TOŻSAMOŚĆ · RECENZJA

„STRANGER THINGS” – BAŚŃ NA MIARĘ NASZYCH CZASÓW?

Malwina Gogulska · 9 stycznia 2026

Poświęcenie lub gotowość do poświęcenia, stają się papierkiem lakmusowym dojrzałości i to jest dowód na piękno przesłania Stranger Things.



***Stranger Things* to opowieść o drużynie amerykańskich dzieciaków, które swoją przygodę przeżywają w złotych latach 80; o miłości, przyjaźni i niegasnącej nadziei, o budowaniu odwagi, przemianie serca, dorastaniu do heroizmu. Opowieść zupełnie jak z legend arturiańskich (Uwaga – w tekście są spoilery)*.**

Stranger Things – najważniejsze informacje w skrócie

O czym jest serial Stranger Things?

Akcja rozgrywa się w latach 80. w fikcyjnym miasteczku Hawkins w stanie Indiana. W listopadzie 1983 r. w niewyjaśnionych okolicznościach znika dwunastoletni Will Byers. Szukają go przyjaciele – Mike, Dustin i Lucas – zrozpaczona matka Joyce oraz szeryf Jim Hopper. Trop prowadzi do tajnego laboratorium, z którego uciekła dziewczynka o nadprzyrodzonych zdolnościach, nazywana Jedenastką (ang. *Eleven*), oraz do mrocznego, równoległego wymiaru – Drugiej Strony (ang. *Upside Down*).

Co znaczy tytuł „Stranger Things”?

Dosłownie „dziwniejsze rzeczy”. Roboczo serial nosił tytuł *Montauk*, a stylistyka napisu tytułowego nawiązuje do okładek powieści Stephena Kinga z lat 80.

Najważniejsze fakty o serialu

- *twórcy:* bracia Matt i Ross Dufferowie;
- *platforma:* Netflix, premiera 15 lipca 2016 r.;
- *sezony:* 5 sezonów, 42 odcinki; ostatni sezon ukazał się w trzech częściach pod koniec 2025 r.;
- *obsada:* m.in. Millie Bobby Brown (Jedenastka), Winona Ryder (Joyce Byers), David Harbour (Jim Hopper), Finn Wolfhard (Mike), Gaten Matarazzo (Dustin), Caleb McLaughlin (Lucas), Noah Schnapp (Will) i Sadie Sink (Max).

Z czego czerpie Stranger Things?

Twórcy otwarcie nawiązują do kina przygodowego i grozy lat 80. – filmów Stevena Spielberga i Johna Carpentera – oraz do powieści Stephena Kinga. Nazwy potworów, takich jak Demogorgon, Łupieżca Umysłów czy Vecna, bohaterowie biorą z gry fabularnej *Dungeons & Dragons*, w którą grają w piwnicy u Mike’a.

Dlaczego „baśń na miarę naszych czasów”?

Zdaniem autorki poniższej analizy Stranger Things – mimo komercyjnego charakteru – to opowieść o przyjaźni, poświęceniu i dorastaniu do heroizmu, bliska legendom arturiańskim i baśniom Tolkiena. Uwaga: dalsza część tekstu zawiera spoilery.

Czytaj więcej o popkulturze na Nowym Ładzie

- Horror zamiast kazania. Dlaczego kino grozy znów mówi o złu na serio?
- Frankenstein, czyli o pięknie bestii
- Walka z demonami. Kobieta-potwór. Analiza Niebieskookiego Samuraja
- Śmierć autora – o zabijaniu twórcy. Ponowoczesność na przykładzie Pierścieni Władzy
- „Frieren. U kresu drogi” – anime, które podbiło serca prawicowców
- Waga fantazji i rola „wtór-stwórcy” według J.R.R. Tolkiena

Zapewne ktoś parsknie śmiechem widząc obok tak skomercjalizowanego już tytułu określenie „arturiańska”. Większość świata traktuje ten serial jak odwiedziny w lunaparku – fajnie, szybko, intensywnie, ale bez czasu na refleksje, no bo przecież to nie jest intelektualna, poetycka podróż, po co więc doszukiwać się głębi w takim rozrywkowym produkcie? A jednak warto i podejmę się tego zadania w poniższej analizie.

