers hier een serie op uitkiezen en blijven volgen.



## Bibliografie

- Allen, Graham. *Intertextuality*. New York: Routledge, 2011.
- Armbruster, Stefanie. *Watching Nostalgia: An Analysis of Nostalgic Television Fiction and Its Reception*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2016.
- Bakhtin, Mikhael, en Valentin Volosinov. *Marxism and the Philosophy of Language*. Vertaald door L. Matejka en I. R. Titunik. Cambridge: Harvard University Press, 1986.
- Bartlett, Myke. "Rose-Coloured Rear-View: 'Stranger Things' and the Lure of a False Past." *Screen Education* 85 (2017): 16-25.
- Bellour, Raymond. "System of a Fragment (on The Birds)." In *The Analysis of Film*. Geredigeerd door Constance Penley. 28-68. Bloomington: Indiana University Press, 2000.
- Bordwell, David, en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction. Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Bordwell, David. "Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*." In *Poetics of Cinema*. 135-151. New York: Routledge, 2012.
- Boym, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001.
- Butler, Jeremy. *Television Style*. New York: Routledge, 2010.
- Duffer Brothers, The. "Stranger Things episode 5: The Duffer Brothers explain the show's soundtrack." *Entertainment Weekly*. 19-07-16. Geraadpleegd op 11-01-18. <http://ew.com/tv/2016/07/19/stranger-things-duffer-brothers-episode-5/>.
- Duffer Brothers, The. "Stranger Things premiere episode: The Duffer Brothers introduce their new Netflix series." *Entertainment Weekly*. 15-07-16. Geraadpleegd op 11-01-18. <http://ew.com/tv/2016/07/15/stranger-things-premiere-duffer-brothers/>.
- Dwyer, Michael D. *Back to the Fifties: Nostalgia, Hollywood film, and Popular Music of the Seventies and Eighties*. New York: Oxford University Press, 2015.
- Dyer, Richard. *Pastiche*. New York: Routledge, 2007.
- Elsaesser, Thomas. *The Persistence of Hollywood*. New York: Routledge, 2012.
- Grainge, Paul. *Monochrome Memories: Nostalgia and Style in Retro America*. Londen: Praeger Publishers, 2002.
- Grobar, Matt. "'Stranger Things' Cinematographer Tim Ives On Shooting The Upside Down." *Deadline*. 26-08-17. Geraadpleegd op 04-04-18. <http://deadline.com/2017/08/stranger-things-tim-ives-duffer-brothers-cinematography-emmys-interview-1202141889/>.
- Higson, Andrew. "Re-presenting the National Past: Nostalgia and Pastiche in the Heritage Film." In *Fires Were Started: British Cinema and Thatcherism. 2nd edition*. Geredigeerd door L.

- Friedman. Londen: Wallflower Press, 2006.
- Jing, Wu. "Nostalgia as Content Creativity: Cultural Industries and Popular Sentiment." *International Journal of Cultural Studies* 9.3 (2006): 359-368.
- Kristeva, Julia. *Desire in Language: a Semiotic Approach to Literature and Art*. Vertaald door Thomas Gora, Alice Jardine en Leon S. Roudiez. Geredigeerd door Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1980.
- Lizardi, Ryan. *Nostalgic Generations and Media: Perception of Time and Available Meaning*. Londen: Lexington Books, 2017.
- Murray, Noel. "Why We've Missed Winona Ryder and How 'Stranger Things' Brought Her Back." *Rollingstone*. 10-08-16. Geraadpleegd op 01-06-18.  
<https://www.rollingstone.com/tv/news/how-stranger-things-brought-back-the-iconic-winona-ryder-w433355>.
- Nicholson, Rebecca. "The Duffer Brothers – 'Could we do what Spielberg did in the 80s and elevate it like he did?'" *The Guardian*. 14-10-17. Geraadpleegd op 11-01-18.  
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/ng-interactive/2017/oct/14/duffer-brothers-spielberg-80s-stranger-things>.
- Pickering, Michael, en Emily Keightley. "The Modalities of Nostalgia." *Current Sociology* 54.6 (2006): 919-941.
- Prince, Stephen. "The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era." *Film Quarterly* 57.3 (2004): 24-33.
- Rodriguez, Ashley. "Watch: The opening scene of 'Stranger Things' owes everything to 'E.T.'" *Quartz*. 27-10-17. Geraadpleegd op 30-05-18. <https://qz.com/1112034/watch-how-stranger-things-nailed-its-1980s-homage-right-from-the-start/>.
- Stranger Things*. Geregisseerd door The Duffer Brothers. Verenigde Staten: Netflix, 2016.
- Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton N.J.: Princeton University Press, 1988.

