

Soundtrack : Stranger Things Season 1

Autor(en): **Iten, Oswald**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **59 (2017)**

Heft 367

PDF erstellt am: **24.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863321>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Soundtrack

Zeitgemäss entschlackt lässt die Netflix-Serie *Stranger Things* den Sound der Achtzigerjahre wiederaufstehen. Allerdings diktiert hier nicht die Musik die Emotionen. Vielmehr lädt sie sich dank Handlung und Figurenbeziehungen auf.

Stranger Things Season 1

Dank dem gegenwärtigen Achtzigerjahre-Boom haben analoge Synthesizer in Film und Fernsehen wieder Hochkonjunktur. Kaum ein Score setzt die nostalgiebehafteten Elektroklänge jedoch so konsequent und trotzdem zeitgemäss entschlackt ein, wie der Netflix-Mehrteiler *Stranger Things*. Die atmosphärische Musik funktioniert dabei nicht als Auslöser, sondern als Träger von Gefühlen, die sich aus den starken Beziehungen zwischen den Figuren ergeben.

Anders als etwa John Williams' melodiose Partitur zu Steven Spielbergs *E. T. (1982)* lösen die schlanken Synthesizerstücke erst emotionale Resonanz aus, wenn sie von der Handlung damit aufgeladen werden. Ohne Kenntnis der Geschichte wecken die Klänge lediglich Erinnerungen an Fantasyfilme der Achtzigerjahre. In der ersten Staffel von *Stranger Things* kombinieren die Serienmacher *Matt* und *Ross Duffer* denn auch Motive aus Spielbergs *Suburbia*-Filmen, in denen das Grauen unter der konformistischen Oberfläche amerikanischer Vorstädte lauert, mit Versatzstücken von Stephen-King-Verfilmungen wie *Firestarter* (Mark L. Lester, 1984) und einem guten Schuss John Carpenter. Damit gelingt ihnen eine mitreissende filmische Horrorerzählung, deren acht gleichzeitig veröffentlichte Kapitel dramaturgisch als Akte eines sechseinhalbstündigen Spielfilms angelegt sind.

Synthesizer

Als die Duffer-Zwillinge ihre Projektskizze dem Streamingdienst Netflix vorstellten, unterlegten sie den Teaser mit einem Stück von *Survive*, einer Band aus der kaum bekannten

Synthesizerszene von Austin, Texas. Weil das so gut passte, fragten die Duffer Brothers die Musiker *Kyle Dixon* und *Michael Stein* von *Survive* gleich selbst für den Score von *Stranger Things* an. Anders als beispielsweise bei *Firestarter*, für dessen Score die deutschen Synthie-Magier *Tangerine Dream* den Filmemachern fertige Aufnahmen zur freien Verfügung überliessen, entstanden die musikalischen Ideen für *Stranger Things* schon während der Drehbuchphase in enger Zusammenarbeit mit den Duffers.

Die eigentlichen Cues komponierten Dixon und Stein schliesslich punktgenau auf die fertigen Szenen, wofür sie allerdings massiv weniger Zeit hatten als etwa John Williams bei *E. T.* Elektronische Musik ist im Fernsehen darum auch aus zeitlichen und finanziellen Gründen weitverbreitet. Doch die beiden Musiker machen schon in der Titelsequenz klar, dass sie im Gegensatz zu vielen Fernsehproduktionen auf die unsägliche Imitation von akustischen Instrumenten wie Klavier oder Streicher verzichten und explizit mit Klängen arbeiten, die nur synthetisch erzeugt werden können.

