

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Per una logica della citazione, per un'estetica della nostalgia. Il caso *Stranger Things*

Introduzione

Prodotta da 21 Laps Entertainment e Monkey Massacre e distribuita da Netflix, *Stranger Things* dei fratelli Matt e Ross Duffer è una serie uscita il 15 luglio 2016. Diventata subito un cult, come testimonia l'ingente quantità di contenuti – recensioni, articoli, filmati di analisi e comparazione – uscita in questi mesi, *Stranger Things* può considerarsi un grande testo anacronistico che, attraverso un articolato apparato di citazioni perlopiù inerenti a un determinato periodo della storia del cinema, ovvero quello tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80, riporta lo spettatore indietro nel tempo.

Ambientato a Hawkins, una tranquilla cittadina dell'Indiana, nel mese di novembre del 1983, *Stranger Things*, ha una struttura da *fantahorror teen movie*, o, in italiano, d'"avventura fantasmagorica collettiva a tema adolescenziale"¹. La serie narra da tre punti di vista differenti – che nell'arco delle otto puntate arriveranno a unirsi tra loro – la ricerca di Will Byers, bambino scomparso in circostanze misteriose. Will, infatti, svanisce di sera, mentre torna a casa e dopo aver giocato tutto il giorno a *Dungeon & Dragons* (1974) con i suoi migliori amici: Mike, Dustin e Lucas. La scomparsa di Will si lega indissolubilmente ad altri due episodi che avvengono contemporaneamente nella cittadina o nei suoi pressi:

- in un laboratorio camuffato da centrale elettrica situato vicino a Hawkins uno scienziato sembra essere la prima vittima di una creatura sfuggita da un esperimento scientifico;
- a Mike, Dustin e Lucas, messisi come gran parte della popolazione alla ricerca di Will appare improvvisamente, nel bosco attiguo alla città, una bambina coi capelli rasati, Eleven, dotata di superpoteri e che svelerà ai tre amici, nel prosieguo delle puntate, il tragico destino di Will, rapito dal mostro scappato dal laboratorio – soprannominato Demogorgone o La Cosa – e abitante di un mondo parallelo – il Sottosopra – identico per struttura spaziale – e probabilmente anche temporale – al nostro. Mike, Dustin e Lucas senza non poche diatribe nasconderanno la bambina, anch'essa in pericolo di vita, e incareranno tre differenti sentimenti nei suoi confronti riassumibili nelle categorie di: amore, timore/rispetto, sfiducia.

I tre, insieme a Eleven, dapprima interpretata come *doppio* del Demogorgone e poi come sua *nemesis*, rappresentano dunque il primo filone di ricerche di Will, quello della cosiddetta età infantile. Gli altri due filoni sono caratterizzati uno da tratti tipicamente adolescenziali, e costituito dal fratello di Will (Jonathan), dalla sorella di Mike (Nancy) e dal ragazzo di quest'ultima (Steve), e l'altro da figure genitoriali, i cui protagonisti sono la madre di Will (Joyce), convinta che il figlio sia vivo e in grado di comunicare con lei tramite il circuito elettrico della propria casa, e lo sceriffo locale (Hopper).

Fin dalle prime sequenze è evidente come *Stranger Things* voglia inserirsi, anzi, mimetizzarsi, all'interno della cinematografia degli anni '70/'80 mediante *topoi* facilmente riconoscibili e collegabili a singoli film di quel decennio: la presenza di un enorme macrosoggetto, coi protagonisti che incarnano le differenti caratterizzazioni di una «personalità unica»² (*I Goonies*), la creazione di un rapporto stretto tra due figure e il contemporaneo intervento militare – o comunque degli adulti – volto a scardinarlo (*E.T. l'extraterrestre*), il percorso di ricerca verso un qualcosa di cui s'ignorava l'esistenza (*Stand by Me – Ricordo di un'estate*), l'apparizione di un mostro la cui presenza viene delegata, almeno fino alla manifestazione finale, alla sua ipovisibilità, al suo essere immagine rarefatta o istantanea (*Alien*) e alle azioni dettate dal suo istinto di predatore – rapimenti, omicidi, banchetti di esseri umani.

