

ЕКАТЕРИНА ФОМИНА, ВЛАДИМИР АФАНАСЬЕВ\*

## ФУНКЦИИ ИНТЕРМЕДИАЛЬНОСТИ В СЕРИАЛЕ «ОЧЕНЬ СТРАННЫЕ ДЕЛА»\*\*

Получено: 27.10.2024. Рецензировано: 08.05.2025. Принято: 14.02.2026.

**Аннотация:** Статья посвящена актуализации интермедиальности в сериале «Очень странные дела» («Stranger Things», 2016–2025 гг.). Специфика подхода создателей сериала, братьев Даффер, стремящихся воссоздать атмосферу американских восьмидесятых, позволяет говорить об установке на возникновение у зрителя ностальгии, во многом достигаемое при помощи интермедиальных включений, характерных для изображаемой эпохи. В частности, в центре внимания оказывается «культура гиков», принадлежность к которой главных героев определяет их собственный культурный фон и мировоззрение, что оказывается особенно важно и внутри художественной реальности сериала; так, медиакультура становится реальной силой в борьбе героев против потусторонних существ. Анализ репрезентативных примеров реализации интермедиальности в сериале (в виде обращения к культовым кинотекстам, литературным произведениям, музыкальным композициям, настольным ролевым играм и т. д.) позволяет не только выявить отдельное значение каждого рассмотренного элемента, но и говорить о ряде выполняемых ими частотных функций, а именно: социокультурной (раскрывают образ Америки восьмидесятых), ностальгической, сюжетообразующей и композиционной (позволяют предугадать сценарии развития истории), психоэмоциональной (позволяют погрузиться в психологическое состояние героев), характерологической (помогают раскрывать образы героев с новых сторон благодаря их взаимодействию с видами искусства), познавательной и воспитательной (способствуют осознанию главными героями важности полученных во время игры знаний для выживания в Изнанке и борьбы с ее порождениями), жанрообразующей (делают возможной реализацию основных аспектов жанра хоррор с помощью игры с жанровыми клише).

**Ключевые слова:** интермедиальность, ностальгия, «Очень странные дела», Даффер, гик-культура, культура восьмидесятых, Dungeons & Dragons, фэнтези, хоррор.

DOI: 10.17232/2587-8719-2026-1-189-216.

«Очень странные дела» («Stranger Things») (Stranger Things Series Netflix, 2016), 2016–2025 гг., режиссеры М. и Р. Даффер) — один из

\*Фомина Екатерина Михайловна, к. филол. н., доцент, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Нижний Новгород), [katya\\_f05@mail.ru](mailto:katya_f05@mail.ru), ORCID: 0000-0003-3942-2940; Афанасьев Владимир Алексеевич, аспирант, преподаватель, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Нижний Новгород), [vlafanasiev@hse.ru](mailto:vlafanasiev@hse.ru), ORCID: 0000-0003-3466-0915.

\*\*© Екатерина Фомина, Владимир Афанасьев © Философия. Журнал Высшей школы экономики.

популярнейших сериалов на стриминговой платформе Netflix (Porter, 2023). Зрителям разных возрастов импонирует увлекательный сюжет, яркие персонажи и классические элементы хоррора, однако не в последнюю очередь сериал привлекает внимание (в том числе исследовательское) атмосферой американских восьмидесятых, разносторонне и последовательно реконструируемой главными создателями сериала братьями Даффер за счет интермедиальных включений — кинематографа, музыкальных композиций, литературных произведений, ролевых и аркадных игр, присутствующих непосредственно в кадре / звуковой дорожке или же упоминаемых в качестве аллюзий или прямых визуальных цитат. Интермедиальность, понимаемая в узком смысле как «совокупность внутритекстовых взаимосвязей художественных кодов разных видов искусств» (Шиньев, 2009) становится одним из ведущих способов репрезентации художественного мира (кинематографической вселенной) сериала, а также полифункциональной формой воздействия на зрителя, способного испытать чувство ностальгии, не обязательно привязанное к конкретной эпохе (восьмидесятым) и стране (США), но обеспечивающее универсальный эффект «сотворчества читателя и авторов» (Кайда, 2016: 164) благодаря общности культурного кода («культурной ткани» (Исагулов, 2019: 30)), позволяющее узнать «свое» в элементах «чужой речи» (в широком, бахтинском смысле), «отсылая зрителя к широкому миру разнообразных культурных и исторических явлений» (Лотман, 1998: 343). Посредством интермедиальности (то есть через «взаимодействие художественных референций» (Тишунина, 2001: 149)) происходит диалог культур. Создатели «Очень странных дел» не просто имитируют внешний антураж эпохи, отражая таким образом заметный в кинематографе тренд на ностальгию по восьмидесятым — ср. сериалы «The Goldbergs» (2013–2023) и «The Americans» (2013–2018), а также фильмы «It: Chapter One» (2017) или «Everybody Wants Some!!» (2016) (Laist, 2022). Создание архетипического пространства восьмидесятых в рассматриваемом сериале реализуется на разных уровнях. Это и бытовые моменты — одежда и стрижки персонажей, дома, машины, еда и напитки, танцевальные вечера и выпускные церемонии, походы в торговый центр и т. д. Это и социально-политический уровень: отдельные упоминания лидеров США и разного отношения персонажей к государственной политике и правительству в целом (Callens, 2021: 119), а также отвлечение сюжета в 3-м сезоне, посвященное экспериментам в русских лабораториях с ироничным «мультипликационным» (*cartoonish*) намеком на противостояния двух держав времен холодной

войны (Griffith, 2022: 9). Это и трансмедийный уровень, соединяющий в себе всевозможные «пасхалки» для воссоздания жанровой эстетики хоррора и триллера. Все это позволяет относить «Очень странные дела» к «гиперпостмодернистскому» (*hyper-postmodernism*) медиапродукту (Mollet, 2019). При этом многоуровневая эстетическая имитация восьмидесятых братьями Даффер посредством «пастиша стереотипного прошлого» (Джеймисон, Кралечкин, 2019: 117) через обширную систему референций, реконструкцию элементов стиля эпохи без претензии на историчность выводит сериал на тот уровень восприятия действительности, когда зритель, потребляющий данный ностальгический продукт, утрачивает темпоральность и начинает испытывать «ностальгию» по некоему симулякру конкретной эпохи, а также ее отдельным привлекательным характеристикам (стабильность, процветание, культурный подъем) и, что особенно важно, по периоду детства, который, в свою очередь, является универсальной ностальгической категорией для каждого индивидуального экзистенциального опыта.

Для формирования трансмедийных отсылок немаловажным обобщающим элементом становится так называемая культура гиков (*geek-culture*) — людей, всерьез увлеченных тем или иным медиа, от кинематографа (в особенности фантастических блокбастеров наподобие классической трилогии «Звездных войн» Дж. Лукаса — 1977, 1980, 1983) и литературы (в основном фэнтезийной, например, творчества Дж. Р. Р. Толкина) до видеоигр и настольных ролевых игр. Возникновение этой трансмедийной культуры в ее современной массовой форме как раз приходится на восьмидесятые годы XX в. (Mollet, 2019: 61); не случайно в центре внимания в «Очень странных делах» оказывается четверка друзей-гиков (Майк, Уилл, Дастин и Лукас), чье мышление, ценности и жизненные ориентиры находятся под значительным влиянием активно потребляемых ими медиапродуктов. В этом смысле сериал можно вслед за К. Маккарти определить как «гиковый метафикшн» (*geek metafiction*; McCarthy, 2019: 664), то есть как произведение, изображающее гиков и предмет их увлечения.

В настоящем исследовании совмещается рассмотрение внешних (*off-screen*; Chion, Gorbman, 1994: 76–78) по отношению к кинотексту культурных функций интермедиальности (связанных, в частности, с ностальгией разного типа — репрезентационной, фоновой, симулякрической (Шиньев, 2009), а также с конструированием жанровых ожиданий) и внутренней функции (*onscreen*; Chion, Gorbman, 1994: 76–78) интермедиальных включений, которые могут играть заметную роль на

разных уровнях композиции и нарратива сериала, служить выразительной деталью для создания персонажей, подчеркивать их образ мышления и психологическое состояние, моделировать поведение (то есть выполнять комплексную характерологическую функцию). Принципиальная полифункциональность рассматриваемых включений неоднородна и по-разному проявляется в избранных для анализа типах медиа (кинематограф, музыка, литература, настольные ролевые и аркадные игры) при всей их мозаичности скрепления единой творческой интенцией создателей сериала. Поскольку каждая из рассматриваемых разновидностей медиа обладает собственной градацией приоритетных функций, стоит проанализировать соответствующие интермедийальные включения отдельно.

Говоря об эстетике кинематографической интермедийности, стоит отметить, что создатели сериала старались воспроизвести особенности съемки и постобработки кадров эпохи восьмидесятых — например, за счет придания изображению зернистости, характерной для кинематографа того периода (Mollet, 2021: 139), — а также добиться максимального «сценического реализма» через аутентичный реквизит и декорации (Netflix Nostalgia..., 2019: 192). Однако наиболее существенным средством воссоздания атмосферы восьмидесятых послужило широкое и многоплановое использование популярных в то время медиа, в особенности кинокартин, вызывающих у многих зрителей чувство глубокой ностальгии благодаря обращению к прецедентному культурному фону эпохи (Sperb, 2021: 20).

