DOPPIOZERO

Stranger Things non così strane

Riccardo Manzotti

12 Gennaio 2026

La nostalgia per gli anni Ottanta è stata il combustibile che ha alimentato il fuoco che ha scaldato le cinque stagioni di *Stranger Things*, il leviatano mediatico che Netflix ha appena concluso con il mega-finale proprio nella notte dell'ultimo dell'anno. La serie, diretta dai fratelli Duffer (Matt e Ross), racconta le vicende di un gruppo di amici in guerra contro le forze del male che si annidano in un mondo rovesciato sotto i loro piedi, l'ormai celebre Sottosopra. Quattro adolescenti — Mike, Dustin, Lucas e Will — scoprono che un nemico inaspettato, il minaccioso Henry alias Vecna, vuole invadere la Terra e trasformarla in un paesaggio apocalittico dominato da schiere di Demogordi e Democani. Troveranno un alleato in una ragazza, forse reale e forse no (i fan qui mi odieranno), dotata di superpoteri, chiamata Undici dal numero che le era stato assegnato in un progetto segreto di ricerca. Ci vorranno quasi dieci anni e cinque stagioni per arrivare alla battaglia finale: la resa dei conti in cui si dovrà accettare il sacrificio di chi si ama. Non mancherà neppure il ruolo canonico delle forze segrete del governo che, come nelle migliori tradizioni, cercano in modo inefficiente, ma senza scrupoli, di sfruttare il male per i loro scopi.

Stranger Things è una serie di grande impatto visivo, ma la sua linfa narrativa non è negli effetti speciali, quanto nel percorso che porta dall'infanzia alla maturità, con i suoi costi e dolori. Crescere vuol dire lasciare il mondo protetto della famiglia di origine, fatto di polarità semplici ma inquietanti: qui noi e fuori (o sotto) i mostri. Il cuore narrativo è la scelta, il momento in cui ognuno si rivela per quello che è veramente. Diventiamo ciò che scegliamo.

Nell'ultima puntata ci sono due momenti chiave. Nel primo, Undici si confronta con Hopper, il padre adottivo: «Io non capivo il mondo, tu mi hai accolta, mi hai cresciuta, mi hai dato protezione… sei diventato mio padre, ma non sono più una bambina […] e ho bisogno che tu abbia fiducia nella scelta che farò». È l'essenza di ogni persona: diventare grandi attraverso il riconoscimento di un'identità irriducibile; essere accettati in scelte che non possono essere soltanto una

conseguenza della nostra educazione.

Il secondo momento rivelatore è quando Mike non vuole accettare la perdita di Undici e sembra chiudersi in se stesso. Hopper, che in questo finale ha il ruolo del coro greco, gli dice: «Hai due strade. Se imbocchi la prima, ti tormenti pensando a quello che avresti potuto fare di diverso. […] L'altra è accettare la scelta. Non vuol dire che ti piaccia o che smetti di pensarci. La accetti e basta. E vivi la vita al meglio». Vivere è accettare la scelta. Può sembrare semplice, ma non lo è. Molti pensano che esista sempre una spiegazione razionale per ogni scelta. Non è così.



La vita è un ciclo che ritorna allo stesso punto dopo averci cambiato profondamente. Come in *Il Signore degli Anelli*, i protagonisti salvano la loro versione americana della Contea, la cittadina di Hawkins, ma al prezzo di non essere più gli stessi e, infatti, uno per uno decidono di andare verso nuove vite. Come confessa Rockin' Robin alla radio locale, la fittizia WSQK: «Non è la città a essere diversa, sono io a esserlo! Penso che lo siamo tutti!».

È appropriato che *Stranger Things* abbia analogie con un altro classico del Bildungsroman popolare americano: *Grease*. Come la serie di Netflix ha giocato sulla nostalgia, così il film del 1978 aveva ricreato i mitici anni Cinquanta. Entrambi tornano indietro di circa trent'anni: una generazione. Al netto delle differenze, le analogie non sono poche, a partire dalla cerimonia finale di consegna dei diplomi con l'immancabile discorso di prammatica contro le istituzioni. Come *Guardiani della Galassia* o *The Avengers*, l'intento era coinvolgere genitori e figli.

Tutto *Stranger Things* è una versione fantasy del mito dell'eterno ritorno; un gigantesco Uroboro narrativo. Kant osservava che «tutto è noto fin dall'inizio, ma lo si scopre solo alla fine», e questo sembra risuonare nell'ultimo colpo di scena, oggetto di discussioni accese in rete. Non è un caso che la serie inizi e si concluda nello stesso luogo: la cantina della casa di Mike; rifugio immancabile per i bambini, dove immaginare pericoli fantastici stando sicuri e protetti.

Come in *La storia infinita* di Michael Ende, tutto nasce dall'immaginazione dei protagonisti. Qui non c'è un libro con un Uroboro in copertina, ma una partita di Dungeons & Dragons che presagiva ciò che sarebbe seguito. È l'intreccio tra la mano dell'immaginazione che dà significato al mondo, e la materia del mondo che dà sostanza alle scelte dei protagonisti. Fantasia e realtà, un eterno intreccio impossibile da distruggere.

È piena di significati e domande l'ultima scena, quando i quattro amici, ormai diplomati, giocano l'ultima partita e mettono via per sempre i loro quaderni. Sorge un dubbio: e se fosse stato tutto solo una campagna di Dungeons & Dragons? In una recente intervista, i fratelli Duffer lo hanno negato, ma restano indizi suggestivi: al netto di Billy, muoiono solo figure a metà tra reale e soprannaturale (come Undici o Henry). Soprattutto, la cicatrice della madre di Mike, cospicua alla cerimonia dei diplomi, rimane nascosta e poco visibile nell'ultima scena. E se, insieme al *MindFlyer* e tutti i demogorgoni, non fosse mai esistita?

Stranger Things si chiude con un passaggio di consegne tra i quattro amici e una nuova generazione di dodicenni schiamazzanti che poco cerimoniosamente prendono possesso della cantina. Mike si ferma un istante, occhi lucidi, prima di uscire per sempre dalla cantina della sua infanzia. Quelle non sono solo scale: è il processo del crescere, che ricorda l'uscita di scena di Truman Burbank (quello di *The Truman Show*). Le scale sono così il vero passaggio, il vero ponte non tra il mondo fantastico del sottosopra e il mondo reale, ma tra l'infanzia e la maturità. Il sottosopra non è stato creato dal *MindFlyer*, è stato solo la loro cantina che però va lasciata. In fondo, crescere è cambiare e, come cantava David Bowie proprio in quegli anni: «Ch-ch-ch-ch-changes/ Turn and face the strange/Pretty soon now you're gonna get older». La vita è strana e ci saranno sempre cose ancora più strane … *stranger things*.

Leggi anche:
Daniele Martino | Il mondo salvato dai ragazzini / Stranger Things nei favolosi anni Ottanta
Gianluca Didino | La serie TV più filosofica degli ultimi anni / Il segreto di Stranger

Things
Nello Barile | Adorno, videogiochi e Stranger Things

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