**Bijlage 1A: Shotlist cinematografie –Seizoen 1 episode 3**

Shot	Tijd	Shotlengte	Camera		Mise-en-scène in kader
			Afstand	Beweging	
		<b>ASL = 3,08</b>			
1	44:45-44:49	4 sec	LS. POV.		Boom rechts in beeld. Weg in het midden, politieauto's met sirene en alarm racen hierover heen. Donker bos erachter.
2	44:49-44:53	4 sec	MS		Dustin gecentreerd. Lucas links achter hem, Eleven rechts achter hem, Mike midden achter hem. Takje van een boom onderaan in beeld.
3	44:53-45:01	8 sec	MLS. Kikker.		Vieze waterplas gecentreerd. Fietsen rijden één voor één hier doorheen. Politieauto's in de achtergrond.
4	45:01-45:07	6 sec	CU	TILT ↓ PAN ←	Een hand die de letter Z op de muur verft. Dan gezicht van Joyce (Will's moeder) zuchtend in beeld. Vaal geel behang. Schemerig.
5	45:07-45:10	3 sec	MLS		Gehele alfabet op het valse behang. Bij elke letter hangt een kerstlampje. Rommel op de bank eronder. Verfpot op de tafel. Achterkant van Joyce links in beeld, in een soort pyjama. Camera van rechtsachter.
6	45:10-45:15	5 sec	MS	▲	Joyce gecentreerd. Raam met viezigheid rechtsachter. Kerstlampjes bovenin. Zelfde behang op de achtergrond.
7	45:15-45:16	1 sec	MLS		Zelfde kadrering als shot 5. Nu gaat er een blauw lampje branden bij de letter R. Joyce herhaalt de letters hardop.
8	45:16-45:17	1 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6. Joyce blij.
9	45:17-45:18	1 sec	XCU		Blauwe lampje bij de R gaat weer uit.
10	45:18-45:20	2 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6.
11	45:20-45:21	1 sec	XCU		Blauwe lampje bij de I gaat branden. <sup>43</sup>

12	45:21-45:22	1 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6.
13	45:22-45:23	1 sec	XCU	PAN ↗	Rode lampje bij de G gaat branden.
14	45:23-45:24	1 sec	MLS		Zelfde kadrering als shot 5. Blauw lampje bij de H gaat branden.
15	45:24-45:25	1 sec	XCU		Gele lampje bij de T gaat branden.
16	45:25-45:28	3 sec	MS		Joyce nu gecentreerd van achteren. Alleen het alfabet is nog zichtbaar, met een klein randje van de bank. Blauw lampje bij de H gaat branden.
17	45:28-45:29	1 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6. Joyce zegt 'E' maar zien we niet.
18	45:29-45:31	2 sec	MLS		Zelfde kadrering als shot 5. Blauw lampje bij de R gaat branden. Vervolgens blauw lampje bij de E.
19	45:31-45:39	8 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6.
20	45:39-45:41	2 sec	MLS		Zelfde kadrering als shot 5.
21	45:41-45:45	4 sec	MS		Zelfde kadrering als shot 6.
22	45:45-45:48	3 sec	XCU	PAN →	Blauw lampje bij de R gaat branden, daarna blauw lampje bij de U.
23	45:48-45:49	1 sec	CU	ZOOM-IN	Joyce gecentreerd. Klein stuk van het raam achter haar rechts.
24	45:49-45:53	4 sec	XCU. Kikker.	TILT ↑	Rood lampje bij de N gaat branden.
25	45:53-45:54	1 sec	CU		Joyce rechts. Uit het behang achter haar lijkt een gezicht te komen.
36	45:54-45:55	1 sec	MLS		Zelfde kadrering als shot 5. Alle lichtjes gaan nu knipperen.
37	45:55-45:56	1 sec	MS		Joyce draait zich om. Gecentreerd.
38	45:56-45:57	1 sec	MS		Donkere muur met heftig knipperende lampjes.
39	45:57-45:59	2 sec	MS	ZOOM-IN	Joyce kijkt bang. Nog steeds gecentreerd.