Podana historia zasługuje na więcej uwagi, nie tylko na pobieżne, postmodernistyczne, kolażowe zabawy w szukanie odniesień popkulturowych, mimo że jest to dzieło bazujące na emocjach, a nie na intelekcie. Dzieje się tu sporo i być może to jest najbardziej mylące dla widzów, którzy myślą, że *Stranger* jest TYLKO li kolejną rozrywką dla mas, które po robocie marzą jedynie o wyłączeniu myślenia i wlepieniu zmęczonego wzroku w przejaskrawione barwy ekranu. Nie jest to serial pozbawiony wad, znajdą się

tu oczywiście uproszczenia, jakieś większe i mniejsze banały, bo przecież konstrukcja fabularna jest nam dobrze znana z innych dzieł popkultury. Serial ten został oczywiście zrobiony pod widza amerykańskiego, a my nie jesteśmy – a przynajmniej jeszcze do niedawna nie byliśmy – zupełnie przesiąknięci amerykańską kulturą (szczególnie w warstwie tamtejszych wartości). Pojawiają się tu więc motywy takie jak bananowa młodzież dokuczająca tej „normalnej", rozbuchany konsumpcjonizm, źli naukowcy, dziewczyny dla których ulubioną zabawką jest broń, coming outy – ale to w ogóle nie przeszkadza w odbiorze najważniejszego przesłania tej opowieści, bo to jest naprawdę wielka opowieść, ze wszystkimi jej charakterystycznymi przymiotami. Pojawia się temat inności i umiejętnego jej wykorzystania, mizantropii, relacji z rodzicami, dojrzewania, zmiany priorytetów, ale też bucha nam prosto w twarz cudowny motyw poświęcenia!

„– Wszyscy zginą! – Więc zginę razem z nimi!"

Poświęcenie jest w tym serialu główną siłą napędową fabuły i mimo zwątpień, wymykającej się wciąż nadziei, mrocznych okoliczności, to zawsze właśnie poświęcenie jest w centrum tego emocjonalnego seansu. Poświęcają się rodzice dla dzieci, ciężko pracując, próbując związać koniec z końcem, później pomagając podopiecznym unieść ciężar przygody; poświęcają się przyjaciele dla przyjaciół, a w końcu poświęca się cała drużyna – dla swojej społeczności, miasta, więzi. Każda postać ma swoje zadanie do wykonania, mogąc korzystać z całego wachlarza własnych zasobów charakterologicznych – ale do tego, że trzeba się poświęcić, by coś miało sens, bohaterowie dochodzą częstokroć powoli, popełniając po drodze masę większych i mniejszych błędów.

> Poświęcenie lub gotowość do poświęcenia, stają się papierkiem lakmusowym dojrzałości i to jest dowód na piękno przesłania *Stranger Things*.

Grupa dzieciaków, które większą część czasu wolnego od szkoły przeznaczają na rozwlekłe kampanie *Dungeons & Dragons* ćwicząc moc wyobraźni, zaprzyjaźniają się z ekscentryczną dziewczynką, która uciekła z laboratorium rządowego; jak się okazuje, jest całkowicie nieprzystosowana do funkcjonowania w świecie. Chłopcy przygarniają ją do swojej paczki, mimo początkowych „oporów", a dzięki ogromnej wyobraźni, „naukowego" zacięcia i wrażliwości na przeróżne fantazmaty, szybciej rozwiązują zagadkę pochodzenia Nastki oraz jej szczególnych zdolności. Nie chcą jednak uzewnętrzniać swoich odkryć rodzicom, pogrążonym po uszy w sprawach przyziemnych. Dlatego początkowo rodzice traktowani są jak „mugole", zmienia się to dopiero w momencie, gdy do akcji wkracza mama Willa (osobiście dotknięta tragedią zaginięcia syna), jednak jest ona jedynym rodzicem – przynajmniej do sezonu finałowego – który bierze udział w tej niezwykłej rozgrywce. Pozostałe dzieci nie chcą wciągać rodziców w swoje fantastyczne zmartwienia, bo przecież ci „i tak nie uwierzą". Okazuje się jednak, że niektórzy mugole i tak będą musieli zmierzyć się z tą ożywioną fantazją. Zmierzyć się całkiem empirycznie.