В первую очередь сюда можно отнести культовые фильмы, вышедшие на экраны в 1970–1980-х годах. Например, четверка лучших друзей во 2-й серии 2-го сезона наряжается на Хэллоуин в героев фильма «Охотники за привидениями» (1984, режиссер А. Райтман), причем имитация ловушки, предназначенная для поимки «привидений», становится домиком для маленького демогоргона, найденного Дастином возле своего дома. На этом же празднике подруга главных героев Макс надевает маску Майкла Майерса из фильма «Хэллоуин» (1978, Дж. Карпентер), затем она же используется для маскировки другого персонажа в 4-м сезоне. В сценах празднования того же Хэллоуина во 2-м сезоне есть отсылка на еще один культовый фильм ужасов — «Пятница, 13-е» (1980, Ш. Каннингем): некий хулиган в костюме и маске Джейсона Вурхиза пугает Уилла, тем самым спровоцировав у того приступ ужасающих видений. Кроме того, для создания образа чудовищ-демогоргонов, которые размножаются с помощью откладывания яиц, и передачи пугающей

атмосферы Изнанки авторы обращались за вдохновением к фильмам «Нечто» (1982, Дж. Карпенгер) и «Чужой» (1979, Р. Скотт) (“Stranger Things” Episode 6..., 2016). Здесь можно говорить о кинотексте Дафферов как о семиотическом пространстве, в котором используются элементы других текстов для реализации определенного жанра или атмосферы (в данном случае — приключений или ужаса) (Склизкова, 2023: 37).

Еще одно переодевание в персонажа культового фильма восьмидесятых происходит в 1-м сезоне, когда девочку-медиума Одиннадцать наряжают в розовое платье и блондинистый парик, чтобы она не вызвала в школе лишних подозрений, что отсылает зрителя к подобной маскировке в фильме «Инопланетянин» (1982, С. Спилберг). Помимо визуальной отсылки можно заметить и соотнесенность дикарки Оди и инопланетного существа, которых не должны обнаружить взрослые и которые понятны и близки только узкому кругу героев, что сигнализирует о выполнении характерологической функции, раскрывающей драматизм образа главной героини. Для подтверждения намеренности авторской интермедиальности в одном из кадров демонстрируется игрушечная фигурка Инопланетянина в доме Дастина (Leon, 2017). Любопытно отметить, что и у Инопланетянина, и у Оди есть привязанность к определенной «человеческой» еде (у первого это Reese’s Pieces, у второй — Eggo waffles, причем в случае «Очень странных дел» сработал гало-эффект, что поспособствовало активной популяризации вафель в США) (Netflix Nostalgia..., 2019: 193).

Также в сериале можно заметить целый ряд кинокартин, которые присутствуют в кадре фоном, например в качестве плаката в комнатах персонажей («Карате-пацан», 1984, Дж. Эвилдсен; «Челюсти», начиная с 1973 г., Б. Маттеи и др.; «Зловещие мертвецы», 1981, С. Рэйми) или при демонстрации сцен походов героев сериала в кинотеатр, — на «День мертвецов» (1985, Дж. Ромеро), «Назад в будущее» (1985, Р. Земекис) и «Полицейскую академию 3» (1986, Дж. Пэррис).

Атмосфера восьмидесятых передается и через просмотр героями видеокассет или фильмов на телевидении. Во 2-м сезоне авторы показывают мнимую семейную идиллию Джойс с новым избранником Бобом Ньюби во время домашнего киносеанса любимой комедии последнего, «Мистер Мама» (1983, С. Дрэгоги). За счет демонстрации кинопредпочтений подчеркивается разница между семьей Байерсов и Бобом, как в привычках проводить свободное время, так и в характерах персонажей в целом (что вновь можно отнести к реализации характерологической функции). Кроме того, некоторые кинотексты возводятся в сериале

к статусу национального культурного продукта — например, мультсериал «Вуди Вудпекер» (с 1941 г., У. Ланц) в 3-м сезоне отождествляется для русского ученого Алексея Смирнова с образом истинной Америки. Именно его он радостно смотрит по телевизору, даже не владея английским языком. Символично, что в парке развлечений Алексей выигрывает в тире именно игрушку Вуди, словно бы ненадолго приобщаясь к американской культуре перед трагической гибелью.

Фоновая или, в терминах Дж. Шперба, «периферийная» (Sperb, 2021: 20) ностальгия может возникнуть при появлении в кадре «брендовых» предметов, отсылающих к известным фильмам или крупным медиафраншизам (фигурка Йоды из «Звездных войн» у Майка, ловушка для привидений из «Охотников за привидениями» у Дастина), или актеров, ранее игравших в подобном кино и обладающих устойчивым шлейфом роли. Вайнона Райдер (в сериале — Джойс Байерс), известная по таким культовым фильмам, как «Битлджус» (1988, Т. Бертон), «Эдвард Руки-ножницы» (1990, Т. Бертон), «Дракула» (1992, Ф. Коппола) и «Чужой 4: Воскрешение» (1997, Ж.-П. Жене), была выбрана братьями Даффер из-за устоявшихся ассоциаций с ее загадочным, немного чудаковатым амплуа (Parker, 2022). Еще один актер с подобным шлейфом — Шон Эстин (Боб Ньюби), наиболее известный по ролям Сэмюэля Гэмджи в кинотрилогии «Властелин Колец» (2001–2003, П. Джексон) и Майки Уолша в приключенческом фильме «Болваны» по сценарию Стивена Спилберга («The Goonies», 1985, Р. Доннер), ставший культовым представителем «гикового кинематографа» (*geek cinema*) и «культуры ботаников» (*nerd culture*) (Bradley, 2017). Появление такого узнаваемого актера в кадре провоцирует зрительские ожидания — от «Сэма» ждут доброты, героизма и жертвенности, которые Боб в итоге (пусть только к концу сезона) и проявляет. Решительность и прямолинейность Сэма Гэмджи просматриваются и в эпизоде из 3-й серии 2-го сезона, в котором Боб рассказывает Уиллу о собственном детском сне о страшном клоуне с шариком, которого он в итоге прогнал криком «Уходи!» («Go away!»). Боб подсказывает Уиллу «героический» образ действий, но он не срывается против Истязателя разума; наоборот, потусторонняя сущность проникает в сознание Уилла — здесь братья Даффер сознательно нарушают выбранный шаблон. Примечательно, что клоун с шариком, как и упоминание родины Боба, штата Мэн, — прямое указание на роман Стивена Кинга «Оно» (вымышленный городок Дерри из романа также находится в этом штате). Здесь кинотекст предстает «пластической диалогической системой», где интермедальность выступает как средство

синтеза культур через обращение к культурной памяти зрителей (Крылова и Бадалова, 2018: 122). В новой экранизации «Оно», вышедшей в том же 2017 году (реж. Э. Мускетти), что и 2-й сезон «Очень странных дел», Ричи Тозиера сыграл Финн Вульфхард (Майк в сериале), за которым, таким образом, начал закрепляться шлейф актера хорроров.

Другой пример комплексного интермедиального включения с использованием шлейфа роли — сцена из 4-й серии 4-го сезона с посещением Нэнси (сестры Майка) и Робин (новой помощницы ребят) Виктора Крила (отца злодея Векны) в лечебнице Пеннхерст (реально существовавшем учреждении, закрытом в 1987 г. по причине нарушений содержания и издевательств над пациентами (About Pennhurst State School and Hospital, 2021)). Слепого сумасшедшего Виктора Крила сыграл Роберт Инглунд, наиболее известный по роли Фредди Крюгера в серии фильмов «Кошмар на улице Вязов» (1984–1989), на образе героини которого (Нэнси Томпсон) в немалой степени основан образ Нэнси в сериале. При этом размещение Виктора Крила в крыле для особо опасных больных и сцена непосредственного посещения отсылают к «Молчанию ягнят» (1991, Дж. Денни) и, в частности, к первой встрече Клариссы Старлинг и Ганнибала Лектера. Виктор Крил, однако, в итоге оказывается страдающей фигурой. В отличие от Лектера или Крюгера, он не является маньяком и осужден несправедливо — здесь братья Даффер обманывают зрительские ожидания подчеркнуто напряженной атмосферой триллера и с помощью шлейфа роли создают ложное первоначальное впечатление о персонаже. Таким образом, в отдельных знаковых эпизодах создатели сериала, смешивая контексты и пользуясь разноплановыми интермедиальными элементами (Mollet, 2019: 66), усложняют игру с чувством ностальгии, одновременно расширяя ее временные границы до девяностых и нулевых (здесь можно говорить о возникновении так называемой «симулякрической ностальгии» (Sperb, 2021: 20)).

Сами братья Даффер, чье собственное детство пришлось уже на 1990-е гг., не делали установку только на ностальгию. Как говорил в одном из интервью Мэтт Даффер, «если бы сериал работал только за счет ностальгии, которую ты испытываешь, услышав ту или иную музыкальную композицию или увидев отсылку на любимый фильм, с десятилетними детьми это бы не прокатывало» (Considine, 2022). Таким образом, отсылки на кинематограф в сериале выполняют и более

широкую культурную функцию, помогая тем самым воссоздать необходимую атмосферу, жанровые черты, детали характеров персонажей и сформировать определенные ожидания от последующих событий.