30	45:59-46:00	1 sec	XCU		Iets lijkt door het behang heen te willen komen.
31	46:00-46:01	1 sec	XCU. Zij aanzicht .		Iets lijkt door het behang heen te willen komen.
32	46:01-46:02	1 sec	MS		Joyce gecentreerd.
33	46:02-46:03	1 sec	XCU		Vieze witte hand komt door het behang heen.
34	46:03-46:04	1 sec	MS	PAN ←	Joyce meer naar links in het kader.
35	46:04-46:05	1 sec	XCU		Er hangt een monster uit de muur/komt door het behang heen.
36	46:05-46:06	1 sec	MLS		Joyce rent naar achteren, de gang in.
37	46:06-46:08	2 sec	CU		Het hoofd van het witte slijmerige monster gecentreerd. Kijkend naar Joyce.
38	46:08-46:13	5 sec	LS		De jongens komen vanuit de verte aanfietsen over een smal bospad.
39	46:13-46:21	8 sec	LS		Een politieauto komt vanuit de verte aanrijden over een smal bospad.
40	46:21-46:25	4 sec	LS		De jongens rijden komen vanuit de verte aanfietsen over een heuvel.
41	46:25-46:28	3 sec	LS.  Kikker. Zij aanzicht .	PAN ←	De jongens rijden de heuvel op.
42	46:28-46:32	4 sec	MLS		De jongens komen aanfietsen en gaan naar rechts in het kader.
43	46:32-46:43	1 sec	MS. Over the shoulde r.	PAN →	Vanachter in de auto van Hopper. Eerst zie je Hopper, na de pan zie je een tweede persoon rechts. Door de voorruit zie je water.
44	46:43-46:48	5 sec	LS.	TILT ↓	Eerst zand/autospooren, dan politieauto van bovenaf. Rijdt een

			Vogel.		soort canyon in. Veel auto's en politieagenten ter plaatse.
45	46:48-46:53	5 sec	MS. OTS.		Vanachter in de auto van Hopper. Door de voorruit zie je twee mannen iets uit het water halen.
46	46:53-47:03	10 sec	MS naar CU.	DOLLY ↓	Hopper stapt uit de auto en rent naar de groep politieagenten die er al staat.
47	47:03-47:10	7 sec	LS	PAN ← DOLLY ↑	De kinderen komen aanfietsen. Gooien hun fiets neer en verstoppen zich achter de brandweerwagen. Deze vult de linkerkant van het kader. "DIAL 911" op de wagen gecentreerd.

**Bijlage 1B: Shotlist cinematografie –Seizoen 1 episode 5**

Shot	Tijd	Shotlengte	Camera		Mise-en-scène in kader
			Afstand	Beweging	
		<b>ASL = 2,5</b>			
1	34:17-34:18	1 sec	MS		De demogorgon breekt de deur.
2	34:18-34:22	4 sec	MS	TILT↓  PAN→	De kinderen trekken in paniek aan een tas. Dustin en Lucas gecentreerd. Knipperende lichten.
3	34:22-34:23	1 sec	MLS		De Demogorgon gecentreerd. Staat rechtop, bijna tot het plafond. Donkere/groenige muren van het klaslokaal links en rechts.
4	34:23-34:25	2 sec	MS		Mike en Lucas gecentreerd bij de tas. Papieren aan de muur van het klaslokaal achter hen.
5	34:25-34:28	3 sec	CU		Mike en Dustin gecentreerd bij de tas.
6	34:28-34:29	1 sec	CU		Lucas pakt de katapult.
7	34:29-34:30	1 sec	CU		Dustin en Mike kijken Lucas aan, rechts in beeld.
8	34:30-34:31	1 sec	CU. Zij aanzicht		Lucas schiet een steen met de katapult.
9	34:31-34:32	1 sec	MS		Demogorgon gecentreerd. Tv in de achtergrond, posters/papieren aan de muren.
10	34:32-34:33	1 sec	MS		Mike, Dustin en Lucas graaien paniekerig in de tas.
11	34:33-34:34	1 sec	CU. Zij aanzicht.		Lucas schiet nog een keer.
12	34:34-34:35	1 sec	MS		Demogorgon gecentreerd.
13	34:35-34:36	1 sec	XCU		Handen die stenen op tafel pakken.
14	34:36-34:38	2 sec	MS		Mike, Dustin en Lucas in paniek.