Szczególnie jeden bohater jest dla mnie pięknym reprezentantem idei poświęcenia, choć mamy tu oczywiście wiele podobnie motywowanych postaci. Eddie – poczciwy nastoletni metalowiec, ginie za miasto, które przyczepiło mu etykietę „pomiotu szatana", i nawet po śmierci postać ta doznaje niesprawiedliwych ocen. Sam wypowiada słowa, że od zawsze był kozakiem tylko w grze, jako przywódca gangu

dzieciaków z Hellfire Club, które po godzinach siedziały nad planszą *Dungeon & Dragons*. Eddie nie chce jednak więcej uciekać, dlatego, że... Shire pochłania ogień Mordoru, więc on w samym środku tego mrocznego Mordoru wyciąga gitarę i gra swoją ostatnią solówkę, na tle błyskawic i roju nietoperzy. Od czasów *Kruka* nie widziałam nic bardziej epickiego!

Jest to typ człowieka, z którym się utożsamiam. I co ważne, nie jest to również postać spłycona, biorąc pod uwagę jej przymioty – jest zabawna, beztroska, buntownicza, nieco szalona, otwarta i przez to co ją spotyka, dojrzewa. Dojrzewa bardzo szybko, bowiem mamy możliwość obcowania z nią jedynie przez jeden sezon serialu. Z dość lekkomyślnego, lękliwego, ale poczciwego człowieka przemienia się w prawdziwego bohatera. W „realnych" okolicznościach odnajduje swoją odwagę. I co ważne, nikt go nie zmusza do tej przemiany, nikt nie robi mu wyrzutów, nikt go nie łaja, nikt nie przewraca oczami, każdy akceptuje wszystkie jego słabości bez słowa skargi, a jednak postać ta z własnej woli przemienia swoje serce i, jak w baśniach, odkrywa w sobie męstwo – porywa się na akt czystego, bezinteresownego heroizmu, który w ostatecznym rozrachunku docenia tylko mała grupa młodych ludzi. Ofiara ta, mimo że złożona dosłownie przy akompaniamencie gitarowych riffów, na samym dnie piekła, jest cicha i skromna.

Kolejna ważna postać reprezentująca przemianę serca i poświęcenie – Billy. Wydawałoby się, największy antagonista trzeciego sezonu – człowiek, którego nic nie jest w stanie poruszyć, przewidywalny, do bólu schematyczny w swej alfa-agresji, a jednak otrzymujemy od tej postaci coś, czego się nie spodziewamy – przełamanie wewnętrznego mroku i złożenie siebie w ofierze... Za innych. Może to zbyt daleko idące porównanie, ale przypomina mi się Boromir przeszyty strzałami w lesie nad brzegiem Anduiny. Czego chcieć więcej od baśni, która przecież, przełożona na rzeczywistość, mogłaby uczynić świat lepszym miejscem?

I'm Iron Man

> Kolejny ważny punkt na liście zalet. Serial ten, być może całkiem niezamierzenie, eksponuje bohaterów męskich. To chłopcy czy mężczyźni mają więcej interesujących cech niż kobiety/dziewczęta, lepiej też przedstawiony jest ich proces przemiany. Został więc całkiem po cichu skruszony zwyczajowy schemat produkcji netfliksowych. To płeć męska jest w tym serialu najbardziej heroiczna, najciekawsza i najlepiej obrazująca pojęcie „szlachetności" w całym strangerowym przesłaniu.

Widocznie nastąpiło zmęczenie nachalną propagandą feministyczną. Twórcy, mimo że wprowadzają do opowieści silne postacie kobiece czy też takie, które przechodzą radykalne przemiany (Nancy jako Rambo), oddają większą sprawiedliwość bohaterom męskim. Ci początkowo wydają się stereotypowi, jednak schematyczność i płaskość zostaje w którymś momencie bardzo zmyślnie przełamana – ostatecznie możemy odetchnąć z ulgą oglądając zjawiskowe finały większości sezonów, z płcią męską w roli głównej.