Интермедиаальный диалог культур и поколений через литературные отсылки в сериале идет по линии общих стилистических приемов и художественных образов, типичных для определенных жанров, например хоррора или триллера. Для братьев Даффер иконой названных жанров в литературе является Стивен Кинг, к творчеству которого они обращаются чаще всего (Carazza, 2018: 8). Это происходит как на уровне героев (характерные образы коллектива протагонистов-детей перекликаются с персонажами уже упомянутого выше романа «Оно» (ibid.: 9); Оди как девочка со смертоносными суперспособностями (телекинез в романе «Кэрри» 1974 г. и пирокинез в «Воспламеняющая взглядом» 1980 г.)), так и для создания необходимой пугающей атмосферы (теневого туннеля демогородов во 2-м сезоне и канализация из «Оно»; неясная туманная форма Истязателя разума и неосязаемое зло в романе «Мгла» 1980 г.).

Кроме того, интермедиаальность выполняет характерологическую функцию, участвуя в формировании образов персонажей за счет инкорпорации мотивов, сюжетов литературы в структуру новой художественной реальности и их последующей трансформации (Хаминова и Зильберман, 2014: 43). Так, история «несчастной» любви Дастина и его гениальной подруги Сюзи в 3-м сезоне сравнивается с бессмертной историей Ромео и Джульетты Шекспира. При этом классическая трагедия комически переосмысливается Дафферами, которые не только разделяют влюбленных территориально (Дастин живет в штате Теннесси, Сюзи — в штате Юта), но и делают акцент на религиозном мировоззрении семьи Сюзи (это мормоны). Несмотря на это, оба героя активно проявляют себя в научной деятельности ради друг друга (Дастин конструирует мощную радиостанцию для общения с любимой, а та, в свою очередь, спасает его в критической ситуации с помощью точной диктовки постоянной Планка). Однако, чтобы снизить уровень взрослости юных влюбленных, авторы объединяют героев любимой песней «Never Ending Story» из одноименного фэнтезийного фильма В. Петерсона 1984 г.

Поскольку Дастин наиболее интеллектуальный из четверки главных героев, создатели сериала неоднократно подчеркивают его эрудированность. Она проявляется, например, в знании цитат Шерлока Холмса из произведений Конан-Дойля, а также в применении методов расследования гениального сыщика на практике. Здесь мы имеем дело

с «цитатной» интермедиаальностью (Шиньев, 2009). За счет обращения к классику детективного жанра Дастин противопоставляется Стиву Харрингтону, который не считает аллюзии. В 5-й серии 4-го сезона, находясь в поисках зацепок в доме Векны, Дастин загадочно произносит фразу Холмса «The world is full of obvious things that nobody by any chance never observes»<sup>1</sup>, которой впоследствии Стив хочет впечатлить Нэнси, однако перевирает порядок слов в предложении. При этом Стив дает примитивную версию о причине использования злодеем Векной часов во время убийства очередной жертвы, называя его часовщиком, на что Дастин вновь подшучивает над ним с отсылкой на Конан Дойля («You cracked the case, Steve»<sup>2</sup>). Таким образом, в новой художественной реальности Дафферов содержательная наполненность литературного образа легендарного сыщика (наблюдательность и логика) обретает два ироничных ракурса — ребенка, «играющего» в сыщика, и взрослого, не способного даже точно передать смысл цитаты героя.

Тандем Дастина и Стива является одним из самых колоритных в сериале за счет их визуального и интеллектуального противопоставления (Стив — завидный красавчик, но не блещет умом, а Дастин имеет нестандартную внешность, но неоднократно спасает главных героев за счет своих знаний), что часто подчеркивается авторами. Так, в 4-м сезоне Стив явно «проигрывает» новому другу Дастина, Эдди Мансону, поскольку, в отличие от него, не разбирается в настольных ролевых играх и жанре фэнтези. Поэтому, когда Дастин зовет друзей на поиски нового электромагнитного источника, Эдди соглашается с ним, используя аллюзию на «Властелина Колец» Толкина («I say that you're asking me to follow you into Mordor... but the Shire is burning so Mordor it is»<sup>3</sup>), отсылая к предпоследней главе романа (Tolkien, 2002: 1018) об освобождении Шира от Сарумана, а Стив даже не понимает, что такое Мордор. Для Эдди же поиск правды о злодеяниях Векны подогревается как личным интересом (ему самому грозит тюрьма за убийство, которого он не совершал), так и желанием освободить Хоукинса от проклятия. Это далеко не единственная отсылка к творчеству Толкина, ведь в фэнтезийно ориентированном «гиковом каноне», главным знатоком которого

<sup>1</sup> «Мир полон очевидных вещей, которых никто никогда не замечает».

<sup>2</sup> «Ты раскрыл дело, Стив».

<sup>3</sup> «Я так понимаю, ты просишь меня пойти за тобой в Мордор. Но Шир горит, значит, он и есть Мордор».

является Дастин, произведения Профессора (по меньшей мере, «Хоббит» и «Властелин Колец») занимают особое место. Так, в 5-й серии 1-го сезона, пытаясь разобраться в словах Уилла, услышанных по радио с помощью Оди («It's like home but dark and empty»<sup>4</sup>), Дастин говорит «It's like riddles in the dark»<sup>5</sup>, прозрачно отсылая к названию пятой главы «Хоббита», в которой Бильбо играет с Голлумом в загадки (Tolkien, 1997: 65–86). Его друзья, безусловно, мгновенно считают аллюзию и иногда сами демонстрируют знание «канона». Еще в первой серии этого же сезона в разговоре с Хопшером Майк, отвечая на вопрос о том, куда поехал Уилл до своего исчезновения, называет Лихолесье (в оригинале Mirkwood) — название леса из Легендариума Толкина, которым друзья обозначают реально существующее место. «Непосвященные» Хопшер и его коллега не понимают, о чем идет речь, и Майк вынужден дать «реальный комментарий», в то время как Лукас и Дастин спорят, откуда это название — из «Хоббита» или из «Властелина Колец» (правы оба). Знание произведений Толкина здесь подтверждает принадлежность к «гиковому» кругу увлечений и выступает, таким образом, не только в качестве индивидуального характерологического момента, но и как важный социокультурный маркер. При этом именно отнесенность главных героев к «культуре гиков» и владение «элитными знаниями» о фантастических мирах и существах играют решающую роль в борьбе за Хоукинс.

Использование интермедиальности в качестве способа создания характера персонажа актуально и для брата Уилла Джонатана. Во-первых, узнав имя его любимого писателя (Курт Воннегут), зритель получает ясное представление о склонности персонажа к обособленности от реального мира (Mustazza, 1990: 15). Нэнси, будучи на момент начала 1-го сезона мало знакомой с Джонатаном, по его манере общения делает предположение о его любви к уединенным вечерам вдали от праздников и взаимодействия с людьми за книгой Воннегута, и оказывается права. Во-вторых, в 3-м сезоне сериала в момент ссоры с Нэнси в связи с потерей работы в газете возникает сравнение Джонатана с Оливером Твистом Ч. Диккенса. Это отражает самоопределение молодого человека и его главный комплекс из-за существенной разницы в финансовом положении его семьи и семьи Уилер.

<sup>4</sup>«Похоже на дом, но темно и страшно».

<sup>5</sup>«Как „загадки в темноте“».

Таким образом, обращение к литературным произведениям позволяет создателям сериала детальнее описать персонажей и сформировать у зрителей определенные характерологические и жанровые ожидания, функционально и эстетически дополняя более ориентированные на ностальгию отсылки к кинокартинам 1980-х гг.

Зачастую интермедийные элементы одновременно могут выполнять сразу несколько функций в тексте. Например, музыкальные композиции, возникающие в сериале, отражают историческую эпоху (звучат песни, популярные в восьмидесятые) и в то же время характеризуют определенных персонажей (появляются в сериале только в ассоциации с ними), а могут и предсказать дальнейшее развитие событий (пророческая функция), активно участвуя в нарративе кинотекста.

Так, композиция группы «The Clash» под названием «Should I stay or should I go», с одной стороны, отражает историко-культурный фон, так как была создана в 1983 г., тем самым аутентифицируя эпоху и создавая чувство ностальгии у слушателей (Stuessy & Lipscomb, 2003: 410–411). С другой стороны, она становится своеобразным лейтмотивом Уилла, который на протяжении всех сезонов постоянно чувствует пограничное состояние между своим сознанием и сознанием Истязателя разума, из-за чего неоднократно подвергает опасности своих друзей. Вновь обращаясь к композиции, создатели сериала расставляют нарративные опорные точки (*narrative cueing*) (Gorbman, 1987: 259), в которых акцентируют внимание на душевных терзаниях героя, а также задают интригу, связанную с его дальнейшей судьбой в истории.