Oltre a questi elementi tematici messi in gioco e facilmente riconoscibili, in *Stranger Things* le immagini riproducono, a volte con un altissimo grado di similarità nei confronti dell'originale, a volte rovesciando la loro struttura, sequenze della cinematografia di riferimento. Gli esempi, come detto, sono molteplici: *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966), *Carrie – Lo sguardo di Satana* (*Carrie*, Brian De Palma,

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

1976), *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Stati di allucinazione* (*Altered States*, Ken Russell, 1980), *Shining* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), *E.T. l'extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), *Poltergeist – Demoniache presenze* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), *Fenomeni paranormali incontrollabili* (*Firestarter*, Mark L. Lester, 1984), *Nightmare – Dal profondo della notte* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), *Omicidio a luci rosse* (*Body Double*, Brian De Palma, 1984), *Commando* (Mark L. Lester, 1985), *Explorers* (Joe Dante, 1985), *I Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), *Stand by Me – Ricordo di un'estate* (*Stand by me* Rob Reiner, 1986), *Under the skin* (Jonathan Glazer, 2013).

Il presente saggio vuole soffermarsi sullo *statuto delle immagini* presenti nella serie per analizzare alcuni degli innumerevoli riferimenti presenti nel testo e il loro implicito *dialogo intertestuale* con la cinematografia precedente, prettamente americana, al fine di avvalorare come lo stile della citazione sia qui il pendant di un'estetica della nostalgia. *Stranger Things* verrà interpretato come un'opera che, nel solco della concezione jamesoniana del postmoderno, inteso come "fine dello stile, nel senso di uno stile unico e personale"³, propone una sorta di *vampirizzazione* nei confronti del passato, rinviando alla pratica del *remaking*, "della *combinazione*, del *riuso*, del *gioco* e del *pastiche*"⁴ e sincronizzando mediante un lavoro intertestuale e cotestuale molteplici opere cinematografiche dello stesso periodo.

Per corroborare la tesi comincerò innanzitutto da una breve analisi dei diversi tipi di citazione esistenti: queste differenti modalità verranno poi utilizzate per esaminare alcune delle citazioni presenti in *Stranger Things*, che saranno a loro volta messe a confronto con gli originali. Successivamente, proverò a dare una definizione del concetto di nostalgia per dimostrare come esso sia in stretta correlazione con quello analizzato precedentemente: la citazione infatti incarna in sé un riferimento nostalgico e la nostalgia si dà sempre attraverso una citazione/ricordo.

Il concetto di citazione

Per compiere una breve analisi della citazione mi riferirò principalmente al testo di Alberto Negri intitolato: *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*.

Con il termine citazione s'intende quel movimento complessivo che s'innesci tra l'atto del *prelievo* da un Testo A e quello dell'*innesto* in un Testo B. La citazione va intesa come un concetto tipico dell'età postmoderna, una forma di dialogismo intertestuale, che se prodotta inconsciamente da parte dell'autore può essere considerata come una sorta di riferimento al proprio contesto di apprendimento, ai propri maestri. Se la citazione è invece generata consapevolmente e cerca di essere mascherata da parte dell'autore essa deve essere definita con il termine di plagio. Il caso più interessante, come afferma Umberto Eco nel suo saggio *L'innovazione nel seriale*: "è quando la citazione è esplicita e cosciente, siamo allora prossimi o alla *parodia*, o all'*omaggio*"⁵.

L'utilizzo della citazione implica un forte *mandato spettatoriale* poiché il suo *riconoscimento intertestuale* è totalmente nelle mani del cosiddetto "spettatore di mestiere"⁶ e delle sue conoscenze pregresse. Il suo uso comporta, infatti, la creazione di un secondo livello della fruizione della visione: rivolgendosi soprattutto a quelle persone che hanno un *sapere enciclopedico* della materia, il riconoscimento della citazione prevede una sorta di piacere estetico consapevole che va oltre il "godere dei contenuti manifesti dell'opera"⁷. Seguendo l'interpretazione di Negri, la citazione è da differenziare tra *citazione-allusione* e *citazione-riporto*. Si ha una citazione-allusione:

quando l'oggetto prelevato dal testo 2 subisce durante l'operazione di prelievo e innesto nel testo 1 alcune modifiche che rispondono a precise finalità. Queste possono essere di tipo ironico, omaggistico, nostalgico, seriale, ecc. Alla fine di questo processo metamorfico l'oggetto innestato sarà diverso dall'oggetto prelevato, anche se sarà in grado di evocarlo.⁸

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES

È necessario dunque che nel procedimento di trapasso da un testo all'altro l'immagine sia in grado di rimandare all'originale, di essere capace di *far pensare* a essa. Nel caso in cui l'allusione fosse invisibile, essa andrebbe perduta, trasformando la citazione in una semplice parte della narrazione e privandola di conseguenza di qualsiasi riferimento intertestuale.