Uroczo przedstawiony został motyw uzupełniania się obu płci, mimo że Nastka czy Nancy pod koniec serii są już silnymi bohaterkami, w dużej mierze opierają się na swoich kolegach, przyjaciołach, opiekunach – to przemowa Mike'a, którą można utożsamić z alokucją wielkiego wodza do swojego żołnierza

powoduje, że Nastka jest w stanie wyrwać się z macek Vecny podczas próby ratowania Max. To Steve wskakuje pierwszy do wody, by odnaleźć przejście do Upside Down, nie mówiąc już o ratowaniu z opresji dzieciaków, co dzieje się naprawdę często. To Eddie próbuje rozweselić zagubioną w lesie cheerlederkę, robi wszystko by poczuła się zaopiekowana, dedykuje jej też właściwie swoją własną ofiarę w finale czwartego sezonu. Hooper to typowy brawurowy rycerz, którego monolog zawsze kończy się słowami: „ja idę pierwszy". Ciekawą i nieoczywistą osobowością jest również Samwise Gamgee, czyli Bob, który nie wygląda nam od początku na odważnego obrońcę niewiast i dzieci, a jednak w kluczowym momencie, taki właśnie się staje.

Foremka dzieciństwa

Kolejnym ważnym motywem serialu, podanym po chrześcijańsku (choć zapewne niezamierzenie), stanowiącym przełamanie powierzchownej oceny postaci, jest ukazanie nam ich dzieciństwa. Pozwala nam to lepiej zrozumieć motywacje, zachowania, charakter i podejście do relacji międzyludzkich. Jeśli więc jakaś postać zostaje wprowadzona do historii, możemy być pewni, że nie będzie to randomowy, pozbawiony przeszłości, papierowy antagonista, z wiecznie skrzywioną, ponurą gębą, ale ktoś z duszą grzechoczącą w środku.

Zarówno Billy, jak i później Vecna czy Papa, mają swoją „głębię", którą można z powodzeniem przeanalizować i dojść do konkretnej konkluzji. Odpowiedzieć na pytanie, czy dana postać jest rzeczywiście zła do cna i nie da się znaleźć w całej jej historii żadnego usprawiedliwienia tego, co robi, czy jednak to skrzywienie ma jakieś wrzące źródło, które można za pomocą konkretnych narzędzi wygasić. A historie tych antagonistów (lub pozornych antagonistów) są bardzo zróżnicowane, w odmienny sposób zaprezentowane, dzięki czemu nie mamy wrażenia, że twórcy poszli na łatwiznę i sklecili nieangażujący banał jak na powielaczu z wiersza Witkacego.
Vecna/Henry – jak się okazuje w ostatnim odcinku tej przygody, wcale nie jest głównym prowodyrem zła dotykającego Hawkins, dowiadujemy się, że był jedynie narzędziem Łupieżcy Umysłów – potwora przeniesionego wprost z legendarium D&D do świata rzeczywistego. Will próbuje wybudzić go z tego opętania, poruszyć w nim ostatnie resztki człowieczeństwa, zaprasza go do wspólnej walki z prawdziwym wrogiem, ale Henry, tak jak tolkienowski Saruman, woli wybrać zło. Jest do cna przesiąknięty mizantropią, obrzydzeniem do rodzaju ludzkiego, do jego konwencjonalności i bezbarwności. Ukłony dla Jamiego Campbella, którego gra aktorska, szczególnie w finale, była, co tu dużo mówić, wprost spektakularna.

Steve – bananowe dziecko bogatych rodziców ma bardzo przewidywalny zestaw cech, które prawie do końca pierwszego sezonu pozwalają nam przywiązać się do przeświadczenia, że jest to kolejny filister, niezbyt inteligentny dzieciak z amerykańskiej kliszy, który weźmie nogi za pas przy pierwszej poważniejszej konfrontacji. Okazuje się jednak, że po odebraniu słusznej nauczki, zderzeniu się z głupotą swoich prymitywnych znajomych, przemyśleniu własnego zachowania i zrozumieniu z jak wielkim zagrożeniem mierzą się jego koledzy, jest zdolny do całkowitej przebudowy swojego systemu wartości oraz pełnej przemiany serca. I w ten sposób otrzymujemy jednego z największych bohaterów owej przejmującej opowieści!
Ponadto okazuje się, że nastolatek, w przeciwieństwie do swojej byłej dziewczyny, uwielbia dzieci. Siedząc za kierownicą kampera, wiozący całą tę szaloną gromadkę na krwawą misję życia, snuje marzenia o

dużej rodzinie, wakacjach z szóstką dzieci na słonecznych plażach Kalifornii, rodzinnych podróżach po Stanach.