Еще одна значимая композиция, «Master of Puppets» группы «Metallica», существенна для раскрытия образа Эдди Мансона, который исполняет ее как посвящение девушке Крисси, умершей на его глазах под воздействием чар Векны. Примечательно, что песня повествует о губительном влиянии наркотической зависимости на людей («Taste me and you will see // More is all you need // You're dedicated to // Now I'm killing you»<sup>6</sup>), а тема наркотиков как раз и сблизила Эдди и Крисси (The Meaning of Metallica's "Master of Puppets", 2022). При этом песня словно предсказывает гибель Эдди, ведь по тексту получается, что ад и страдания уготованы всем наркозависимым, а могильная плита — единственный естественный финал («Hell is worth all that, natural habitat»; «Never-ending maze, drift on numbered days»; «I will help

<sup>6</sup>Букв. «Вкуси меня и поймешь, что тебе нужно лишь еще больше; ты посвящен в то, как я убиваю тебя».

you die»)<sup>7</sup>. Создатели используют данную музыкальную композицию в жанре рок для передачи высокого уровня саспенса в рассматриваемом сюжетном отрезке, а также подкрепляют важность героического вклада Эдди в борьбу с главным антагонистом и на визуальном уровне, демонстрируя надвигающуюся на звук его гитары смертоносную стаю демомышей (*demobats*), сопровождаемую вспышками молний (Lipscomb & Kendall, 1994: 80).

Таким же образом песня «Running Up That Hill» из 4-го сезона, принеся вторую волну популярности исполнительнице Кейт Буш, выполняет ряд функций. С одной стороны, интерес героини Макс к данной композиции может объясняться ее новизной и актуальностью (песня выпущена в 1985 г.). Однако стоит обратить внимание на состояние Макс на момент ее привязанности к этой песне: она находилась в глубокой депрессии после смерти своего брата Билли (Why the “Running Up That Hill” Scene..., 2022). Как следствие, она отстранилась от друзей и стала легкой добычей для Векны. В тексте песни присутствует идея о глубокой травме («see how deep the bullet lies»<sup>8</sup>), желании изменить ситуацию («tell me, we both matter, don't we»<sup>9</sup>), заключить сделку с Богом («if I only could I'd make a deal with God»<sup>10</sup>). В этом ракурсе песня актуализируется на диегетическом уровне повествования для героини, которая пытается отключиться от отягощающей реальности (Gorbman, 1987: 21). Здесь мы можем говорить о психоэмоциональном воздействии музыки, выражающемся в попытке аутокоммуникации или «сочувствия самому себе» (Старчеус, 2002: 121). Кроме того, композиция реализует пророческую функцию, ведь кульминационная сцена 4-й серии 4-го сезона демонстрирует побег Макс из ловушки Векны под данную песню. При этом девушке с трудом удается убежать, преодолев воображаемую дорогу с препятствиями («running up that road»<sup>11</sup>) и холмы («running up that hill»<sup>12</sup>). На нарративном уровне присутствует полное соответствие музыки и происходящего на экране (*conformance*) (Cook, 1998: 102). Также музыка здесь воплощает устоявшийся во многих культурах архетип «общения с Духами», с Иной реальностью, позволивший Макс,

<sup>7</sup>Букв. «Ад — цена всему этому, естественная среда обитания»; «Бесконечный лабиринт, дрейф по пронумерованным дням»; «Я помогу тебе умереть».

<sup>8</sup>Букв. «видишь, как глубоко вошла пуля».

<sup>9</sup>Букв. «скажи мне, мы ведь оба что-то значим, верно».

<sup>10</sup>Букв. «если бы я могла, я пошла бы на сделку с Богом».

<sup>11</sup>Букв. «побежать по той дороге».

<sup>12</sup>Букв. «взбежать на тот холм».

в отличие от других жертв Векны, остаться в живых (Cook, 1998: 125). Таким образом, налицо нарративность музыкального произведения, которое предопределяет путь героини к желанной свободе (Исагулов, 2019: 112). Переосмысливая термин С. П. Шера «вербальная музыка» (*verbal music*), который он понимал как литературную репрезентацию музыкального произведения с достижением эффекта приближенности к партитуре, можно назвать пример с песней К. Буш «кинематографической музыкой», где текст обретает визуальное воплощение на экране (Scher, 1970: 292).

Еще одно музыкальное произведение, выполняющее в сериале композиционную функцию, — песня «Every Breath You Take» группы «The Police» (1983). Она впервые появляется в последней сцене 2-го сезона на балу «Snow Ball», где главные герои впервые открыто выражают свои романтические чувства друг к другу во время медленного танца. В конце серии Дафферы отдают кадр от танцевального зала, выводят его на темную улицу и, перевернув экранное изображение, демонстрируют мир Изнанки, в которой Истязатель продолжает неусыпно следить за героями. Одновременно текст песни («Every breath you take, // Every move you make, // [...] I'll be watching you»; «Every single day, // Every word you say, // Every game you play...»; «Oh, can't you see you belong to me?») <sup>13</sup> словно превосхищает события 3-го сезона, где Истязатель запустит в Хоукинсе волну исчезновений людей. Кроме того, он будет преследовать и Уилла с помощью кошмаров, видений, а затем и физической угрозы. В 4-м сезоне зрители снова возвращаются в сцену бала и слышат композицию группы «The Police» во время финального противостояния Макс и Векны. Именно в этом счастливом воспоминании девушка находит необходимые защитные силы для противостояния злодею, но песня на заднем плане словно намекает о том, что он все равно продолжает представлять опасность для героини.

Пророческую функцию выполняет и песня «Heroes» исполнителя Питера Гэбриэла (первоначально ее исполнял Дэвид Боуи с 1977 г., версия Гэбриэла появилась в 2010 г., поэтому данная композиция является анахронизмом по отношению ко времени действия). Впервые она становится фоном к сцене 1-го сезона, где полицейские достают тело «Уилла» из озера. Впоследствии зрители узнают о том, что Уилл жив, а тело на

<sup>13</sup>Букв. «Каждый вздох, который ты делаешь, каждое твое движение [...] я наблюдаю за тобой»; «Изо дня в день, за каждым словом, которое ты говоришь, за каждой игрой, в которую играешь...»; «А, неужели не понимаешь, что ты принадлежишь мне?»

самом деле было куклой. Второй раз песня звучит в последней серии 3-го сезона при прочтении «прощального» письма Хоппера после его «гибели» при взрыве в бункере. Внимательный зритель может предположить, что персонаж тоже остался в живых и еще появится в сериале, что подтверждается его возвращением в 4-м сезоне. Здесь реализуется эффект зрительской памяти за счет конгруэнтности музыкального сопровождения и сцены ложной смерти протагониста (Boltz, 2001: 427). Таким образом, музыка неоднократно дает подсказки о дальнейших событиях, о судьбах некоторых персонажей и обрисовывает их точные психологические портреты; эти две функции (пророческая и характерологическая) и становятся ведущими по отношению к музыкальному сопровождению сериала.

Исключительное место в «Очень странных делах» занимает «Dungeons & Dragons» (D & D) — настольная ролевая игра с почти полувековой историей. Впервые вышедшая в 1974 г. в качестве дополнения для варгейма «Chainmail», уже к началу восьмидесятых она завоевала популярность в США и впоследствии в других странах. В этой нарративной игре в фэнтезийном сеттинге особенно важна фигура Мастера (*Dungeon Master*), который управляет противниками, инициирует игровые события, следит за соблюдением правил и отвечает за основное внутриигровое повествование. Игроки управляют персонажами-«приключенцами» (*adventurers*) с собственной предысторией, фэнтезийной расой, классом, набором навыков, личными квестами и т. д. Как правило, игроки объединяются в группу размером 3–6 человек и совместно выполняют задачи, которые ставит перед ними Мастер (одна из типовых — сражение с общим противником). Кооперация — одна из основ D & D, сочетающаяся с рядом «полезных» с точки зрения формирования личности функций, таких как прогнозирование событий, способность концентрироваться на проблеме и развитие других — прежде всего, коммуникативных — навыков (Bowman, 2010: 81). Эта воспитательная функция ролевой игры, как будет показано далее, немаловажна и в контексте сериала.

В качестве интермедиального включения в «Очень странных делах» D & D выполняет композиционную функцию, особенно заметную в 1-м сезоне сериала. Одна из первых сцен 1-й серии погружает зрителя непосредственно в кульминационный момент игровой партии, где Уилл, Дастин и Лукас выступают в качестве игроков, а Майк — в роли Мастера. Придуманная Майком игровая кампания, которую дети играют уже десять часов подряд, подходит к критическому моменту — игроки встречают отряд троглодитов, а затем Демогоргона. Перед Уиллом,

который ходит первым, встает непростой выбор: использовать защитное заклинание («Protection from Evil») или поразить врага огненным шаром («Fire Ball»). Он выбирает второе и бросает двадцатигранный кубик — чтобы попасть в цель, ему нужно выкинуть 13 или выше. Кубик скатывается со стола, все кидаются искать его, но тут входит мать Майка и велит всем расходиться. Перед уходом Уилл признаётся Майку: «The roll. It was a seven. The Demogorgon... It got me»<sup>14</sup>. Эта фраза, как и вся сцена, служит предзнаменованием последующих событий: Уилл не попадает в реального Демогоргона из ружья (или выстрел никак не вредит чудовищу), и тот забирает его в Изнанку. Таким образом, эпизод игры в D & D выступает не только яркой «гиковой» экспозицией, но выполняет сюжетомоделирующую (пророческую) функцию для завязки 1-го сезона.

