DOPPIOZERO

Stranger Things nei favolosi anni Ottanta

Daniele Martino

21 Novembre 2017

Stranger Things, la serie prodotta e diretta dai gemelli Duffer e da Shawn Levy, è come una torta ricoperta di canditi: i giovani scrittori-registi hanno scelto gli anni Ottanta della loro primissima adolescenza per farcire la loro complex tv di canditi omaggi e rimembranze cinematografiche. Nella consueta cittadina della provincia americana «dove non accade mai nulla», tra casette in legno, boschi e basket nella palestra della middle school scopriamo che annidato nella centrale elettrica c'è un agghiacciante segreto; i soliti scienziati pazzi e criminali, per mandato occultato del solito Esercito, rapiscono e trasformano in cavie bambine (non bambini: si sa, le bambine sono ormai più intelligenti dei maschi dagli anni Ottanta) con poteri speciali.



La protagonista è 011, Eleven, rapata come Natalie Portman in *V per Vendetta* dei fratelli Wachowski e detenuta in questo manicomio pre-Basaglia, interpretata da una nuova Shirley Temple, la tremenda, prodigiosa ministar Millie Bobby Brown.

El (come la soprannominano i quattro ragazzini-moschettieri che la incontrano dopo la sua fuga) è telecinetica: sposta le cose, con garbo o con violenza, e sperimenta la capacità di uccidere togliendo di mezzo due guardiani quando non ne più di subire torture e crudeltà dal capo degli scienziati pazzi, che chiama “dad” e che effettivamente la sceneggiatura ci conferma come suo vero padre biologico e degenere. Nella seconda serie (che per ora appare come il sequel secco e definitivo della prima) conosciamo la sua compagna di stanza nel lager di Hawkins, 008, che ha il potere invece di simulare illusioni del tutto verosimili alla mente del prossimo: è di origini indiane (India proprio) e da adolescente è a capo di una punk gang nella suburra di Chicago, omaggio dei Duffer Brothers a *The Warriors* di Walter Hill.

Stranger Things è un fantahorror vintage: negli interessanti extra che implementano le puntate della seconda serie i Duffer e Levy dialogano a turno

con i loro straordinari piccoli attori, e ci svelano o confermano la raffica di omaggi di cui hanno disseminato la serie: sopra tutti, Steven Spielberg; i quattro ragazzini che pedalano sulle loro piccole bici, per stradine senza automobili sotto la luna, nella libertà perduta nell'era di internet e degli smartphone sono *E.T.*, e quando evade, El è E.T., è una ragazzina che non ha avuto infanzia, che non ha imparato sorriso, giochi, parole. Le esplorazioni avventurose ricordano ancora un altro soggetto di Spielberg, quello dei *Goonies* diretto da Richard Donner. I quattro moschettieri la svezzano nel giro di poche puntate, e a poco a poco scoprono con noi l'Altro, l'Alieno, il Mostro. El oltre al potere cinetico ha capacità extrasensoriali ulteriori, che la portano nell'Upside Down, nel sottosopra, ovvero in una realtà parallela, la fotocopia apocalittica, tossica, desolata e eternamente oscura che sta sotto e intorno e che El contatta in una sua passeggiata nell'orrore cosmico (quello di Lovecraft, dichiarato dai Duffer Brothers come autore-chiave della loro ispirazione di angoscia narrativa); El ha aperto un portale tra il mondo di sopra e quello di sotto, che tutto il cast le prime puntate chiamava ancora "infero". Un aldilà dove non si va da morti, anime giudicate, ma dove si viene trascinati vivi dai voraci e spaventosi "demodogs", il branco di predatori del Grande Ragno/Grande Polpo del mondo di sotto. L'orrifico delle fiabe di Basile o dei Grimm, il Voldemort di *Harry Potter* riappaiono in particolare nei notturni boschivi, un mondo pre-elettrico, quello dell'era Edison di fine Ottocento. La maggior parte delle sequenze di *Stranger Things* è notturna: impossibile vederlo di giorno, abbacinati dai riflessi del nostro luminoso mondo-di-sopra.

In quegli Ottanta la meravigliosa libertà giocosa dei ragazzini di provincia – garantita nell'era pre-smartphone e GPS – diventa anche il sottosopra della libertà: il pericolo senza chance di soccorso; i "nostri" non arrivano mai, e la narrazione di questa serie è vintage anche nei cut spietatissimi sul climax drammatico e mozzafiato alla fine di ogni puntata. Ogni episodio è un capitolo di feuilleton che è davvero impossibile vedere settimanalmente senza sclerare di attesa. Un solo episodio è parzialmente autonomo, quello della escursione di El nella Chicago punk per ritrovare la sua "sister" di detenzione.

Spielberg, dicevamo. *E.T.* e poi *Lo squalo*: le creature ispirate dal Demogorgon e dal Mind Flayers del mitico gioco da tavolo *Dungeons & Dragons* – ci raccontano i Duffer – attaccano con la frontale e ineluttabile voracità dell'enorme squalo robotico di Spielberg. Se in quel film a tenere la bocca chiusa sono i meschini politici dell'isoletta, terrorizzati non dallo squalo ma dal rischio di fiasco turistico, qui il silenzio-stampa è accuratamente sorvegliato, monitorato in cuffia,

registrato, assopito con eventuali assassini dal Potere della Scienza Militare, che studia armi non convenzionali per fottere il Nemico Sovietico negli ultimi anni della Guerra Fredda, in un regime solo apparentemente travestito da democrazia. Sarà uno sgangherato e sfigato ricercatore alternativo al sistema (come gli amici di Fox Mulder in *X-Files*) a sputtanare il complotto, declinandolo con una arguzia edulcorata ai mass media.