15	34:38-34:41	3 sec	CU. Kikker.		Demogorgon gecentreerd. Knipperende TL-buizen aan het plafond.
16	34:41-34:42	1 sec	CU		Dustin en Mike die naar Lucas schreeuwen.
17	34:42-34:44	2 sec	CU		Lucas die weer een steen pakt.
18	34:44-34:45	1 sec	CU		Lucas met katapult gecentreerd. Mike en Dustin achter hem.
19	34:45-34:49	4 sec	CU. Zij aanzicht	SLOW- MOTION.	Lucas die opnieuw zich klaarmaakt om te vuren.
20	34:49-34:51	2 sec	CU. Kikker.		Demogorgon gecentreerd.
21	34:51-34:56	5 sec	CU naar XCU. Kikker.	TILT ↑  ↑ DOLLY SLOW- MOTION.	Lucas vuurt nog een steen.
22	34:56-34:58	2 sec	MS		Demogorgon vliegt recht naar achteren, gooit tafels en stoelen omver.
23	34:58-34:59	1 sec	MS. Zij aanzicht.		Demogorgon vliegt naar achteren, richting het schoolbord.
24	34:59-35:00	1 sec	LS		Demogorgon komt met een klap recht in het midden van het schoolbord.
25	35:00-35:01	1 sec	MS	PAN ←	Lucas, Mike en Dustin links gecentreerd.
26	35:01-35:03	2 sec	LS		Demogorgon staat stil tegen het schoolbord.
27	35:03-35:07	4 sec	MS		Eleven komt vanaf links het kader binnenlopen.
28	35:07-35:08	1 sec	MS. Zij aanzicht.		Mike's hand wil die van Eleven pakken.
29	35:08-35:10	2 sec	MS		Mike vliegt door de lucht gecentreerd naar achteren. Lucas en



					Dustin staan in de verte.
30	35:10-35:12	2 sec	MS		Mike glijdt naar achteren, gecentreerd met zijn rug tegen een muur. In het kader staan stoelpoten.
31	35:12-35:14	2 sec	CU		Dustin gecentreerd. Witte achtergrond.
32	35:14-35:16	2 sec	CU	DOLLY ↓	Eleven gecentreerd.
33	35:16-35:19	3 sec	LS		Demogorgon gecentreerd tegen het bord.
34	35:19-35:21	2 sec	MS		Mike gecentreerd tegen de muur.
35	35:21-35:24	3 sec	CU	DOLLY ↓↓	Eleven gecentreerd.
36	35:24-35:27	3 sec	MS. Zij aanzicht.		Eleven links, Demogorgon rechts tegen het bord.
37	35:27-35:28	1 sec	CU. Kikker.		Demogorgon gecentreerd.
38	35:28-35:31	3 sec	CU		Eleven gecentreerd.
39	35:31-35:34	3 sec	CU		Eleven draait om. Gecentreerd. Demogorgon's buik achter haar.
40	35:34-35:35	1 sec	CU		Lucas gecentreerd.
41	35:35-35:36	1 sec	CU		Dustin gecentreerd.
42	35:36-35:40	4 sec	MS naar CU	ZOOM-IN	Mike gecentreerd.
43	35:40-35:45	5 sec	CU	ZOOM-IN	Eleven gecentreerd. Demogorgon's buik achter haar.
44	35:45-35:50	5 sec	CU	ZOOM-IN	Mike gecentreerd.
45	35:50-35:55	5 sec	CU		Eleven gecentreerd. Demogorgon's buik achter haar.
46	35:55-35:59	4 sec	MS. Zij aanzicht.	SLOW-MOTION.	Eleven links, Demogorgon rechts tegen het bord.
47	35:59-36:08	9 sec	CU. Kikker.		Eleven gecentreerd.
48	36:08-36:09	1 sec	MS		Demogorgon tegen het bord.
49	36:09-36:10	1 sec	LS		Mike gecentreerd op de grond. Lucas links achter een tafel, Dustin rechts

					achter een tafel.
50	36:10-36:13	3 sec	LS. Zij aanzicht.		Eleven links, Demogorgon rechts tegen het bord.
51	36:13-36:17	4 sec	MS		Eleven links, Demogorgon rechts tegen het bord. Eleven strekt haar hand naar voren, Demogorgon ook.
52	36:17-36:21	4 sec	CU. Kikker.		Eleven gecentreerd.
53	36:21-36:27	6 sec	MS	TILT ↑	Demogorgon schreeuwend tegen de muur.
54	36:27-36:28	1 sec	CU	TILT ↓	Dustin gecentreerd.
55	36:28-36:29	1 sec	CU	SLOW- MOTION.	Lucas gecentreerd.
56	36:29-36:33	4 sec	CU	SLOW- MOTION.	Mike gecentreerd.
57	36:33-36:37	4 sec	CU	SLOW- MOTION.	Eleven gecentreerd.
58	36:37-36:43	6 sec	MS. Zij aanzicht.	SLOW- MOTION.	Eleven links, Demogorgon rechts tegen het bord. Het monster lijkt vernietigd te worden. Eleven wordt bedolven in zwarte substantie.
59	36:43-36:44	1 sec	LS		Mike gecentreerd op de grond. Lucas links achter een tafel, Dustin rechts achter een tafel.
60	36:44-36:45	1 sec	CU		Dustin gecentreerd.
61	36:45-36:46	1 sec	CU		Lucas gecentreerd.
62	36:46-36:49	3 sec	CU		Mike gecentreerd.
63	36:49-36:56	7 sec	LS		Leeg klaslokaal. Zwarte as dwarrelt naar beneden. Demogorgon en Eleven zijn verdwenen.