> Scena w kamperze fantastycznie uzmysławia również kontrast między przeszłym a dzisiejszym stanem Zachodu – po kulturowych przemianach, jakie zaszły pod kątem ról płci, ich dojrzałości emocjonalnej, nastawienia do życia i obowiązków. To chłopak z radosnym wyrazem twarzy rozprawia o przyszłości w familijnej atmosferze, prowadząc „drużynę pierścienia" na wojnę. Jego historia kończy się zresztą tak, jak sobie wymarzył, choć nieco mniej dosłownie – jako nauczyciel wychowania fizycznego znów ma pieczę nad drużyną dzieciaków i spełnia się w roli przyjaciela milusińskich.

Tęczą we wroga

Jedyny poważny zarzut, który mogę skierować w stronę reżyserów, to oczywiście wprowadzenie do fabuły problematyki homoseksualnej, co naturalnie nas może oburzać. Dufferowie mogli sobie tę kwestię darować – fabuła wiele by na tym nie straciła, nawet biorąc pod uwagę korelację między „słabościami" dzieciaków a działaniem Vecny. Trzeba przyznać, że jest to jednak motyw poprowadzony bardzo subtelnie, w przeciwieństwie do reszty netfliksowych propozycji. Oczywiście nie ma się z czego cieszyć, z drugiej jednak strony nie można też udawać, że problem ten w ogóle nie istnieje, szczególnie na Zachodzie. W serialu pokazano to, co rzeczywiście mogło występować ówcześnie w społeczeństwie amerykańskim – lęk związany z potencjalnym coming outem. Ten ukazano w sposób pozytywny, w ramach normalizowania tego zjawiska, a to nam się rzecz jasna nie może podobać.

> Będę jednak całkiem szczera – naprawdę ciężko już się słucha „konserwatystów", którzy potrafią wyrzucić całe dzieło do kosza, bo pojawił się w nim jakiś „ideologiczny" motyw. Przespaliśmy tworzenie kultury, należy się więc w tym miejscu chyba uderzyć w pierś, zamiast tworzyć wiecznie negatywny przekaz, w dodatku odznaczający się wyjątkowo powierzchownym i napuszonym podejściem do tematu (nie oglądam, ale się wypowiem).

Ponadto w serialu główna „tęczowa" postać staje się taka przez splot przeróżnych okoliczności, głównie związanych z dzieciństwem – w życiu Willa i Jonathana, w najważniejszym momencie, zabrakło przecież ojca. Nie jest to więc wątek wciśnięty na siłę, stworzony tylko na potrzeby sprostania „standardom" współczesnej platformy streamingowej (chociaż to zapewne również ma miejsce), twórcy nawet nieźle go umotywowali. Można to również zinterpretować następująco: mamy tu prostą i dobrze zbadaną konsekwencję – dysfunkcyjna rodzina to często po prostu dysfunkcyjne wartości. To, jak odbierzemy podany motyw i jak na niego zareagujemy, zależy zwyczajnie od wartości, które nas na co dzień budują, zaś dzieła popkultury nie zastąpią w wychowaniu dzieci nas, rodziców. Może ujmę to w sposób, który nie pozwoli osobom przewrażliwionym na punkcie tej tematyki przyczepić mi etykiety obrońcy LGBT: cała struktura opowieści, nić przewodnia fabuły, jej główne przesłanie, powodują, że wspomniany tu ideologiczny ele-

ment jest niejako odsunięty na dalszy plan, i z powodzeniem można go zignorować lub – młodszym widzom – odpowiednio objaśnić.

Nadopiekuńczość

Kolejnym ciekawym tematem jest w *Stranger Things* również przesadna troska, która podyktowana jest traumatycznymi przeżyciami z przeszłości. Najlepszym przykładem bohatera posiadającego tę cechę jest Jim Hopper, który od pierwszego sezonu robi wszystko, żeby nasza Nastka buntowała się jak typowa nastolatka. Hopper, były wojskowy, w serialu policjant, przeżył śmierć swojej małej córki oraz odejście żony. Wszystkie jego późniejsze relacje są naznaczone tą traumą, co wiele razy przyczynia się również do sytuacji, w których mało brakuje do katastrofy. Ostatni odcinek ukazuje nam ten problem klarownie – Vecna manipuluje umysłem Hoppera, tworzy iluzję, w której Nastka przebywająca w komorze deprywacyjnej umiera; Jim rozbija komorę z okrzykiem rozpaczy, po czym okazuje się, że wyrwał niepotrzebnie naszą wróżkę z wymiaru, w którym właśnie pomagała dzieciom uciec przed śmiertelnym zagrożeniem. Padają znamienne słowa: „Coś Ty zrobił?". Działania te i ich konsekwencje wprowadzają Hoppera ponownie w stany lękowe i spiralę obwiniania się.
Doskonale natomiast z traumą radzi sobie matka Willa, który to w debiutanckim sezonie jest pierwszym zaginionym dzieckiem, porwanym do przerażającego świata potworów. Joyce jako pierwsza uwierzyła w paranormalną naturę zaginięcia syna i wszystkiego co wokół jego domniemanej śmierci się wydarzyło. Mimo bardzo trudnych przeżyć związanych z własnym dzieckiem, zamiast przekazywać mu swój lęk, negatywne emocje, nadmierną troskę, wsparła je psychicznie, zbudowała w nim poczucie pewności siebie, zaufała jego zdolnościom, rzecz jasna – martwiąc się jak prawdziwa matka, jednak nie podcinając tym nadmiernym lękiem skrzydeł syna.