Ausserdem setzen sie – abgesehen von stereotypen Herzschlag des Titelstücks – praktisch keine Beats ein. Stattdessen entstehen die Rhythmen mithilfe eines sogenannten Arpeggiators direkt aus dem harmonischen Material der Stücke. Abgeleitet von der Bezeichnung «Arpeggio» für harfenartig nacheinander gespielte Akkordtöne macht diese Synthesizerfunktion aus jeder beliebigen Tonfolge, beispielsweise dem Septakkord des Titelstücks, ein endlos wiederholbares Begleitmotiv, dessen Klang, Lautstärke und Tempo frei manipulierbar bleiben. Die unerbittliche Präzision solcher Arpeggiator-Rhythmen charakterisiert nicht nur die treibenden Basslinien, deren Achtelfiguren gelegentlich von Rotor- oder Rasensprengergeräuschen übernommen werden, sondern auch die ruhigeren Stücke.

Während Filmkomponisten elektronische Instrumente seit jeher vor allem für das Übernatürliche und Absseitige einsetzen, etablieren Dixon und Stein auch die heile Welt der kindlichen Protagonisten mit rein synthetischen Klängen. Als die Hauptfiguren Mike, Lucas, Dustin und Will während des Fantasyrollenspiels *Dungeons & Dragons* heftig diskutieren, hören wir mit dem Stück «Kids» eine heitere Melodie aus leicht angezerrt sirrenden Tönen, die von zwei wiegenden Arpeggios mit Chorus-Effekt unterlegt und gegen Ende mit einem echoartig vervielfachten Blubbern überlagert werden.

Obwohl immer ein Hauch von Melancholie mitschwingt, klingt auch das konturlos verschliffene «Friendship» unbelastet. Erinnern die obertonarmen Begleittöne hier an schwerelose Unterwasseraufnahmen, so wirken ähnliche Akkorde in «Nancy and Barb» durch klare Anschlaggeräusche viel präsenter. Die synthetisch erzeugten Klänge wecken verschiedenste Assoziationen: Bisweilen hört man Plastikstäbchen, beim Kuss von Nancy und Steve wiederum scheinen die Töne herumzuspringen wie Gummibälle.

Rocksongs

Doch als der zierliche Will auf dem nächtlichen Heimweg vom Spielabend bei Mike spurlos verschwindet, wird der künstliche Wohlklang zunehmend unheimlich, atonal und sogar kakophonisch. Nach erfolglosen Suchaktionen glaubt einzig Wills alleinerziehende Mutter Joyce daran, dass ihr Sohn noch lebt. Es gelingt ihr schliesslich, mit dem in einer Paralleldimension festsitzen den Jungen mithilfe von elektrischen Lichtern zu kommunizieren.

Als akustisches Signal benutzt Will den Clash-Song «Should I Stay or Should I Go?», der als Leitmotiv für seine Beziehung zum älteren Bruder Jonathan etabliert wurde. Jonathan selbst wird vor allem über Post-Punk- und New-Wave-Songs von Joy Division oder New Order charakterisiert. Obwohl die Popmusik in dieser ersten Staffel von *Stranger Things* viel weniger dominant wirkt als in vergleichbaren Retroproduktionen, wird die Welt der Teenager und Erwachsenen im Gegensatz zu jener der fantasiebegeisterten Kinder stark von laufenden Radios im Auto, Schlafzimmer und Restaurant geprägt.

Meist fällt die diegetische Musik erst auf, wenn sie auf dem Höhepunkt einer Szene in den Vordergrund tritt. Dies geschieht beispielsweise in der Küche eines Diners, wo sich ein unbekanntes Mädchen mit kurz geschorenen Haaren auf der Flucht vor Geheimagenten mit dem Koch angefreundet hat. Als eine Agentin diesen erschiess, wird der bis anhin kaum wahrgenommene Song von Jefferson Airplane wie eine Entladung der aufgebauten Spannung plötzlich laut und vertont die folgende Actionsequenz, während derer das Mädchen mehrere Männer umbringt.