Fig.1 | *E.T. l'extraterrestre*



Fig.2 | *Stranger Things, E07*

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Nel caso di *Stranger Things*, per riconoscere le citazioni è necessario che lo spettatore abbia un buon bagaglio di conoscenze di storia del cinema. Le citazioni, tuttavia, essendo completamente interne al testo possono essere completamente ignorate; uno spettatore inconsapevole potrebbe tranquillamente considerare la serie come un'originale avventura fantascientifica adolescenziale.

Nelle prossime pagine analizzerò dei fotogrammi per confrontare *Stranger Things* con dei film, affinché possano essere chiare alcune modalità della citazione-allusione utilizzate nella serie⁹.

In questa citazione-allusione è evidente come vi sia un *rovesciamento* all'interno dell'immagine tratta da *E.T. l'extraterrestre*. La sequenza è pressoché identica, poiché, in entrambe le situazioni, i ragazzi stanno fuggendo dalle autorità. Nel caso della rielaborazione fatta in *Stranger Things*, non sono le biciclette a spiccare il volo grazie ai superpoteri di Eleven, come avviene in *E.T.*, ma è il camion del laboratorio che viene prima fatto balzare in aria e poi fatto crollare a terra dopo il passaggio dei fuggitivi. Sono inoltre da notare due dettagli:

- la differente posizione di E.T. e Eleven sulla bicicletta: il primo è infatti davanti a Elliott, mentre la seconda è dietro Mike;
- l'utilizzo in entrambi i casi di un primissimo piano prima della "magia risolutoria".



Fig.3 | *Nightmare on Elm Street*

In questo caso la citazione-allusione riprende in maniera quasi speculare l'originale, ovvero *Nightmare – Dal profondo della notte*. In entrambi i casi, i protagonisti escogitano un piano per uccidere il nemico attraverso la creazione e la sistemazione di una serie di trappole. Sia Fred Krueger nell'originale, sia il Demogorgone in *Stranger Things* vengono inoltre fatti bruciare. La differenza consiste nel prosieguo: mentre nel film di Wes Craven Krueger ricomparirà nell'ultima sequenza, in *Stranger Things* il mostro viene definitivamente distrutto da Eleven.

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig.4 | Stranger Things, E08



Fig.5 | Body Double

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig.6 | Stranger Things, E02



Fig.7 | Stranger Things, E02

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig.8 | Blow-Up



Fig.9 | Stranger Things E04

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

In questo caso, la citazione-allusione è più complessa, poiché implica due film differenti e due sequenze di *Stranger Things* strettamente correlate. Nonostante sia Jake sia Jonathan utilizzino un dispositivo per vedere ciò che accade di fronte a loro – nel primo caso un telescopio, nel secondo caso una macchina fotografica –, nei fotogrammi tratti da E02 si può notare come la citazione divida in due la scena di *Omicidio a luci rosse*. Mentre Scully vede l'assassinio di Gloria e cerca d'interferire nella vicenda telefonando a casa della donna, Jonathan si limita a osservare la scena senza accorgersi di ciò che sta succedendo di fronte ai suoi occhi. Anche qui è in atto una sorta di rovesciamento poiché all'ipervisibilità del protagonista del film di De Palma corrisponde la cecità del fratello di Will. Lo sguardo voyeuristico di Jake viene così frammentato in quello di Jonathan, che prima fotografa Nancy – la sorella di Mike da cui è molto probabilmente attratto – mentre si spoglia alla finestra, e poi fotografa Barb poco prima di essere rapita dal Demogorgone. L'oggetto del desiderio e l'oggetto soppresso vengono differiti in *Stranger Things* in due figure femminili estremamente legate tra loro – Nancy e Barb sono infatti migliore amiche. Nel fotogramma di E04 si nota invece lo stesso procedimento d'indagine di *Blow-Up*. Se Thomas attraverso lo sviluppo e l'ingrandimento delle fotografie scopre un tentativo di omicidio, Nancy e Jonathan, mediante lo stesso procedimento, riescono a scorgere la figura del Demogorgone dietro quella di Barb, seduta, come vediamo, sul trampolino della piscina.



Fig.10 | *Alien*

Anche in questo caso la citazione-allusione sembra essere identica all'originale. In entrambe le sequenze, gli elementi alieni, il *facehugger* in *Alien* e il tubo a mo' di cordone ombelicale in *Stranger Things* servono a impiantare nel corpo ospitante gli embrioni parassiti.

È importante fermarsi sulla citazione-allusione di *Under the skin* poiché è l'unica extracontestuale rispetto al periodo in cui si svolge la vicenda e contemporanea a noi. Anche in questo caso la citazione sembra comportare un rovesciamento nella sua estrema somiglianza all'originale: in entrambi i casi, infatti, lo spazio nero è un *luogo altro* in cui si rimane intrappolati. Nel film di Glazer sono gli esseri umani a rimanere intrappolati come prede; in *Stranger Things* invece, sembra essere il Demogorgone a essere intrappolato in quanto predatore, minaccia.