Podobnie sprawa ma się z matką Mike'a, Nancy i Holly – Panią Wheeler, która ma również kilka ciekawych, choć mniej znaczących epizodów w tej serii.
Poznajemy ją jako troskliwą, typową panią domu, kiedy woła dzieci na posiłek, głaszcze po główce córeczkę, a później znudzona rodzinnym życiem z niezbyt ciekawym mężczyzną u boku, próbuje się z tego stereotypowego obrazka wyrwać. I znowu mamy tu przykład pomysłowości Dufferów – postać ta od początku wyglądająca bardzo szablonowo, przechodzi ciekawą przemianę. Najpierw widzimy, jak żałuje swojego frywolnego zachowania względem lokalnego playboya Billy'ego i wycofuje się ze swoich niecnych zamierzeń, poruszona widokiem córki w ramionach swojego męża. Później następuje częściowa transformacja i zachowawcza pani Wheeler przeradza się w prawdziwą wojowniczkę, która pomaga dzieciakom w walce z demogorgonami (w granicach rozsądku), ALE nie traci przez to swojego uroku jako tradycyjna matka i żona. Dufferowie jednak na szczęście nie przesadzili i nie aplikowali nam tej postaci nadmiernie, byśmy nie poczuli znużenia zbyt dużą liczbą bohaterów.

Pierścień trzeba zniszczyć

I najważniejsze, kluczowe zagadnienie, które dla mnie jest najlepszą interpretacją zakończenia tej przygody. Kali, siostra Nastki, również obdarzona niezwykłymi zdolnościami, mówi w przejmującym monologu, że jedynym wyjściem z tej spirali zła, jest poświęcenie się dla sprawy, dlatego że to podopieczni laboratorium, w którym eksperymentowano z krwią na ciężarnych matkach, są problemem dla zachłannego świata zepsutych dorosłych. Motyw ten skojarzył mi się naturalnie z historią pierścienia, którego

nikt nie potrafił wykorzystać w dobrych celach, ponieważ był stworzony z nienawiści, chęci władzy i podporządkowania Śródziemia jednej istocie, uważającej się za godną rządów absolutnych. Pierścień należało zniszczyć, nie było innej drogi. Tutaj mamy podobną sytuację – po Papie, pojawia się Dr Kay (skojarzenia z von der Leyen uprawnione), a po Dr Kay przyjdą następni – całego świata nie da się naprawić.

Nastka postanawia więc zostać po drugiej stronie i zniknąć razem z wymiarem Mindflayera. Czy jednak rzeczywiście ginie, czy dzięki iluzji Kali udaje jej się przeżyć i po prostu wybiera ukryte życie na wygnaniu, tak jak przekonywał nas w epilogu Mike – nie wiemy, ale to nie jest w całej tej historii najważniejsze.

Siłą serii jest właśnie niedopowiedzenie, tajemnica i nadzieja na to, że nawet jeśli wszystko było tylko doskonale opowiedzianą przez Mike'a historią stworzoną na potrzeby gry w D&D, czy pisania powieści, zakończenie przygody nie musi być tragiczne, mimo że przygoda ta zmienia człowieka w środku, czyniąc go bardziej dojrzałym. Drzwi do piwnicy, w której rozłożona jest plansza z pionkami, zamykające się dla ludzi ruszających realizować swoje życiowe plany, otwierają się dla kolejnego pokolenia, żądnego przygód. Pałka sztafetowa została przekazana.