Любители настольных ролевых игр сразу обратят внимание на ошибку, допущенную создателями сериала в этой начальной сцене. В любой редакции D & D огненный шар — заклинание с областью поражения, которое всегда задевает цель, и игроку не нужно совершать бросок на попадание. В редакции «Advanced» все цели, попавшие в радиус поражения огненного шара, могут совершить спасбросок (*save throw*), чтобы снизить урон вдвое (*Advanced Dungeons & Dragons...*, 1978: 73). Однако в начале 1-го сезона дети играют по упрощенной версии (*Dungeons & Dragons...*, 1983: ), в которой нет даже такого правила. Впрочем, эту ошибку не стоит интерпретировать только как досадный промах братьев Даффер. С одной стороны, «внутри» сериала дети могли просто перепутать или изменить под себя правила. Демогоргон в мире D & D имеет огромное сопротивление магии (95%), и можно предположить, что по «хоумрулам» (кастомным правилам) Майка бросок Уилла должен был пробить это сопротивление. Есть и «внешнее» объяснение с точки зрения культурной функции D & D как менее массового (по сравнению с кино), более «гикового» медиа: создателям сериала нужно было быстро и наглядно познакомить зрителя с ключевым принципом D & D (случайностью), проиллюстрировав это одним из самых иконических заклинаний (огненный шар). Отмеченная ранее установка на точность воссоздания эпохи и элементов сопутствующих медиа несколько уступает ориентации на клише массовой культуры, с которыми, как неоднократно было показано, Дафферы постоянно вступают в диалог.

<sup>14</sup> «Выпало семь. На костях было семь. Демогоргон... Он схватил меня».

Сцена самой игры позволяет также заранее ввести главного антагониста 1-го сезона — Демогоргона. В мире D & D это могущественный двухголовый демон, обладающий псионическими способностями наподобие гипноза (*Advanced Dungeons & Dragons...*, 1979: 16). Монстр из сериала такими способностями практически не наделен, а внешнее сходство между ними довольно отдаленное. И все же Майк и его друзья довольно быстро начинают называть монстра из Изнанки именно Демогоргоном (причем употребляя это слово не как имя, а как вид существа — в оригинале «the Demogorgon») — игровой мир с его правилами и терминологией неоднократно используется ими для объяснения потусторонних явлений реального мира. Пользуясь терминологией А. К. Байбурина, можно назвать это «скачком семиотичности» — «идеологизаций» предметов и явлений в их неутилитарном значении (Байбурин, 1991: 40). Такой скачок, как показывает М. В. Тендрякова, происходит практически в любой игре (Тендрякова, 2015: 35). В детском сознании граница между игрой и реальностью легко проницаема, за счет чего (и это ярко показано в сериале) игра вполне может стать ключом к познанию неизвестного, выполнив эпистемологическую (познавательную) функцию, особенно важную в контексте фантастического «двоемирья» сериала, задаваемого возникновением Изнанки. Сперва это страшное, непознанное пространство, но от сезона к сезону героини исследуют его, в том числе с помощью аналогий из D & D и других произведений «гик-культуры», преодолевая страх неизведанного. Мэтт Даффер, говоря об истоках образа Изнанки, отмечал, что «it's [the Upside-Down] scarier when you don't fully understand it. The more that you reveal and the more you comprehend, the less scary it gets. That's sort of the H. P. Lovecraft, Clive Barker approach»<sup>15</sup> (Leon, 2017).

Так, Оди во 2-й серии 1-го сезона, показывая, куда попал Уилл, использует атрибутику ролевой игры: обратную сторону поля, фигурку персонажа Уилла и фигурку Демогоргона. В 5-й серии этого же сезона Хоппер исследует лабораторию Хоукинса и находит Врата<sup>16</sup>, в то время как дети пытаются разгадать слова Уилла, услышанные по радио благодаря Оди, и придумывают название для измерения, в котором

<sup>15</sup> «...Она страшнее, когда ты не понимаешь ее до конца. Чем больше тебе открывается и чем больше ты постигаешь, тем менее страшной она становится. Это что-то близкое к подходу Г. Ф. Лавкрафта, Клайва Баркера».

<sup>16</sup> Можно сказать, что Хоппер «отыгрывает» в реальности то, что происходит в воображении детей. В ролевой игре это называется LARP — Live Action Role Playing (Wetmore, 2018: 65).

оказался Уилл — Изнанка (*Upside Down*). Дастин предлагает аналогию из игрового мира, Долину теней (*The Vale of Shadows*), и находит о ней сведения в справочнике. Такая аналогия — что характерно, доступная именно детям, а не взрослым, которые находятся вне игрового дискурса (хотя и начинают разделять его, с готовностью пользуясь предложенными детьми именами монстров из D & D) и в массе своей не принадлежат к «культуре гиков», — отлично подходит для первоначального объяснения сущности Изнанки. Дастин также предлагает способ туда попасть — использовать заклинание «Шаг в тень» (*Shadow Walk*), способное перенести в Долину теней. Такое решение не подходит для его друзей в реальной жизни, однако Оди благодаря своим сверхспособностям в определенном смысле владеет этим заклинанием, позволяющим установить телепатический контакт с находящимся в Изнанке Уиллом.

Другие разновидности популярных в восьмидесятые игр также играют заметную, хотя и эпизодическую по сравнению с «Dungeons & Dragons» роль, выполняя культурную и в некоторых случаях сюжетомоделирующую функцию. Во 2-м сезоне это прежде всего аркадные игры (такие как «Dragon's Lair», «Galaga», «Pac-Man» и др.), в которые с открытием клуба игровых автоматов в Хоукинсе увлеченно начинают играть Майк и его друзья. Отдельно стоит отметить игру «Dig Dug» (1982) с одноименным персонажем в качестве протагониста. В отношении геймплея эта игра крайне незамысловата: игроку нужно копать подземные туннели до монстров — помидороподобных *Roobas* и зеленых драконов *Fygars* (*Dig Dug*, 2024) — и убивать их, скидывая на них камни или надувая насосом. За скидывание камней даются бонусные очки — видимо, именно так Макс Мэйфилд устанавливает абсолютный рекорд в игровом клубе, что вызывает восхищение у Дастина и Лукаса. 5-я серия того же 2-го сезона называется «Dig Dug» (в русском переводе «Копатели»). В этом эпизоде Джойс заканчивает подземную карту Уилла (он зарисовывает ее по частям на основе видений), а тот рассказывает о своей связи со Истязателем разума и тоннелях. Параллельно с этими событиями Хоппер, отправившийся исследовать эти тоннели, оказывается схвачен распространяющимися по ним щупальцами. Таким образом, геймплей игры становится символической моделью для реальности сериала. Однако, воплощаясь в жизнь, игра оказывается вывернута *наизнанку*: тоннели копает главный антагонист (Истязатель разума), пытаясь добраться до героев. Этот прием переверачивания игровых реалий в мистическом или хоррорном ключе братья Даффер используют неоднократно; позднее в 4-м сезоне (4-я серия) самой Макс приходится

уворачиваться от огромных камней, метаемых в нее Векной, как если бы она оказалась внутри игры, поменявшись местами с противником.

Возвращаясь к D & D, стоит отметить, что ролевая игра становится важным средством как репрезентации, так и самоидентификации персонажей, выполняя отмеченную ранее характерологическую функцию. В контексте ролевой игры одной из определяющих особенностей персонажа становится собственно роль, выражаемая игровым классом. В сериале классы персонажей четверки друзей соответствуют их собственным личным качествам. К примеру, в 1-м сезоне Майк, лидер четверки, является Мастером. Лукас, самый активный и вспыльчивый, опирающийся на физическую силу и ловкость, — рыцарь Сандер Отважный (Sundar the Bold), архетипический боец (*fighter*). Уилл, наиболее чувствительный и рассудительный, но при этом самый уязвимый, — волшебник (*magic-user*) Уилл Мудрый (Will the Wise). Дастин, которому в первом сезоне отводится в основном комичная роль, играет за гнома по имени Ног (Nogg); в первой редакции D & D гном — это не только игровая раса, но и класс (Dungeons & Dragons..., 1983: 16). Вся четверка носит гордое название «The Party» (в русском переводе — «Партия»; более верно — «Группа») и крайне неохотно принимает в свое сообщество новых участников (подобная герметичность — устойчивая черта ролевых сообществ). Впрочем, когда Уилл попадает в Изнанку, «освободившуюся» роль волшебника начинает играть уже Оди благодаря своим суперспособностям. Таким образом, ее жертва в конце 1-го сезона приобретает дополнительный символический смысл в рамках организации игрового сообщества — чтобы Уилл смог вернуться в «Группу», место должно снова освободиться.

Маленькое игровое сообщество и его правила становятся залогом успеха во всех предприятиях четверки героев — во всяком случае, пока друзья вместе. Действие в одиночку и без предварительного совместного плана чревато неудачей; так, в 6-й серии 1-го сезона Дастин вспоминает, как, проходя другую кампанию, игроки разделились и были убиты троллями поодиночке. D & D предназначена именно для группы игроков-приключенцев, несмотря на разницу в классах, навыках и характере (и скорее благодаря ей), и этот ключевой для D & D принцип кооперативности привносится в реальность сериала на разных уровнях, реализуя вполне позитивную, воспитательную функцию ролевой игры.