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig.11 | Stranger Things, E08



Fig.12 | Under the skin

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES

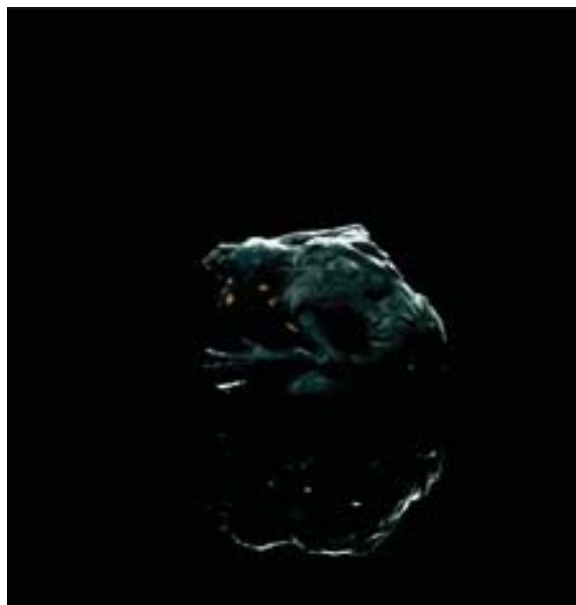


Fig.13 | *Stranger Things*, E06

Secondo Negri vi è anche un altro tipo di citazione, quella riporto, in cui l'innesto è appositamente segnalato come tale attraverso la definizione di una cornice, come può essere ad esempio uno schermo, e l'uso di una soggettiva. Complessivamente è presente a mio avviso soltanto una citazione riporto in *Stranger Things* ed è costituita dall'insieme di pochissime inquadrature del film *La cosa*, mostrato nella "cornice" televisore del professore di scienze della scuola di Hawkins.



Fig.14 | Citazione-riporto *La cosa*, E07

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES

Oltre ai due tipi di citazione proposti da Negri, vorrei soffermarmi inoltre su quegli *omaggi* che nella serie hanno l'obiettivo di contestualizzare temporalmente, anche in maniera ridondante, gli accadimenti. Tra di essi troviamo: biglietti del cinema, locandine e libri.



Fig.15 | Una contestualizzazione extradiegetica: il font usato nella sigla ricorda le copertine di alcuni libri di Stephen King

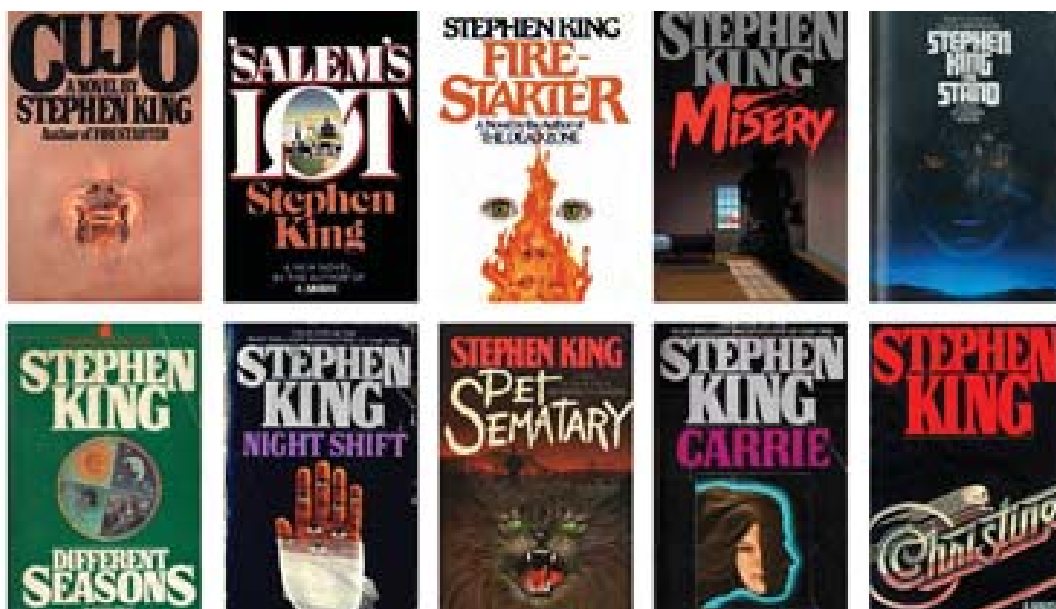


Fig.16 | I libri di Stephen King

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig. 17 | In un *flashback* Joyce (Wynona Ryder) propone a Will di andare a vedere *Poltergeist*, E01