Konstrukcja opowieści

Mamy tutaj trochę opowieść szkatułkową, bo z jednej strony bohaterowie grają w grę RPG i tworzą własne narracje, które okazują się być fabułą „rzeczywistą", z drugiej strony pojawiają się postacie poboczne, z własnymi opowieściami, eksploatowanymi przez głównych bohaterów.
Oprócz tego pełno jest tutaj odniesień do popkultury, do książek Stephena Kinga czy filmów Spielberga, nie mówiąc o horrorach klasy B z lat 80. – to na przykład miła babcia trzymająca w piwnicy potwora albo krzycząca w niebogłosy dziewczyna, której aplikowany jest zastrzyk usypiający, nie mówiąc o postaciach komiksowych jak Derek czy Ted Wheeler. Wyraźnie również widzimy motyw znanej teorii spiskowej, rzekomego projektu Montauk, gdzie ponoć przeprowadzano na ludziach eksperymenty związane z telekinezą, podróżami w czasie, psychotroniką. Stąd cała historia Nastki, laboratorium i gromady „dziwnych dzieci" o paranormalnych zdolnościach, poszukiwanych przez rządowych agentów, by wykorzystać je w swoich planach wojny z Rosją.

Musical

Aspektu muzycznego obecnego w *Stranger Things* nie da się zignorować; Kate Bush, Iron Maiden Metallica, Prince – dzięki serialowi piosenki mające grubo ponad 30 lat znów są na szczycie list przebojów.

Mamy tu kilka ważnych muzycznych symboli, przede wszystkim: muzyka jest lekarstwem, pożegnaniem, zagrzaniem do walki, rozładowaniem napięcia oraz... pięknym wspomnieniem.
Muzyka ma potężny wpływ na odbiór każdej sceny, bo to w dużej mierze ścieżka dźwiękowa powoduje, że odczuwamy nostalgię, wracamy do filmu, w którym po raz pierwszy usłyszeliśmy ten, a nie inny utwór, ujmujący w ramy konkretną scenę lepiej niż tysiąc nawet najbardziej poetyckich czy emocjonalnych słów. I *Stranger Things* daje nam również takie wrażenia – elementy musicalowe, czyli odśpiewanie przez Dustina i Suzie *The Neverending Story*, w momencie gdy akcja pędzi na złamanie karku, solówka Master of Puppets Eddiego na dachu przyczepy w wymiarze Vecny, pośród kompletnego chaosu, piosenka Kate Bush, której słuchała Max, by nie zostać zgładzoną przez potwora i nie załamać się (być może metafora wychodzenia z depresji), Purple Rain, które spięło moim zdaniem w sposób tak poruszający jak

się dało całą przygodę, będącą przecież przygodą dojrzewania. A w końcu legendarne *The Trooper* Iron Maiden podczas anarchicznej, dyplomowej przemowy Dustina – najlepszego ucznia w szkole, która była hołdem dla legendarnego Eddiego Munsona, poległego za przyjaciół.

Artyści mogą podziękować braciom Duffer, a bracia Duffer artystom – piękne połączenie pokoleń, sztuk i gustów.

Echa internetowe po premierze finału

Po pojawieniu się ostatniego rozdziału tej historii na Netflixie zaistniał cały szereg zjawisk, które dają nam ciekawy wgląd w to, jak zmieniła się wrażliwość typowego odbiorcy popkultury na przestrzeni lat.

To, co daje się zauważyć na pierwszy rzut oka, to z pewnością rozbuchane do granic możliwości krytykanctwo i znieczulica. Narzekanie na to, że nie zginęła żadna postać, wygórowane oczekiwania, mimo że serial był nakręcony naprawdę dobrze, dają nam pewien smutny obraz rzeczywistości, tak bardzo zmienionej przez przeniesienie dyskusji ze świata realnego do świata wirtualnego. Zarzuty, że nie była to kolejna *Gra o Tron* są znamienne – mamy za dużo „wszystkiego wszędzie naraz", z rogu obfitości zaczęła wylewać się ambrozja dobrobytu i pokrywa lepką warstwą nasze serca.