Роль D & D в сериале можно осмыслить и более глобально, с общенарративной точки зрения. Сюжетное построение каждого сезона с набором типичных для сценария ролевой игры «приключенческих» ситуаций,

таких как поиск предмета или персонажа, погоня, битва с «боссом» и проч., позволяет воспринять основное повествование как длительную игровую кампанию из пяти частей-глав (считая еще не вышедший 5-й сезон), а всё усложняющиеся испытания героев и появление новых противников соотносимы с типичной прогрессией такой кампании, предполагающей также «прокачку» героев, то есть приобретение новых навыков и развитие персонажа в целом.

Как было показано ранее, в некоторых сезонах ролевая игра служит не только нарративной моделью, но и выразительным рамочным элементом. В заключительных сценах 1-го сезона Майк, Дастин, Лукас и Уилл снова играют в D & D, доигрывая кампанию Майка. В этот раз главным противником выступает очередной монстр из ролевой игры — Фессалгидра (Thessalhydra, в дубляже просто «гидра»). Сцена почти полностью повторяет аналогичную из 1-й серии, но в этот раз игроки не спорят, и даже Дастин, ранее предлагавший использовать Защиту, говорит Уиллу шечью монстра, что и происходит. Сам образ многоголового чудовища, также представленный в виде игровой миниатюры, реализует пророческую функцию, намекая на появление Истязателя разума во 2-м сезоне и на его уязвимость к огню, которой герои в дальнейшем воспользуются. Но наиболее знаковый момент — реакция друзей Майка на завершение кампании. Все игроки дружно жалуются, что она была «слишком короткой» («a way too short»), и многие детали («lost knight», «proud princess», «weird flowers in the cave»)<sup>17</sup> остались так и не раскрытыми к концу повествования. Эти элементы могут служить дополнительным намеком на будущие события («пропавшего рыцаря», к примеру, можно соотнести с Хошпером во 2-м и особенно в 3-м сезоне), а также реализацией метанарративной функции по отношению к самому сериалу, в 1-м сезоне которого — при всей его сюжетной завершенности и закольцованности — осталось множество необъяснимых деталей. Именно это зачастую происходит в кампаниях D & D, имеющих потенциал к бесконечному продолжению, выводимому находчивым Мастером из любой релевантной детали.

В 4-м сезоне, после наименее «ролевого» третьего, братья Даффер возвращаются к D & D на новом уровне. Теперь оставшиеся в Хоукинсе друзья (Майк, Дастин и Лукас) посещают «Клуб адского пламени» («Hellfire Club») — школьное ролевое сообщество, возглавляемое Эдди Мансоном. Сперва Эдди кажется слегка зловещим персонажем, почти

<sup>17</sup> «Пропавший рыцарь», «гордая принцесса», «странные цветы в пещере».

что лидером секты. Отказ Лукаса пожертвовать игрой на школьном чемпионате по баскетболу ради игровой сессии он воспринимает как предательство и заставляет Майку и Дастина найти для Лукаса замену. Ею оказывается сестра Лукаса Эрика, которая в данном случае заменяет уехавшего в Калифорнию Уилла, унаследовав от него книги по D & D и, видимо, страсть к игре (она приходит на игру уже с готовым персонажем 14-го уровня).

В самой сцене игры эффектно использован прием симультанного соединения событий (Агафонова, 2008: 15): попеременно показывается баскетбольный матч, в котором участвует Лукас, и не менее напряженная партия в D & D. Победный бросок мяча, совершенный Лукасом в последний момент, синхронизирован с решающим броском кубика его сестры: в обеих играх важна командная работа, однако вклад конкретного участника может стать определяющим. Игроки «Клуба адского пламени» играют кампанию Эдди «Культ Векны» и встречаются в финале с самим Векной. В мире D & D это могущественный лич-полубог, одно из иконических воплощений зла. Его отличительными внешними признаками являются, в частности, отсутствие глаза и руки, существующих в игровом мире в виде артефактов (Dungeons & Dragons..., 1976: 43–44). В битве со злодеем и его приспешниками группа из шести игроков несет потери, и в конце концов в живых остаются только персонажи Дастина и Эрики. Пытаясь атаковать Векну, Дастин совершает бросок атаки со значением 11 — этого не хватает для попадания, и Эдди произносит фразу, становящуюся пророческой: «Eleven is not enough to kill Vecna»<sup>18</sup> — в конце 4-го сезона у Оди (Одиннадцать) действительно не получается окончательно победить Векну. Решающий бросок Эрики оказывается критическим (20) и гарантированно попадает по Векне, у которого осталось совсем мало очков здоровья. Игроки побеждают в ролевой кампании, но во внеигровой реальности все только начинается. Таким образом, ролевая игра поддерживает сюжетомоделирующую функцию интермедиальности как ведущую, однако является при этом важным культурным и характерологическим моментом, а также становится познавательной моделью (аналогией) и косвенным средством борьбы с потусторонними силами внутри мира сериала.

Подводя итоги, важно еще раз подчеркнуть намеренно усложненную структуру интермедиальной наполненности «Очень странных дел»,

<sup>18</sup> «Одиннадцати не хватит, чтобы убить Векну».

сочетающую как внешние, недиегетические функции, так и внутренние, важные в контексте художественной реальности сериала. При этом ведущими функциями для киноотсылок становятся ностальгическая (способствующая точному воссозданию атмосферы восьмидесятых) и жанрообразующая (формирующая жанровые ожидания от произведения в жанре хоррор или триллер); литературные цитаты и мотивы актуализируют характерологическую функцию (позволяющую достроить образы героев за счет прецедентных «исходных» деталей). Наиболее полифункциональной оказывается музыкальная интермедальность, которая не только выполняет культурную и ностальгическую функции, но и вмешивается в нарратив кинотекста, а также отражает психологическое состояние отдельных персонажей. Отсылки к ролевым играм и их артефактам, в свою очередь, определяют принадлежность протагонистов к «гик-культуре», которая влияет на их мышление и кругозор, тем самым внося существенный вклад в борьбу с потусторонними силами, подчиняя себе сюжетную композицию. Медиакультура в многообразных формах предстает в сериале как бы отдельным важным действующим лицом, сопровождающим главных героев в процессе их взросления (а вместе с ними и взросления зрителей), а ее элементы мастерски переплетаются с художественным целым сериала, делая «Очень странные дела» настоящим феноменом современного кинематографа.

#### ЛИТЕРАТУРА

- Агафонова Н. А.* Общая теория кино и основы анализа фильма. — Минск : Тесей, 2008.
- Байбурун А. К.* Ритуал в системе знаковых средств культуры // Этнознаковые функции культуры / под ред. Ю. В. Бромлея. — М. : Наука, 1991. — С. 23–42.
- Джэймисон Ф.* Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / под ред. А. Олейникова ; пер. с англ. Д. Кралечкина. — М. : Институт Гайдара, 2019.
- Исагулов Н. В.* Интермедальность как зонтичный термин : попытка классификации // Культура слова. — 2019. — № 1. — С. 28–39.
- Кайда Л. Г.* Эстетический императив современного интермедального текста. Лингвофилософская концепция композиционной поэтики. — М. : Флинта, 2016.
- Крылова Н. В., Бадалова Т. С.* Аспекты интермедальности в кинематографе // Филологический аспект. — 2018. — № 3. — С. 120–130.
- Лотман Ю. М.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики // Об искусстве. — СПб. : Искусство, 1998. — С. 288–373.

- Склизкова Т. К.* Взаимодействие языка литературы и кино. — Владимир : ВлГУ, 2023.
- Старчеус М. С.* Тайны и мифы эмоционально-психологического воздействия музыки на человека // Мир психологии. — 2002. — № 4. — С. 116–127.
- Тендрякова М. В.* Игровые миры : от homo ludens до геймера. — М. : Нестор-История, 2015.
- Тишунина Н. В.* Методология интермедиального анализа в свете междисциплинарных исследований // Методология гуманитарного знания в перспективе XXI века. К 80-летию профессора М. С. Кагана. Материалы Международной научной конференции / под ред. Ю. Н. Солонина. — СПб. : СПбФО, 2001. — С. 149–153.
- Хаминова А. А., Зильберман Н. Н.* Теория интермедиальности в контексте современной гуманитарной науки // Вестник Томского государственного университета. — 2014. — № 389. — С. 38–45.
- Шиньев Е. П.* Интермедиальность как механизм межкультурной диффузии в литературе (на примере романов В. В. Набокова «Дар») // Аналитика культурологии. — 2009. — № 2.
- About Pennhurst State School and Hospital / Pennhurst Memorial & Preservation Alliance. — 2021. — URL: <http://www.preservepennhurst.org/default.aspx?pg=36> (visited on May 6, 2024).
- Advanced Dungeons & Dragons : Player's Handbook. — Lake Geneva : TSR Games, 1978.
- Advanced Dungeons & Dragons : Monster Manual. — Lake Geneva : TSR Games, 1979.
- Boltz M.* Musical Soundtracks as a Schematic Influence on the Cognitive Processing of Filmed Events // Music Perception. — 2001. — Vol. 18, no. 4. — P. 427–454.
- Bowman S. L.* The Functions of Role-Playing Games : How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. — Jefferson : McFarland & Company, 2010.
- Bradley L.* Why “Stranger Things” Almost Didn't Cast Sean Astin / Vanity Fair. — 2017. — URL: [https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/stranger-things-sean-astin-interview-bob-newby-death?srsIid=AfmB0oqKn0Mg\\_UGKqZxFY23DDAT-EVUkKIj\\_bNiiQ1enBzGVmHcD1FrA](https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/stranger-things-sean-astin-interview-bob-newby-death?srsIid=AfmB0oqKn0Mg_UGKqZxFY23DDAT-EVUkKIj_bNiiQ1enBzGVmHcD1FrA) (visited on Jan. 3, 2026).
- Callens M. V.* Ode to Gen X. — Jackson : University Press of Mississippi, 2021.
- Carazza A. J.* The Rebirth of King's Children // Uncovering Stranger Things / ed. by K. J. Wetmore. — Jefferson : McFarland & Company, 2018. — P. 8–20.
- Chion M.* Audio-vision : Sound on Screen / trans. from the French by C. Gorbman. — New York : Columbia University Press, 1994.
- Considine A.* “Stranger Things” is Back and the Duffer Brothers Made It Big / The New York Times. — 2022. — URL: <https://www.nytimes.com/2022/05/20/arts/television/stranger-things-duffer-brothers-season-4.html?searchResultPosition=11> (visited on Jan. 5, 2024).