Fig. 18 | Sullo sfondo la locandina de *La cosa*, E01

Anche se non mancano le citazioni sonore, tra cui il verso del Demogorgone, che sembra essere ripreso da quello dell'alieno di *Predator*, la musica diegetica dei The Clash con la loro *Should I stay or should I go* (1982) e quella extradiegetica della reinterpretazione di Peter Gabriel di *Heroes* di David Bowie (1977), è bene sottolineare come in *Stranger Things* il paradigma della citazione sia prettamente visivo. Tornando al testo di Negri, per l'autore la citazione può avere un triplice utilizzo:

- quello *costruttivo-innovativo*, che punta alla produzione di nuovi modelli;
- quello *ripetitivo*, ovvero il citazionismo spinto, nel quale i modelli del passato vengono semplicemente ripresi e riproposti;

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES

• l'attualizzazione di un reperto del passato, che viene smembrato dalla sua temporalità per essere inserito in un nuovo presente.



Fig.19 | La locandina de *La casa* (*The evil dead*, Sam Raimi, 1981), E05



Fig.20 | Una piccola parte della locandina de *Lo squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), E03

Gli evidenti riferimenti presenti in *Stranger Things* evidenziano una costruzione formale ripetitiva in cui ogni sequenza sembra voler ricercare lo sguardo compiaciuto dello spettatore consapevole, assemblando così un testo allusivo in grado di restituire un'immagine serialmente sincronica del periodo in cui si svolge la vicenda.

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES



Fig.21 | La quarta di copertina del libro *Cujo* di Stephen King – sentiamo Hopper far riferimento al libro in questa scena, E04

Alla luce dei fotogrammi analizzati, si può evincere come *Stranger Things* in realtà non prenda nemmeno in considerazione l'uso costruttivo della citazione, favorendo piuttosto la ripetizione d'immagini déjà-vu già esistenti, di modelli già utilizzati e facilmente riconoscibili da uno spettatore medio. La struttura di *Stranger Things* è dunque quella del *remake* stereotipato poiché i prelievi vengono decontestualizzati per essere leggermente reinterpretati, rimodulati a seconda delle esigenze della serie:

nell'allusione, nel rimando generalizzato, il passato viene evocato solo per essere contraffatto e in un certo senso anche azzerato nell'assoluta orizzontalità della memoria. Esso non viene restituito nella sua purezza o integrità. Si allude, si ammicca al passato visto come contenitore di modelli da imitare e contaminare¹⁰.

L'imitazione e la ripetizione sono dunque le cifre esemplificative della serie ed evidenziano lo sviluppo di un *mimetismo parziale*¹¹, ovvero un processo in cui l'affastellamento d'immagini rielaborate riesce a dare soltanto un'idea superficiale del passato. Alla logica della citazione corrisponde un'estetica che ruota attorno a un vuoto costitutivo, quello dell'assenza nostalgica dei tempi perduti e, tuttavia, recuperabili:

anche la citazione-allusione, come il riporto, può assumere l'identità di un crogiuolo nostalgico, dove la nostalgia diventa desiderio di recupero del passato, sguardo affettuoso a ciò che è stato, malessere della distanza o sentimento della mancanza¹².

Il concetto di nostalgia

Con il termine nostalgia, che deriva dalle parole greche *vóσtoς* – ritorno – e *άλγoς* – dolore –, il medico svizzero Johannes Hofer, nella sua *Dissertatio medica de nostalgia* del 1688, voleva indicare quello stato psicologico di tristezza provocato dal desiderio di ritornare a casa tipico dei soldati mercenari svizzeri¹³. Nel suo libro *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Emiliano

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Morreale afferma, seguendo alcuni concetti benjaminiani, che la nostalgia moderna si lega alla crisi dell'esperienza e all'idea del ricordo come possesso personale. Essa può essere definita come: "il sentimento dolceamaro che accompagna la rievocazione di momenti o periodi del passato"¹⁴; un sentire figlio della modernità ed esaltato tramite i mezzi di comunicazione, i quali hanno un ruolo fondamentale nel suo sviluppo poiché donano alle persone la possibilità di contemplare continuamente il passato, di vivificarlo nella sua istantanea accessibilità alla memoria e di condividerlo. In questo contesto, è il cinema a essere il riferimento esemplare per lo sviluppo della nostalgia:

non sorprenderà allora che il cinema diventi (...) oggetto e soggetto privilegiato di ritorni del passato prossimo, mode e nostalgie. Il cinema nasce dalle stesse condizioni culturali e sociali che producono quel che oggi chiamiamo nostalgia. E le maniere di gestire e negoziare la nostalgia rimarranno sempre uno dei suoi punti di forza, e lo saranno anche per gli altri strumenti che ne prenderanno il posto alla guida del sistema dei media¹⁵.