> W związku z powyższym, mam apel do dorosłych, którzy oglądali serial – wróćcie do czytania dzieciom bajek na dobranoc, sięgnijcie po takie książki jak *Opowieści z Narni*, *Władca Pierścieni*, *Bracia Lwie Serce*, *Cudowna Podróż*, *Niekończąca się historia*. Przypomnijcie sobie, dlaczego te opowieści były wzruszające, a nie „uderzające" czy „szokujące". Jako dorośli zostaliśmy za bardzo przytłoczeni pornografią przemocy i bezsensownego nieszczęścia. Musimy czasem pozwolić sercu na powrót do dzieciństwa, by znów wprawić w ruch te delikatne struny, które grały w nas kiedyś całkiem proste melodie.

Co można jednak pozytywnego powiedzieć o obecnym pokoleniu na podstawie odbioru *Stranger Things*? Z pewnością jest to krytyka dosłowności i łopatologii – bardzo wielu zwraca uwagę na to, że Dufferowie w ostatnim sezonie stosowali „kinową redundancję", czyli traktowali widza trochę niepoważnie, tłumacząc mu każde kolejne posunięcie bohaterów, czego w pierwszych sezonach starali się unikać. Pamiętajmy cały czas, że jest to produkcja z kategorii *young adult*, nie oczekujmy więc od fabuły przesadnej oryginalności, szczególnie w warstwie dialogowej.

Nie jest to klasyczna paideia, mamy bowiem postaci dwuznaczne, niektóre wręcz wulgarne (choć zabawne), inne całkiem komiksowe albo baśniowe. Serial raczy nas całym wachlarzem bohaterów, którzy skonstruowani są mniej szablonowo niż nam się może w pierwszej chwili wydawać, wrzuceni też jesteśmy do worka z całą gamą kulturowych produktów, które dobrze już znamy. Możemy się więc poczuć trochę jakby historia tworzenia ciekawych narracji już dawno się zakończyła, ale czy nostalgia nie może opowiadać całkiem innej, wciągającej historii?

Stranger Things to fenomen, doceniany nawet przez... ośrodki terapeutyczne. Znalazłam w mediach społecznościowych stronę „Stowarzyszenie Gildii Superbohaterów" – organizacji, która pomaga dzieciom,

nastolatkom, rodzinom wychodzić z kryzysów psychicznych za pomocą... popkultury. Zamieszczono tam wpis, gdzie podany został przykład Mike'a i jego stworzonej na potrzeby poradzenia sobie z bólem (żałobą) historii. Jak widać, *Stranger* inspiruje, nie tylko nastoletnich nerdów.

Odniesień do Tolkiena znalazło się tu sporo, czego nie można absolutnie pominąć dokonując oceny serialu. Wspomniano, że Eddie Munson w czwartym sezonie wypowiada nawet wprost słowa: „Shire płonie, więc... Idźmy do Mordoru". Cóż, Mordor upadł, zniknął wraz z Pierścieniem, a nasz strangerowy Frodo (Mike) musi żyć dalej ze wspomnieniem tej słodko-gorzkiej przygody, w sercu już bardzo odmieniony. Szara Przystań czeka.

> Czy można jednocześnie doceniać czarno-białe, pełne poetyckiej wrażliwości filmy Tarkowskiego i naładowane wszystkimi barwami świata, rozrywkowe kino w stylu *Stranger Things*? Można, jeszcze jak. Jest drużyna, jest miłość i przyjaźń, jest śmiech przez łzy. Eucatastrophe dokonało się.

„I tak oto, Drużyna Pierścienia, choć na wieki złączona więzami przyjaźni i miłości przestała istnieć" (J.R.R Tolkien, *Powrót Króla*).

*Dziękuję Bartkowi Iwickiemu z *Wbrew Antykulturze* za polecenie mi serialu, wszystkie rozmowy oscylujące wokół tematu oraz za to, że dał mi inspirację do napisania tekstu, używając wobec *Stranger Things* odważnego określenia „baśń rycerska".

Nagranie: https://www.youtube.com/watch?v=1tItYTcqySw

Oryginał: https://nlad-kopia1113.instawp.site/basn-o-dojrzewaniu-stranger-things-jak-powiesc-tolkiena/

WSPÓŁTWÓRZ NOWY ŁAD

Za Nowym Ładem stoją czytelnicy, którzy dorzucają się do jego istnienia. Dołącz do nich — jednorazowo, w kwocie, która Ci odpowiada.

DOŁĄCZAM

wspieram.nlad.pl

Zeskanuj, aby wesprzeć