**Bijlage 2A: Shotlist mise-en-scène –Seizoen 1 episode 1**

Shot	Tijd	Shotlengte	Camera		Mise-en-scène in kader
			Afstand	Beweging	
		<b>ASL = 5,1</b>			
1	09:27-10:09	42 sec	MS	PAN ↻	Introductie van Hopper: Eén vloeiende beweging van de muur links, hierop hangt een kindertekening met een mama, papa, kindje en huis, naar oude etensresten op de tafel, naar een tv die aan staat (en bericht over een stroomstoring), naar vieze kleding op de grond, naar blikjes bier op een salontafel, naar Hopper half uitgetkleed slapend op de bank. Hopper schrikt wakker en kijkt op zijn horloge. Opening credits in beeld.
2	10:09-10:28	19 sec	MS	Pan →	Opkomende zon op een groot rustig meer, omgeven door bos. Rechts een vogelhuisje. Hopper komt het beeld inlopen zonder shirt, broek open, en steekt een sigaret op. Loopt daarna bibberend uit beeld.
3	10:28-10:29	1 sec	CU		Gelige douchewand, ouderwets bloemetjesbehang daarboven. Kleine douchekop die relatief laag hangt t.o.v. Hopper. Hopper gecentreerd, rug naar de camera.
4	10:29-10:33	4 sec	CU		Alles exact hetzelfde als shot 3. Hopper wast zichzelf en staat nu met zijn gezicht richting de camera.
5	10:33-10:35	2 sec	CU		Alles exact hetzelfde als shot 3. Hopper droogt zijn hoofd af met een handdoek.
6	10:35-10:37	2 sec	MS		Hopper staat voor de spiegel zijn tanden te poetsen. Hetzelfde ouderwetse bloemetjesbehang daarnaast en achter hem, is te zien in de spiegel.
7	10:37-10:39	2 sec	MS		Alles exact hetzelfde als shot 6. Hopper doet nu deodorant op, met een brandende sigaret in zijn mond.

8	10:39-10:41	2 sec	XCU		Hoppers handen die een potje met pillen openmaken. Links wazig in de voorgrond een blikje bier.
9	10:41-10:42	1 sec	MS		Alles exact hetzelfde als shot 6. Hopper die de pillen in zijn mond doet.
10	10:42-10:43	1 sec	XCU		Hoppers handen die het bierblikje pakken.
11	10:43-10:44	1 sec	MS		Zelfde als shot 6. Hopper die de pillen doorslikt.
12	10:44-10:48	4 sec	MS		Zelfde als shot 6. Hopper blaast rook uit in zijn gezicht en kijkt nog even in de spiegel.
13	10:48-10:49	1 sec	MS		Hopper van achteren die zijn bruine blouse aantrekt. Bruine waas in de achtergrond.
14	10:49-10:50	1 sec	XCU		Hoppers handen die zijn blouse aan de voorkant dichtknopen.
15	10:50-10:53	3 sec	XCU		Hoppers handen die zijn wapenriem met pistool erin vastmaken. Onopgemaakt bed in de achtergrond.
16	10:53-10:54	1 sec	XCU		Hoppers handen die zijn badge "HAWKINS POLICE" opspelden.
17	10:54-10:55	1 sec	XCU		Hoppers handen die een pen in zijn borstvakje doen.
18	10:55-10:57	2 sec	XCU		Hoppers hand die een bruine cowboyhoed van de kapstok pakt.
19	10:57-11:04	7 sec	MS-MLS	PAN →	Hopper die zijn sleutels van de rommelige tafel pakt. Overall liggen vieze etensresten, kleren en afval. Het hele huis is met hetzelfde bruine behang behangen. Hopper loopt naar buiten en de camera focust zich op een tv die nog steeds aanstaat, waarop een nieuwsvrouw iets vertelt.