La nostalgia è sempre una *nostalgia mediale*; per Morreale sono gli Stati Uniti il primo luogo in cui l'intreccio tra media e nostalgia si è manifestato, come ad esempio nei *nostalgia movies* degli anni '70, inizio anni '80. La reale capacità del cinema sta nell'allevare:

una sensibilità nostalgica che solo i media successivi sapranno sfruttare; sia nel senso che mette a punto le tecniche della sua evocazione, sia perché si offre come *primo mezzo di comunicazione di massa* che diventa oggetto di diffusione e ricezione nostalgica.¹⁶

La peculiarità della nostalgia è situata nel suo essere contemporaneamente *individualizzante* e *generazionale*, un sentimento che nella globalizzazione tende a trapassare l'io per essere legittimato, nei suoi riferimenti al mondo dell'infanzia o, al massimo, a quello adolescenziale, a livello sociale. Da questo punto di vista, e qui la tesi di Morreale si fa illuminante, la nostalgia può essere intesa come una vera e propria forma di *rammemorazione intima del passato mancante*, perduto nell'avanzare ineluttabile del tempo. La nostalgia si configura così come il *sentire di possedere una mancanza*, una costitutiva assenza.

Considerando gli sviluppi della tecnologia contemporanea è bene tuttavia sottolineare come la rete abbia consentito l'amplificazione del sentimento nostalgico, non solo attraverso la creazione delle cosiddette *fandom*, ma soprattutto grazie alla continua disponibilità di contenuti, comportando di conseguenza che "la scelta delle epoche da portare in vita ha sempre meno a che fare con l'esperienza reale da parte di una generazione"¹⁷.

In parziale contrasto con questa "liberalizzazione della nostalgia" si può osservare come a un primo livello, nel suo universo seriale di citazioni, *Stranger Things* voglia inserirsi ancora nel vintage generazionale sfruttando le capacità evocative del cinema a cui fa riferimento. La fine degli anni '70 e l'inizio anni '80, vengono spesso celebrati per il loro *alto grado* di *nostalgia* tra i contemporanei, soprattutto sul lato trash della moda e sul lato musicale – ad esempio la disco music. Riguardo il grado di *nostalgia* sviluppato nei confronti della cinematografia di quegli anni, mi soffermerei prevalentemente su due caratteristiche espresse dal cinema degli anni '80 e totalmente riprese da *Stranger Things*:

- la prima è rintracciabile nell'uscita dei primi *blockbuster* (si pensi a *Guerre Stellari* o a *E.T.*), ovvero un cinema che perde, secondo Peter Biskind¹⁸, la sua autoconsapevolezza critica a favore di una regressione all'infanzia, scaturigine di un cosiddetto cinema *favolistico dell'evasione*;
- la seconda rintracciabile nella nuova linfa data al genere horror dal cosiddetto *new horror*, che, soffermandosi sulla nozione di corpo in diverse accezioni, arriva, come afferma Enrico Ghezzi, a definire una "plasmabilità illimitata di immagini-corpo"¹⁹ che sfonda i confini del genere stesso per investire l'intera

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

cinematografia; si pensi al corpo goffo di *E.T.*, al corpo ipercombinatorio e informe de *La cosa*, al corpo automatizzato di *Blade Runner*, all'incubo divenuto corpo di *Nightmare – Dal profondo della notte*, al corpo mostruoso di *The Elephant Man*, al corpo esplosivo di *Scanners* di Cronenberg, al corpo metamorfico de *La Mosca* e al corpo xenomorfo parassita di *Alien*.

La riproduzione di questi stessi schemi a distanza di trent'anni comporta la validazione della tesi secondo cui *Stranger Things* non sia altro che "un tentativo di ricerca estetizzante di matrice vintage"²⁰ incapace di analizzare a un livello profondo le reali dinamiche di quegli anni. D'altronde, come afferma Luca Bandirali – seguendo Marc Le Sueur – nel suo saggio *Back in the Days: dal Nostalgia Film alla Nostalgic Television Series* due sono i tratti tipici del film nostalgico: "l'arcaismo stilistico e il realismo di superficie"²¹, entrambi peculiarità di *Stranger Things* come possiamo notare sia dalla luce e dai colori ottenuti in postproduzione sia dalla musica utilizzata sia dalle scenografie e dai costumi²².