Eleven

Als Mike abends auf dem *Dungeons & Dragons*-Spielbrett einen Hinweis auf Wills Verschwinden sucht, setzt beim Schnitt auf eine Nahaufnahme

der Spielfiguren ein Musikstück ein, dessen scherbenartig versprengte Tonfolge in der Tradition von Mike Oldfields «Tubular Bells», der für *The Exorcist* (1973) von William Friedkin verwendet wurde, und John Carpenters Halloween-Motiv (1978) dank einer ominös akzentuierten Basslinie als Vorahnung Gänsehaut auslöst. Tatsächlich begegnen die Jungs daraufhin dem kurzhaarigen Mädchen, dessen verängstigtes Gesicht im Schein der Taschenlampe von einem schicksalhaft absteigenden Chorus-Motiv begleitet wird.

Bis dahin hat die Musik dem Zuschauer keinerlei Interpretationshilfen zu Innenleben oder Gesinnung dieses mysteriösen Mädchens geboten. Erst als sie sich Mike endlich als Eleven vorstellt, verleihen Dixon und Stein ihr mit zaghaft aufsteigenden Arpeggios eine kindlich unschuldige, in den verzerrten Untertönen aber ahnungsvoll melancholische Ausstrahlung. Die glockenartigen Sinustöne passen zudem zu Mikes Spieldose, bei deren Erklingen Eleven unwillkürlich innehält, ohne zu wissen, dass bei ihrer tot geglaubten Mutter ein aufziehbares Mobile mit demselben Schlaflied von Brahms hängt.

In der Folge verhält sich Eleven wie E. T., der sich ebenfalls in Gegenlichtaufnahmen mit dem American Way of Life vertraut machte und Gegenstände schweben liess. Wie in Spielbergs Schlüsselfilm wird die zarte Freundschaft zwischen Mike und Eleven, die sich gegenseitig beschützen, zum emotionalen Rückgrat von *Stranger Things*. Während Spielberg zur glaubwürdigen Inszenierung seiner schrumpeligen Gummipuppe allerdings entscheidend auf die virtuosens Klangmalereien von John Williams angewiesen war, wächst uns Eleven dank Millie Bobby Browns Charisma auch ohne orchestrale Unterstützung ans Herz. Die karge rhythmische Untermalung von Elevens Erkundungen betont eher deren spielerischen Aspekt.

Im Unterschied zu E. T. gibt uns *Stranger Things* über Rückblenden Einblick in Herkunft und Vergangenheit des fremden Wesens. Ähnlich der Hauptfigur von Stephen Kings *Firestarter* ist Eleven mit telekinetischen Fähigkeiten in einem geheimen Forschungslabor geboren. Die beklemmende Atmosphäre in diesem Hochsicherheitsgefängnis ist geprägt von metallischem Hall und dunklem Lüftungsruschen, in das sich oft Alarmgeräusche mischen. Auftritte von Elevens Vater Dr. Brenner, der sie zur Waffe machen will, werden nicht wie

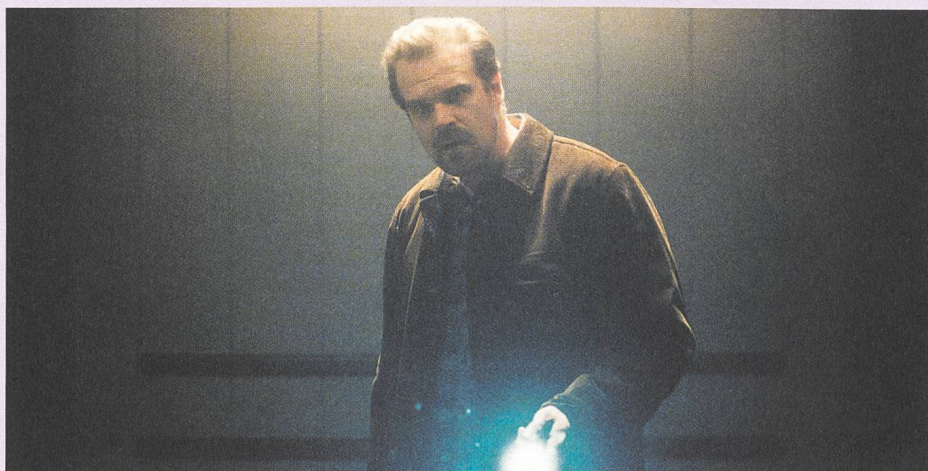
erwartet von militärischem Getrommel, sondern von einem synthetisch knisternden Interferenzbrummen begleitet, das wie eine Kreuzung aus Geigerzähler und Lichtschwert klingt. Elevens Angstzustände vermitteln uns Dixon und Stein mit übersteuerten Bassstössen, über die sich ein Tinnitusirren sowie subjektiv verschwommene Hilfeschreie legen.