- Cook N.* Analysing Musical Multimedia. — New York : Oxford University Press, 1998.
- Dig Dug / Museum of the Game. — URL: <https://www.arcade-museum.com/Videogame/dig-dug> (visited on May 9, 2024).
- Dungeons & Dragons : Expert Rulebook. — Lake Geneva : TSR Games, 1983.
- Dungeons & Dragons. Supplement III : Eldritch Wizardry. — Lake Geneva : TSR Games, 1976.
- Gorbman C.* Unheard Melodies : Narrative Film Music. — Bloomington : Indiana University Press, 1987.
- Griffith Z.* Stranger Things, Nostalgia, and Aesthetics // Journal of Film and Video. — 2022. — Vol. 74, no. 1/2. — P. 3–18.
- Laist R.* Time/After-time : Modes of '80s Nostalgia // Wide Screen. — 2022. — Vol. 9, no. 1.
- Leon M.* Inside “Stranger Things” : The Duffer Bros. on How They Made the TV Hit of the Summer / Daily Beast. — 2017. — URL: <https://www.thedailybeast.com/inside-stranger-things-the-duffer-bros-on-how-they-made-the-tv-hit-of-the-summer> (visited on Apr. 24, 2024).
- Lipscomb S. D., Kendall R. A.* Perceptual Judgment of the Relationship Between Musical and Visual Components in Film // Psychomusicology. — 1994. — No. 13. — P. 60–98.
- McCarthy K.* Remember Things : Consumerism, Nostalgia, and Geek Culture in Stranger Things // J Pop Cult. — 2019. — Vol. 52. — P. 663–677.
- Mollet T.* Looking Through the Upside Down : Hyperpostmodernism and Transmediality in the Duffer Brothers’ Stranger Things Series // Journal of Popular Television. — 2019. — Vol. 7, no. 1. — P. 55–77.
- Mollet T.* I’m Going to My Friends... I’m Going Home: Contingent Nostalgia in Netflix’s Stranger Things // Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television / ed. by M. Leggatt. — New York : State University of New York, 2021. — P. 137–154.
- Mustazza L.* Forever Pursuing Genesis : The Myth of Eden in the Novels of Kurt Vonnegut. — Lewisburg : Bucknell University Press, 1990.
- Netflix Nostalgia : Streaming the Past on Demand / ed. by K. Pallister. — London : Lexington Books, 2019.
- Parker D.* Why Casting Winona Ryder in “Stranger Things” Was So Important? / The Things. — 2022. — URL: <https://www.thethings.com/winona-ryder-casting-in-stranger-things/> (visited on May 1, 2024).
- Porter R.* “Stranger Things” Is (Obviously) 2022’s Most Streamed Show / The Hollywood Reporter. — 2023. — URL: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/stranger-things-2022-most-streamed-tv-show-1235310226/> (visited on May 1, 2024).
- Scher S. P.* Notes Toward a Theory of Music // Comparative Literature. — 1970. — Vol. XXII, no. 2. — P. 147–156.

- Sperb J.* Clearing Up the Haze : Toward a Definition of the “Nostalgia Film” Genre // Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television / ed. by M. Leggatt. — New York : State University of New York, 2021. — P. 15–35.
- “Stranger Things” Episode 6 : How the Duffer Brothers Created the Monster / Entertainment. — 2016. — URL: <https://ew.com/tv/2016/07/20/stranger-things-duffer-brothers-episode-6/> (visited on Dec. 23, 2023).
- Stranger Things Series Netflix / Netflix. — 2016. — URL: <https://www.netflix.com/title/80057281> (visited on May 1, 2024).
- Stuessy J., Lipscomb S.* Rock and Roll : Its History and Stylistic Development. — 4th ed. — New Jersey : Prentice-Hall, 2003.
- The Meaning of Metallica’s “Master of Puppets” / Radio X. — 2022. — URL: <https://www.radiox.co.uk/features/metallica-master-of-puppets-meaning-lyrics/> (visited on Jan. 20, 2024).
- Tolkien J. R. R.* The Hobbit, or There and Back Again. — London : HarperCollins, 1997.
- Tolkien J. R. R.* The Lord of the Rings. — London : HarperCollins, 2002.
- Wetmore K. J.* Monsters and Moral Panics. Dungeons & Dragons as Force of Good in Stranger Things // Uncovering Stranger Things / ed. by K. J. Wetmore. — Jefferson : McFarland & Company, 2018. — P. 60–71.
- Why the “Running Up That Hill” Scene in “Stranger Things” is So Powerful / Mashable SEA. — 2022. — URL: <https://sea.mashable.com/entertainment/20565/why-the-running-up-that-hill-scene-in-stranger-things-is-so-powerful> (visited on Dec. 25, 2023).

---

Fomina, E. M., and V. A. Afanasev. 2026. "Funktsii intermedial'nosti v seriale 'Ochen' strannyye dela' [Functions of Intermediality in 'Stranger Things' Series]" [in Russian]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics]* 10 (1), 189–216.

---

ЕКАТЕРИНА ФОМИНА

PHD IN PHILOLOGY

ASSOCIATE PROFESSOR

HSE UNIVERSITY (NIZHNY NOVGOROD, RUSSIA); ORCID: 0000-0003-3942-2940

VLADIMIR AFANASEV

PHD STUDENT IN PHILOLOGY

LECTURER

HSE UNIVERSITY (NIZHNY NOVGOROD, RUSSIA); ORCID: 0000-0003-3466-0915

## FUNCTIONS OF INTERMEDIALITY IN "STRANGER THINGS" SERIES

Submitted: Oct. 27, 2024. Reviewed: May 08, 2025. Accepted: Feb. 14, 2026.

**Abstract:** The article is devoted to the realization of intermediality in the series "Stranger Things" (2016–2025). The specific approach of the Duffer brothers, the creators of the series, to recreate the atmosphere of the American 80s allows us to feel the sense of nostalgia, mainly achieved with the help of intermedial inclusions peculiar for the depicted era. In particular, the focus lies on the "geek culture", which the main characters undoubtedly belong to, that determines their own cultural background and worldview. It turns out to be especially important within the artistic reality of the series. Thus, media culture becomes a feasible force in the struggle of heroes against supernatural creatures. The conducted analysis of examples of intermediality in the series (in the form of references to iconic films, literature, music, tabletop role-playing games, etc.) allows us to identify the individual meaning of each element considered as well as to figure out several their functions, namely: sociocultural (revealing the image of USA in the 80s), nostalgic, plot-forming and compositional (allowing to predict scenarios for the development of storylines), psycho-emotional (giving the opportunity to immerse oneself in the psychological state of the heroes), characterological (helping to reveal the images of the heroes from new sides due to their interaction with types of art), cognitive and educational (helping the main characters understand the importance of the knowledge acquired during the game for surviving in the Upside Down and fighting its creatures), genre-forming (making it possible to implement the main aspects of the horror genre with the help of genre clichés).

**Keywords:** Intermediality, Nostalgia, "Stranger Things", Duffer, Geek-Culture, Culture of the 80s, Dungeons & Dragons, Fantasy, Horror.

DOI: 10.17323/2587-8719-2026-1-189-216.

### REFERENCES

- "About Pennhurst State School and Hospital." 2021. Pennhurst Memorial & Preservation Alliance. Accessed May 6, 2024. <http://www.preservepennhurst.org/default.aspx?pg=36>.
- Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. 1978. Lake Geneva: TSR Games.
- Advanced Dungeons & Dragons: Monster Manual*. 1979. Lake Geneva: TSR Games.
- Agafonova, N. A. 2008. *Obshchaya teoriya kimo i osnovny analiza fil'ma [General Film Theory and Film Analysis Basics]* [in Russian]. Minsk: Tesey.