La nostalgia evocata dalla serie, secondo lo schema di Fred Davis seguito da Morreale²³, è da considerarsi una nostalgia di primo ordine, ovvero *semplice*, che nella sua ricostruzione fedele e fidelizzante evidenzia un semplice rimpianto di quel passato compresso in un ingozzamento visivo d'immagini già viste e privato di qualsiasi istanza riflessiva – nostalgia di secondo ordine – o interpretativa – di terzo ordine. La nostalgia di *Stranger Things* può essere anche definita, seguendo la distinzione fatta da Svetlana Boym, come *restauratrice*, perché "pone l'accento sul *nostos* e cerca di ricostruire la dimora perduta e colmare i vuoti di memoria"²⁴ mediante una stilizzazione completamente rivolta verso modelli del passato i cui mondi differenti sono uniti in un unico universo totalizzante.

L'estetica di Stranger Things

Stranger Things si configura così come un'operazione fondamentalmente commerciale, un prodotto capace di ricopiare in modalità carta carbone il passato omaggiandolo, riscrivendolo e creando delle immagini nostalgiche che non solo si rivolgono agli spettatori comuni, ma riuniscono anche differenti nicchie di *fandom*. Le citazioni nostalgiche che abbiamo analizzato cavalcano il cinema fine anni '70/ inizio anni '80 accatastandosi l'una sull'altra nel tentativo di riunirsi in un'unica *estetica del déjà-vu onnicomprensiva e acritica*.

Stranger Things funziona principalmente agli occhi di molti spettatori come prodotto d'intrattenimento perché ci riporta a un universo cinematografico, quello del cinema d'evasione, che aveva in sé la capacità di far deragliare lo spettatore dal reale attraverso un impianto favolistico di stampo fantascientifico e horror. Una tesi di questo genere, sostenuta da Kathrina Niemeyer e ripresa anche da Bandirali, indica come:

questo sentire retrospettivo sia una reazione alla crisi economica e alla dromomania della società contemporanea; in questo senso, i dispositivi narrativi di questa nuova ondata nostalgica svolgono una *funzione escapistica e sostitutiva*, trasportando il fruitore nel mondo di una volta, *back in the days*, dove tutto si muoveva più lentamente.²⁵

Stranger Things è nostalgico non solo nei confronti degli anni '80, ma soprattutto nei confronti del cinema di quegli anni. Al contempo, le immagini presenti nella serie non mettono mai in questione la corporeità a un livello profondo; piuttosto la massa superpotenziata di Eleven e la mostruosità priva di qualsiasi riconoscimento facciale del Demogorgone, accompagnano la produzione del racconto, senza che allo spettatore sia concesso di soffermarsi su una possibile differente visione, meno fantascientifica, del corpo umano – l'unica eccezione sembra essere l'identità/differenza tra le immagini di Will in arresto cardiaco e della figlia morente dello sceriffo Hopper.

Nel complesso, le immagini presentate in *Stranger Things* sono immagini totalmente autoreferenziali

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

che c'inglobano in un processo coatto di evasione dal reale, una fuga dal nostro tempo verso un'alterità temporale e cinematografica già vissuta, non messa in questione nella serie e configurata mediante una riscrittura compiacente a se stessa e priva di autoconsapevolezza: «*Stranger Things* non si limita a citare e omaggiare, è anche ideologicamente ricalcato su quel cinema rassicurante e fiabesco degli anni Ottanta»²⁶.

Stranger Things è un'opera totalmente postmoderna poiché sovraccarica dell'elemento extratestuale che si fa intratestuale; essa è copia identica di un originale esistito²⁷. Secondo G. Canova, infatti nel cinema postmoderno avviene uno scambio di congiunzioni: "l'*et et* al posto dell'*aut aut*: non più tesi e antitesi, opposizioni ed esclusioni, ma inclusione, convivenza, contaminazione"²⁸. Il risultato che si crea è quello di un'immagine dell'immagine, copia praticamente perfetta dell'originale, un artificio ludico che gioca sulla propria autoreferenzialità ponendo lo spettatore consapevole nella condizione del vedere e contemporaneamente del sapere da dove proviene quella visione; ci si vuole soffermare così solo sulle capacità mnemoniche dello spettatore e sul suo godimento derivato dal mero accumulo enciclopedico e privo di riflessione. Avviene dunque un rovesciamento: lo stato di tristezza nostalgica causato dalla lontananza dai luoghi familiari o dall'"irripetibilità e irreversibilità del tempo"²⁹ si trasforma in *Stranger Things* in un vero e proprio sentimento del piacere nostalgico frutto dell'accessibilità delle immagini, ora nuovamente a portata d'occhio, e del riconoscimento compiuto dallo spettatore – una sorta di collezionista.