Ohnmacht

Während Brennens Experimenten hat Eleven versehentlich ein Tor zum «Upside Down» geöffnet. In dieser unterwasserähnlichen Paralleldimension sorgt der Ton für konstante Destabilisierung. So schwanken die Tonhöhen teils zufällig, teils gleichmässig eiernd. Nur eine verstimmt elektronische Maultrommel bringt gelegentlich mit einem unheilverkündenden Melodiefragment eine albraumhafte Ordnung in diese Kakophonie und kündigt

Eine ähnliche Funktion übernehmen zwei elegische Popsongs, die sich unauffällig in den schlagzeuglosen Score integrieren. Als Wills vermeintliche Leiche aus dem See gefischt wird, untermalt Peter Gabriels Orchesteradaption von David Bowies Song «Heroes» diesen ersten emotionalen Tiefpunkt dann doch mit organischen Streichern. Deren tranceartige Arpeggios entsprechen allerdings in keiner Weise dem sentimental Klischee schluchzender Geigen. Bei Wills finaler Rettung aus dem Upside Down geht der Score schliesslich nahtlos in Mobs «When It's Cold I'd Like To Die» (1995) über.

Dieses sphärische Stück dient gleichzeitig als wehmütiger Abgesang auf Eleven, von der sich Mike unmittelbar zuvor verabschieden musste. Doch selbst in dieser herzzerreisendsten Szene verzichten Dixon und Stein auf melodramatische Überwältigung. So werden die stroboskopischen



Stranger Things Regie: Matt und Ross Duffer

jenes gesichtslose Monster an, das auf der Suche nach Futter auch Will verschleppt hat. Die von den Kindern als «Demogorgon» bezeichnete Fressmaschine selbst ist lange nur im Off als genretypische Mischung aus Vogel-, Reptilien- und Raubtierlauten zu hören.

Wenn hingegen die Handlungsstränge von Eleven und Will in emotional intensiven Parallelmontagen zusammenlaufen, tritt die extradiegetische Musik ausnahmsweise dominant in den Vordergrund: Als Eleven beim Aufbau einer telepathischen Verbindung zu Will das Funkgerät zur Explosion bringt und Joyce gleichzeitig mit der Axt jene Wand einschlägt, aus der sie Wills Hilferufe vernommen hat, setzen Dixon und Stein sogar eine Drum Machine ein. Statt für stampfende Discobeats benutzen sie das verhallte Schlagzeug jedoch, um mit schweren, langsamen Schlägen die Ohnmacht hinter der hektischen Betriebsamkeit zu vermitteln.

Zeitlupenaufnahmen von Elevens finalem Kampf gegen den Demogorgon statt von heldenhaften Fanfaren von zurückhaltend melancholischen Akkordwechseln und einer weit entfernten Melodie begleitet, die nur beim letzten Blickwechsel mit Mike flüchtig in den Fokus rückt. Wie stark sich unscheinbare Musik im Verlauf eines Films mit Emotionen aufladen kann, zeigt sich im Epilog, als uns ein simples B-Dur-Arpeggio Mikes tiefe Sehnsucht nach Eleven nachempfunden lässt.

Oswald Iten

- Auf www.filmbulletin.ch finden Sie ein Videoessay mit einem musikalischen Vergleich von *Stranger Things* mit E. T. und *Firestarter*.