- Bayburin, A. K. 1991. "Ritual v sisteme znakovykh sredstv kul'tury [Ritual in the System of Semiotic Instruments of Culture]" [in Russian]. In *Etnoznakovyye funktsii kul'tury [Ethnosemiological Functions of Culture]*, ed. by Yu. V. Bromley, 23–42. Moskva [Moscow]: Nauka.
- Boltz, M. 2001. "Musical Soundtracks as a Schematic Influence on the Cognitive Processing of Filmed Events." *Music Perception* 18 (4): 427–454.
- Bowman, S. L. 2010. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland & Company.
- Bradley, L. 2017. "Why 'Stranger Things' Almost Didn't Cast Sean Astin." Vanity Fair. Accessed Jan. 3, 2026. [https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/stranger-things-sean-astin-interview-bob-newby-death?srs1tid=AfmB0oqKn0Mg\\_UGKqZxFY23DDAT-EVUkKtj\\_bNiiQIenBzGvmHcD1FrA](https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/stranger-things-sean-astin-interview-bob-newby-death?srs1tid=AfmB0oqKn0Mg_UGKqZxFY23DDAT-EVUkKtj_bNiiQIenBzGvmHcD1FrA).
- Callens, M. V. 2021. *Ode to Gen X*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Carazza, A. J. 2018. "The Rebirth of King's Children." In *Uncovering Stranger Things*, ed. by K. J. Wetmore, 8–20. Jefferson: McFarland & Company.
- Chion, M. 1994. *Audio-vision [L'Audio-Vision]: Sound on Screen [son et image au cinéma]*. Trans. from the French by C. Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Considine, A. 2022. "'Stranger Things' is Back and the Duffer Brothers Made It Big." The New York Times. Accessed Jan. 5, 2024. <https://www.nytimes.com/2022/05/20/arts/television/stranger-things-duffer-brothers-season-4.html?searchResultPosition=11>.
- Cook, N. 1998. *Analysing Musical Multimedia*. New York: Oxford University Press.
- "Dig Dug." Museum of the Game. Accessed May 9, 2024. <https://www.arcade-museum.com/Videogame/dig-dug>.
- Dungeons & Dragons: Expert Rulebook*. 1983. Lake Geneva: TSR Games.
- Dungeons & Dragons. Supplement III: Eldritch Wizardry*. 1976. Lake Geneva: TSR Games.
- Gorbman, C. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Griffith, Z. 2022. "Stranger Things, Nostalgia, and Aesthetics." *Journal of Film and Video* 74 (1–2): 3–18.
- Isagulov, N. V. 2019. "Intermedial'nost' kak zontichnyy termin [Intermedia as an Umbrella Term]: popytka klassifikatsii [An Attempt at Classification]" [in Russian]. *Kul'tura slova [Word Culture]*, no. 1, 28–39.
- Jameson, F. 2019. *Postmodernizm, ili Kul'turnaya logika pozdnego kapitalizma [Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism]* [in Russian]. Ed. by A. Oleynikov. Trans. from the English by D. Kralechkin. Moskva [Moscow]: Institut Gaydara [Gaidar Institute Press].
- Kayda, L. G. 2016. *Esteticheskii imperativ sovremennogo intermedial'nogo teksta. Lingvo-filozofskaya kontseptsiya kompozitsionnoy poetiki [An Aesthetic Imperativ of Modern Intermedial Text. Lingvo-philological Conception of Compositional Poetics]* [in Russian]. Moskva [Moscow]: Flinta.
- Khaminova, A. A., and N. N. Zil'berman. 2014. "Teoriya intermedial'nosti v kontekste sovremennoy gumanitarnoy nauki [Theory of Intermedia in the Context of Modern Humanitarian Science]" [in Russian]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of Tomsk State University]*, no. 389, 38–45.
- Krylova, N. V., and T. S. Badalova. 2018. "Aspekty intermedial'nosti v kinematografe [Aspects of Intermediality in Cinematography]" [in Russian]. *Filologicheskii aspekt [Philological Aspect]*, no. 3, 120–130.
- Laist, R. 2022. "Time/After-time: Modes of '80s Nostalgia." *Wide Screen* 9 (1).

- Leggatt, M., ed. 2021. *Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television*. New York: State University of New York.
- Leon, M. 2017. "Inside 'Stranger Things': The Duffer Bros. on How They Made the TV Hit of the Summer." Daily Beast. Accessed Apr. 24, 2024. <https://www.thedailybeast.com/in-side-stranger-things-the-duffer-bros-on-how-they-made-the-tv-hit-of-the-summer>.
- Lipscomb, S. D., and R. A. Kendall. 1994. "Perceptual Judgment of the Relationship Between Musical and Visual Components in Film." *Psychomusicology*, no. 13, 60–98.
- Lotman, Yu. M. 1998. "Semiotika kino i problemy kinoestetiki [Semiotics of Cinema and Problems of Film Aesthetics]" [in Russian]. In *Ob iskusstve [On Art]*, 288–373. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Iskusstvo.
- McCarthy, K. 2019. "Remember Things: Consumerism, Nostalgia, and Geek Culture in Stranger Things." *J Pop Cult* 52:663–677.
- Mollet, T. 2019. "Looking Through the Upside Down: Hyperpostmodernism and Trans-mediality in the Duffer Brothers' Stranger Things Series." *Journal of Popular Television* 7 (1): 55–77.
- . 2021. "I'm Going to My Friends... I'm Going Home: Contingent Nostalgia in Netflix's Stranger Things." In *Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television*, ed. by M. Leggatt, 137–154. New York: State University of New York.
- Mustazza, L. 1990. *Forever Pursuing Genesis: The Myth of Eden in the Novels of Kurt Vonnegut*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- Pallister, K., ed. 2019. *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand*. London: Lexington Books.
- Parker, D. 2022. "Why Casting Winona Ryder in 'Stranger Things' Was So Important?" The Things. Accessed May 1, 2024. <https://www.thethings.com/winona-ryder-casting-in-stranger-things/>.
- Porter, R. 2023. "'Stranger Things' Is (Obviously) 2022's Most Streamed Show." The Hollywood Reporter. Accessed May 1, 2024. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/stranger-things-2022-most-streamed-tv-show-1235310226/>.
- Scher, S. P. 1970. "Notes Toward a Theory of Music." *Comparative Literature* XXII (2): 147–156.
- Shin'yev, Ye. P. 2009. "Intermedial'nost' kak mekhanizm mezhkul'turnoy diffuzii v literature (na primere romanov V. V. Nabokova 'Dar') [Intermedia as a Device of Cross-Cultural Diffusion in Literature (on the example of The Gift by V. V. Nabokov)]" [in Russian]. *Analitika kul'turologii [Analytics of Culturology]*, no. 2.
- Skizkova, T. K. 2023. *Vzaimodeystviye yazyka literatury i kino [Interconnection of Language of Literature and Cinema]* [in Russian]. Vladimir: VIGU [VISU].
- Sperb, J. 2021. "Clearing Up the Haze: Toward a Definition of the 'Nostalgia Film' Genre." In *Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television*, ed. by M. Leggatt, 15–35. New York: State University of New York.
- Starcheus, M. S. 2002. "Tayny i mify emotsional'no-psikhologicheskogo vozdeystviya muzyki na cheloveka [The Secrets and Myths of Psycho-Emotional Influence of Music on Humans]" [in Russian]. *Mir psikhologii [World of Psychology]*, no. 4, 116–127.
- "'Stranger Things' Episode 6: How the Duffer Brothers Created the Monster." 2016. Entertainment. Accessed Dec. 23, 2023. <https://ew.com/tv/2016/07/20/stranger-things-duffer-brothers-episode-6/>.
- "Stranger Things Series Netflix." 2016. Netflix. Accessed May 1, 2024. <https://www.netflix.com/title/80057281>.
- Stuessy, J., and S. Lipscomb. 2003. *Rock and Roll: Its History and Stylistic Development*. 4th ed. New Jersey: Prentice-Hall.

- Tendryakova, M. V. 2015. *Igrovyye miry [Game Worlds]: ot homo ludens do geymera [From Homo Ludens to Gamer]* [in Russian]. Moskva [Moscow]: Nestor-Istoriya.
- “The Meaning of Metallica’s ‘Master of Puppets’.” 2022. Radio X. Accessed Jan. 20, 2024. <https://www.radiox.co.uk/features/metallica-master-of-puppets-meaning-lyrics/>.
- Tishunina, N. V. 2001. “Metodologiya intermedial’nogo analiza v svete mezhdistsiplinarnykh issledovaniy [Methodology of Intermedial Analysis in the Light of Interdisciplinary Studies]” [in Russian]. In *Metodologiya gumanitarnogo znaniya v perspektive XXI veka. K 80-letiyu professora M. S. Kagana. Materialy Mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii [Methodology of Humanitarian Knowledge from the Perspective of XXI century. On the 80th anniversary of Professor M. S. Kagan. Proceedings of the International Scientific Conference]*, ed. by Yu. N. Solonin, 149–153. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: SPbFO [St. Petersburg Photographic Society].
- Tolkien, J. R. R. 1997. *The Hobbit, or There and Back Again*. London: HarperCollins.
- . 2002. *The Lord of the Rings*. London: HarperCollins.
- Wetmore, K. J. 2018a. “Monsters and Moral Panics. Dungeons & Dragons as Force of Good in Stranger Things.” In *Uncovering Stranger Things*, ed. by K. J. Wetmore, 60–71. Jefferson: McFarland & Company.
- , ed. 2018b. *Uncovering Stranger Things*. Jefferson: McFarland & Company.
- “Why the ‘Running Up That Hill’ Scene in ‘Stranger Things’ is So Powerful.” 2022. Mashable SEA. Accessed Dec. 25, 2023. <https://sea.mashable.com/entertainment/20565/why-the-running-up-that-hill-scene-in-stranger-things-is-so-powerful>.