**Bijlage 2B: Shotlist mise-en-scène –Seizoen 1 episode 8**

Shot	Tijd	Shotlengte	Camera		Mise-en-scène in kader
			Afstand	Beweging	
		<b>ASL = 4,7</b>			
1	22:02-22:06	4 sec	LS	PAN ←	Joyce en Hopper lopen in veiligheidspakken en zaklampen in de Upside Down, bij de schuur van Joyce. Ze lopen van rechts naar links, richting het huis van Joyce. Alles is in een blauw licht. Vlokjes dwarrelen overal.
2	22:06-22:15	9 sec	XLS	PAN →	Joyce en Hopper lopen door de tuin naar het huis en gaan via de deur naar binnen. Zwarte stukken steen/pilaren in beeld. Huis zit onder de “boomwortels”.
3	22:15-22:27	12 sec	MS	PAN ↗ →	Planten blokkeren het beeld. Hopper en Joyce lopen door de keuken. Hun zaklampen en helmen lichten blauw op.
4	22:27-22:36	9 sec	MS-MLS	TILT ↓	Blauwe, rode en gele lampjes aan het plafond lichten omstebeurt op. Jonathan, Steve (met knuppel) en Nancy kijken bang naar de lampjes die “op hen af komen” en lopen achteruit. Zij zijn in het huis in de normale wereld. Rechts en links zie je de normale bruine muren van de gang.
5	22:36-22:40	4 sec	MS	TILT ↓	Voeten van Hopper. Zaklamp die naar beneden schijnt. Op de grond is een verbrande plek te zien. Blauw licht en vlokjes.
6	22:40-22:44	4 sec	MLS		Er gaan nog meer lampjes boven de kinderen branden. Zelfde als shot 4. Normaal licht.
7	22:44-22:49	5 sec	MS		Hopper vooraan draait zich om naar Joyce en schijnt naar de grond. Blauw licht en vlokjes.
8	22:49-22:56	7 sec	MS	TILT ↓ ↑	Voeten van Joyce en Hopper die terug lopen en om de hoek gaan kijken.

					Slijm en wortels op de muren, blauw licht en vlokjes.
9	22:56-22:58	2 sec	CU		De achterhoofden van de kinderen die naar boven, naar de lampjes kijken. De lampjes lichten nu op in de kamer ernaast.
10	22:58-23:03	5 sec	MS		De kinderen lopen naar voren en lijken de lampjes te volgen. Steve heeft een knuppel in zijn hand.
11	23:03-23:08	5 sec	MS-MLS	PAN	Hopper en Joyce lopen naar een volgende kamer. Overal op de grond wortels en slijm, blauw licht en vlokjes.
12	23:08-23:10	2 sec	MS		Kinderen kijken naar de lampjes. Jonathan nu in het midden.
13	23:10-23:12	2 sec	CU		Achterhoofden van de kinderen, Jonathan vooraan, die naar de lampjes aan het plafond kijken. Lampjes lichten omstebeurt op.
14	23:12-23:16	4 sec	CU	ZOOM-IN	Kinderen die naar de lampjes kijken. Jonathan die zijn moeder roept. Normaal licht.
15	23:16-23:20	4 sec	MS	ZOOM-IN	Joyce die zich omdraait en in de verte staart. Wortels op de muren, blauw licht en vlokjes.
16	23:20-23:22	2 sec	LS	ZOOM-IN	Lege hal met een dichte deur. Wortels op de muren, blauw licht en vlokjes.
17	23:22-23:26	4 sec	CU	ZOOM-IN	Joyce haar gezicht, ze roept om Jonathan. Blauw licht.
18	23:26-23:29	3 sec	CU	ZOOM-IN	Jonathan's gezicht. Vage gekleurde lampjes in de achtergrond.
19	23:29-23:34	5 sec	CU		Joyce haar gezicht. Joyce draait zich vervolgens om om Hopper naar buiten te volgen.
20	23:34-23:38	4 sec	MS	PAN	De kinderen lopen door de deur naar buiten en kijken in de verte. Jonathan staat op de bruine veranda vooraan.

					Huis in de achtergrond.
21	23:38-23:42	4 sec	LS		Kinderen staan in de achtergrond op de veranda. Grote gele knipperende lamp rechts op de voorgrond.
22	23:42-23:50	8 sec	MS		Jonathan midden, Steve links, Nancy rechts. Vullen het hele kader. Klein stuk van het huis in de achtergrond.