

SERIALITÀ

Possiamo scegliere di credere

La quinta stagione di *Stranger Things* dei Duffer Brothers.

di [Valentina Scarfò](#) – 9 Febbraio 2026



Il 6 novembre 1983, Hawkins fu teatro della scomparsa di Will Byers e dell'apparizione di Eleven. Quasi cinque anni dopo, nella stessa città, i bambini che giocavano nello scantinato, ormai cresciuti, si preparano a combattere la battaglia finale. La quinta stagione di [Stranger Things](#) è il capitolo conclusivo di una delle serie più seguite degli ultimi anni, pronta a rievocare la nostalgia degli anni ottanta, in un racconto che oscilla tra il fantastico e il fantascientifico.

Dagli eventi della quarta stagione, è diegeticamente trascorso più di un anno: un anno dalla scomparsa di Vecna, dalla frammentazione di Hawkins ormai invasa dal Sottosopra. Nella città si vive un'apparente normalità, fatta di bambini che giocano e militari che sorvegliano; **ai nostri protagonisti resta però il compito di trovare il nemico, sconfiggerlo in nome di un lieto fine.**

I personaggi sono sul piede di guerra, eppure, ognuno fa intimamente i conti con ciò che ha vissuto, con ciò che ha perso. Dall'amore che sembra finire a causa di qualcun altro (il triangolo tra Nancy, Jonathan e Steve) al lutto di una persona cara (Dustin profondamente segnato dal sacrificio di Eddie, ma anche Lucas e la sua flebile speranza

che Max si risvegli dal coma), ogni personaggio si trova ad affrontare i propri traumi, nell'attesa che ritorni Henry Creel. Ed egli torna, ma sotto un'altra veste: quella di Mr. Whatsit (il Signor Cos'è).

Così Henry si scinde. È Vecna, la sua vera forma, dal corpo mutato, sfregiato dall'esilio in un'altra dimensione; è Mr. Whatsit, una proiezione mentale perfettamente creata per adescare bambini, per tenerli al sicuro dai "mostri" nel bosco. **Così si scindono anche le strade da affrontare.** La prima è una via tangibile che permette di raccontare la vera natura del Sottosopra, non un mondo parallelo, bensì un ponte per accedere alla terra natia del Mind Flayer, dei demogorgoni, l'Abisso. **Chi scende nelle profondità di questi mondi scende parallelamente nel proprio trauma, affrontandolo, imparando a convivere con una nuova versione di sé.**

La seconda è una via onirica, falsamente rassicurante, che se percorsa si rivela un intricato labirinto di ricordi di Henry stesso, dalla sua infanzia alla sua maturità. Ma un labirinto non è un luogo senza uscita, «è un tracciato che confonde e che è difficile seguire senza portare con sé un filo; esso però riconduce sicuramente, nonostante tutte le sue curve e controcurve, all'ingresso, purché al centro del percorso non si venga divorati» (Kerényi 1992, p. 105). A Max ed Holly, intrappolate in questo turbinio di memorie insieme agli altri bambini rapiti, è affidato il compito di ritrovare l'ingresso, scappando dal Minotauro-Vecna, passando di vicolo in vicolo, di ricordo in ricordo.

Anche in questa via onirica il trauma si presenta come l'elemento da superare, ma esso è qui una storia celata, imprigionata sotto terra, sepolta da anni di non detto. È la storia di come Henry divenne Uno. Vecna, sebbene restio, confronta il suo ricordo più traumatico, rivivendo nel suo stesso corpo adulto la violenza, la paura che prova il sé bambino, un trauma non elaborato che non si rappresenta, ma si *ri-presenta* (Violi 2012, p. xxxiv). Il secondo tempo del trauma, tempo in cui si attribuisce senso alla violenza subita, è ciò che porta in scena la verità sulla sua natura: egli è Uno, non solo perché primo bambino portato nei Laboratori di Hawkins, ma perché è *uno* con il Mind Flayer, un'unità indistruttibile, la mente del corpo, il corpo della mente.

Tale dualismo è quello che anima la battaglia finale: Vecna, la mente, nello scontro decisivo con Eleven, il resto dei protagonisti intenti a colpire il corpo, il Mind Flayer. C'è parità, ma qualcuno cambia le sorti, colui che è stato in grado di recidere la reiterazione della violenza: **Will Byers, il controcanto di Henry Creel. Tutto tra i due personaggi è contrapposto.** Mentre Vecna crea una dimensione di ricordi da cui attingere forza, ma dalla forma labirinticamente caotica, Will scopre i suoi poteri dopo aver ripercorso in un caotico ordine sprazzi della sua memoria, creando un senso di sé e di accettazione del

sé. Mentre il più oscuro segreto di Henry è rivelato senza che lui abbia controllo sulla narrazione di esso, Will *sceglie* di fare *coming out*, controllando la paura del rifiuto, decidendo la narrazione di sé stesso, il perdono di una colpa inesistente (ma socialmente imposta).

Eppure Will non è il solo a interrompere un ciclo attraverso una scelta, attraverso un atto di accettazione. **La stessa Eleven, apparsa alla scomparsa di Will, comprende che la sofferenza da lei vissuta, finché lei esisterà, potrà essere perpetrata;** perché non ci siano più esperimenti sulle donne, sui loro figli e figlie, è necessario che lei scompaia. **Allora non resta che il sacrificio.** Dissipandosi con il Sottosopra, ponte da lei creato nel momento in cui entrò in contatto con il demogorgone, Eleven chiude ogni possibilità di riaprire un contatto con l'Abisso, di creare altri ed altre bambine dotate di poteri.

Tutti e tutte sono spettatrici della sua morte. Il tempo passa e siamo un'ultima volta nello scantinato davanti alle pedine di Dungeons&Dragons, dove ci è raccontata un'ultima storia: Mike (Finn Wolfhard) narra la morte fittizia, la salvezza di Eleven, tassello mancante per un vero lieto fine. **La scelta sta a noi: credere o non credere.** Credere come la stessa Eleven aveva chiesto, credere al racconto fantascientifico che ci ha accompagnato per anni, o magari credere anche che sia tutto un'illusione di Vecna mai sconfitto, sovvertendo il testo per mezzo del nostro stesso sguardo. D'altronde, le "teorie" spopolate sui social dopo il finale della serie – dal "Conformity Gate" all'episodio nascosto – confermano la potenza del credere nel racconto come forza motrice per altri racconti: **credere che siamo noi a costruire la nostra storia.**

Riferimenti bibliografici

K. Kerényi, *Dioniso. Archetipo della vita indistruttibile*, Adelphi, Milano 1992.

P. Violi, *Paesaggi della memoria: il trauma, lo spazio, la storia*, Bompiani, Milano 2014.

Stranger Things. Showrunners: Matt e Ross Duffer; interpreti: Winona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Finn Wolfhard, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Noah Schnapp, Sadie Sink, Natalia Dyer, Charlie Heaton, Joe Keery, Maya Hawke, Priah Ferguson, Brett Gelman, Cara Buono, Jamie Campbell Bower; produzione: Monkey Massacre Productions (stagioni 1-4), Upside Down Pictures (stagione 5); distributore: Netflix; origine: USA; anno: 2016-2026.