Le maschere nella notte che vogliono smembrare ragazzini sono l'omaggio a *Halloween* di John Carpenter.

La tana viscida con le prede umane imbozzolate dal ragno alieno, l'avvicinarsi accerchiante dei mostri intorno al monitor del radar della sala controllo, l'incubazione in un corpo umano sono *Alien* di Ridley Scott. Il proliferare dei vermoni sottoterra sono *Tremors* di Ron Underwood. Esplicita e spassosa la sequenza dedicata a *Ghostbusters* di John Landis.

Perché quindi *Stranger Things* può tenerci in apnea per 17 ore? Questa vicenda che parte nel 1983, interpretata da sei prodigiosi teen-actors, come ogni narrazione di fantascienza ci costringe alla domanda fondamentale: chi è l'Uomo, cosa ci definisce Umani? E cosa è, come è l'Alieno? Per tutta la prima serie ero convinto che l'attacco al pianeta fosse ordito da un invasore alieno, che indifferente alle nostre sempre ridicole armi terrestri può essere sconfitto solo da ciò che non pratichiamo con molta convinzione: la collaborazione tra popoli e governi terrestri (vedi il tema nel recente concettuale *Arrival* di Denis Villeneuve, tratto dal racconto *Storie della tua vita* di Ted Chiang), l'abbandono alla percezione sensoriale estesa, alla possibilità di concepire un modo di comunicare o percepire il tempo più profondo e vasto del nostro (ancora *Arrival*), infine, l'amicizia, la lealtà, il non mentire, la verità di amore tra ragazzini, adulti, materno o paterno che nulla ha a che fare con il carcere ipocrita della famiglia. In *Stranger Things* solo la madre del ragazzino posseduto dal mostro (la scena della sua "liberazione" è ovviamente ennesimo omaggio ala cinematografia Seventies, a

L’esorcista di Friedkin) è quella che potremmo definire oggi una madre autentica: Winona Ryder, che la interpreta, sa imprimerle soglie d’ansia insopportabili, ma è la mamma che sa agire tempestivamente scaturendo l’azione dal cuore, perché è la “wierdo” del villaggio, la stramba, la depressa, l’emarginata piantata dal marito stronzo; le altre famiglie sono soffocanti coppiette che ricordano gli zombie di Romero, e nulla sanno o comprendono dei figli (come gli attuali genitori dei loro iper-controllabili ma totalmente sfuggenti Millennials gipiessati).



Potente anche il personaggio dello sceriffo in burn out interpretato da David Harbour: come la linguista di *Arrival* è trafitto dalle premonizioni/ricordi di una figlia morta di incurabile malattia; vivacchia di storielle sessuali con rancorose single di Hawkins; infine diventa il padre adottivo della ribelle e selvatica El, guadagnandosi la paternità da manuale psicanalitico: sbagliando, lottando, costruendo mattone su mattone la sua affidabilità e la sua presenza centrante (c’entrante) di padre-leva del crescere di un figlio.

I frame toccanti di *Stranger Things* sono gli abbracci di amicizia e intensissimo affetto pre-erotico tra i ragazzini; la loro rete veramente connessa di walkie-talkie, dove transitano soltanto contenuti urgenti e veri, e non chat frivole; i loro abbracci, il loro ritrovarsi, i loro primi meravigliosi baci sulle labbra. Così come sono delicate e tenerissime le prime imbranate notti sessuali dei loro fratelli o

sorelle ormai sedicenni. O il riconciliarsi della madre svitata e dello sceriffo un po' bevuto fuori dal ballo d'inverno nella palestra della scuola media.

La sequenza finale dello Snow Ball (come confermato negli extra Netflix dai Duffer Brothers e da Shawn Levy) è l'alfa e l'omega di tutto questo nuovo capitolo di complex tv dall'enorme successo planetario. Cosa ci manca degli Eighties, 34 anni dopo il 1983? I giochi da tavolo fantasy? Le prime sale di video-giochi? I walkie-talkie? Le tv con le antenne a baffo e la neve cinerina della mancata ricezione? Le cene in famiglia senza smartphone nel piatto? I Clash di *Should I stay or should I go* che ascolta il buon fratellone sociopatico e fotografo del piccolo posseduto? Non molto, direi. Ci mancano i balli alla scuola media che non abbiamo avuto neanche negli anni Ottanta, prima di non vederci quasi più in faccia nelle prime discoteche assordanti e alienanti dei nostri Ottanta; manca quel rituale sociale, tenero o crudele per ognuno, in cui un amore può sbocciare in un lento, avvinti. Le lucine stroboscopiche in cui ogni bruttino o bruttina può apparire bellissimo e adorabile. Ci mancano i baci e gli abbracci che uniscono, e l'apparire finalmente splendido, sull'ingresso della ballroom, della Cenerentola di turno, finalmente vittoriosa sul suo dolore, finalmente accolta nella comunità, mentre la musicassetta diffonde la voce di Sting mentre canta l'eternamente romantica *Every breath you take* dei Police.

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