Le immagini nostalgiche di *Stranger Things*, magari coadiuvate dalla pratica del *binge watching*, puntano così a nutrire in maniera bulimica lo spettatore attraverso i continui e innumerevoli rimandi, che consentono di riempire la costitutiva assenza propria della nostalgia senza la possibilità di fare esperienza né di essa né del passato e portando a saturazione l'immaginario dello spettatore. Se si fa propria l'affermazione di Bandirali e Terrone secondo cui "le serie tv non si accontentano di un mondo narrativo 'di taglia ridotta', e pretendono invece di esplorarne il più possibile l'estensione spaziale, l'articolazione temporale e le sfaccettature sociali"³⁰, allora si può vedere *Stranger Things* come il tentativo di racchiudere superficialmente – e utopicamente – nel suo conglomerato tutto l'arco spazio-temporale che mette in ballo, ovvero ciò che potremmo definire con un'espressione jamesoniana l'"ottantezza" degli anni Ottanta.

Lorenzo Cascelli

Note

1. Giacomo Totani, "I fantadolescenti di J. J. Abrams: analisi del film *Super8*", in Daniela Panosetti, Maria Pia Pozzato (a cura di), *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Carocci, Roma 2013, pp. 145-157, p. 145.
2. Ivi, p. 152.
3. Fredric Jameson, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989, p. 33.
4. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 12-13.
5. Umberto Eco, *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano 2015, p. 131.
6. Giovanni Guagnellini, Valentina Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Archetipo Libri, Bologna 2007, p. 31.
7. Alberto Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, p. 102.
8. Ivi, p. 90.

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

9. L'episodio dell'immagine citata sarà ogni volta contrassegnato con la lettera E e il numero dell'episodio stesso. Es.: E01.
10. A. Negri, op. cit. p. 93.
11. Per una completa definizione si veda il saggio di Giacomo Totani.
12. A. Negri, op. cit. p. 95.
13. Johannes Hofer, "Dissertazione medica sulla Nostalgia ovvero Heimweh", in Antonio Prete (a cura di), *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Raffaello Cortina, Milano 1992.
14. Emiliano Morreale, *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma 2009, p. 42.
15. Ivi, p. 24.
16. Ivi, p. 32.
17. Emiliano Morreale, *Voglia di nostalgia*
<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2017/01/30/vogliadinostalgia26.html> (ultima visita: 02/05/2017).
18. Per un'analisi specifica del cinema americano degli anni '80 si rinvia al volume di Pier Maria Bocchi intitolato: *Invasion USA. Idee e ideologie del cinema americano anni '80*, Bietti, Milano 2016.
19. Enrico Ghezzi, *Immagine-epidemia del corpo (e... viceversa)*, in *Paura e desiderio. Cose (mai) viste*, Bompiani, Milano 2011, p. 299.
20. Riprendo la citazione dal giudizio che Giacomo Totani dà a *Super8* (Jeffrey Jacob Abrams, 2011) e che è applicabile anche a *Stranger Things*.
21. Luca Bandirali, *Back in the Days: dal Nostalgia Film alla Nostalgic Television Series*, in H-ermes. Journal of Communication 8, 2016, p. 151.
22. Dal punto di vista del realismo di superficie, la seconda stagione di *Stranger Things* sembra seguire pedissequamente la prospettiva della prima, come possiamo vedere dal teaser <https://www.youtube.com/watch?v=9Egf5U8xLo8> (ultima visita: 02/05/2017) in particolare a 00:12, con i protagonisti vestiti con le celebri tute di Ghostbusters.
23. E. Morreale, op. cit. pp. 12-13.
24. Svetlana Boym, "Ipocondria del cuore: nostalgia, storia e memoria", in Filip Modrzejewski, Monika Sznajderman (a cura di), *Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 49.
25. L. Bandirali, op. cit. p. 154, corsivo mio (corsivo mio).
26. Mariella Lazzarin, *Stranger Things. Fuori dal blu e dentro al nero*
<http://www.doppiozero.com/materiali/stranger-things-fuori-dal-blu-e-dentro-al-nero> (ultima visita: 02/05/2017)
27. Contrariamente all'affermazione di Fredric Jameson secondo cui il simulacro è: "copia identica di un originale mai esistito". F. Jameson, op. cit. p. 38.
28. G. Canova, op. cit. p. 6.
29. Svetlana Boym, "Ipocondria del cuore: nostalgia, storia e memoria", in Filip Modrzejewski e Monika Sznajderman (a cura di), *Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 15.
30. Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al trono di spade*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 33