



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

[http://archiviocav.unibg.it/elephant\\_castle](http://archiviocav.unibg.it/elephant_castle)

30 ANNI DITWIN PEAKS

a cura di Jacopo Bulgarini d'Elci, Jacques Dürrenmatt

settembre 2020

CAV - Centro Arti Visive  
Università degli Studi di Bergamo

JACOPO BULGARINI D'ELCI

## ***Mysteries of Love: un'introduzione***

*Sometimes a wind blows  
And you and I  
Float  
In love  
And kiss  
Forever  
In a darkness!*

I versi di *Mysteries of Love*, canzone-manifesto con cui nel 1986 inizia la collaborazione a tre tra David Lynch (anche paroliere), Angelo Badalamenti (compositore) e Julee Cruise (voce cantante), sono eterei e impalpabili come il pezzo. Eppure rivelatori. Siamo in *Blue Velvet*,<sup>2</sup> il film che consacra Lynch come uno degli autori più importanti della sua generazione. E che di *Twin Peaks* è quasi un antesignano, mettendo in campo elementi che, 4 anni dopo, saranno al centro della serie: il protagonista, Kyle MacLachlan; l'ambientazione in una cittadina di provincia quieta in apparenza ma agitata, sotto la superficie patinata, da pulsioni e tensioni oscure; l'indagine atipica su un atto di violenza che scuote la tranquillità di ogni giorno; un mistero; e sopra tutto, a segnare il cielo, le stelle del bizzarro, dell'inquietudine, del perturbante.

La canzone si conclude così:

*Sometimes a wind blows  
And the mysteries of love  
Come clear.*

---

<sup>1</sup> A volte un vento soffia / e tu ed io / fluttuiamo / nell'amore / e ci baciamo / per sempre / in un'oscurità.

<sup>2</sup> *Velluto Blu*, 1986.

A volte un vento soffia, e i misteri dell'amore si chiariscono. Quando accade che il mistero si sveli, sembra suggerirci Lynch, è per ragioni quasi naturali. Ma più spesso il mistero resta come deve essere: inspiegato, insoluto. Racchiuso in una dimensione di sacralità che genera al contempo inquietudine e piacere, paura e desiderio: che ci sia qualcosa di ignoto, e che da questo ignoto possa scaturire una minaccia, e che questa minaccia metta in crisi la quiete apparente della nostra vita, è insieme spaventoso e bellissimo. È una delle cifre stilistiche dell'universo creativo di David Lynch, e uno degli elementi più evidenti della poetica del visionario regista, autore, pittore, scultore, musicista americano.<sup>3</sup>

Questo numero speciale di *Elephant & Castle*, dedicato al trentennale della messa in onda di *Twin Peaks* e alla riflessione sulla sua fecondissima eredità nell'evoluzione della *complex tv* del nostro tempo, partirà da qui. Cioè dall'analisi di come lo show di David Lynch e Mark Frost abbia trasformato, tra le altre cose, il modo con cui al pubblico si chiedeva di guardare una detective story e, più in generale, un prodotto televisivo seriale.

Il debutto avviene l'8 aprile 1990, sulla rete televisiva americana ABC. È una rivoluzione: come sottolineeranno molti dei saggi qui contenuti, nella storia del piccolo schermo esiste un prima e un dopo *Twin Peaks*.

Per chi volesse approcciare o rinfrescare l'impianto generale dello show originale, ho preparato – assieme al videomaker Luca Rigon – un breve racconto per immagini e voce: sintetizza, in modo introduttivo e documentaristico, l'impatto che all'epoca la serie ebbe e in che termini si differenziò radicalmente dalla produzione televisiva del tempo. Lo trovate qui: *Come Twin Peaks cambiò la televisione, per sempre*.

Tra i motivi per cui *Twin Peaks* si impone come un fenomeno globale, e genera uno shock per il pubblico, c'è l'audacia con cui sovverte

3 Nelle parole di Lynch: "La vita di quasi tutti noi è piena di mistero, ma oggi le cose vanno superveloci, non c'è abbastanza tempo per sedersi, sognare a occhi aperti e accorgersi della sua presenza". In Lynch D. e McKenna K. (2018), *Lo spazio dei sogni*, Mondadori, Milano.

i meccanismi del più codificato dei generi televisivi: il giallo. Al centro del plot c'è un'indagine, quella dell'agente dell'FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) attorno all'omicidio della giovane bellezza locale Laura Palmer (Sheryl Lee), nell'eponima cittadina immaginaria. Se fin da subito la serie mette in crisi le rassicuranti certezze del canone investigativo,<sup>4</sup> altrettanto fa – in modo più sottile e spiazzante – con il ruolo dello spettatore.

### **“Break the code, solve the crime”.<sup>5</sup> La nascita dello spettatore-detective e l'ermeneutica come gioco aperto**

La prima sezione del volume analizza questo fenomeno. Riflettono sulla ridefinizione del ruolo del pubblico De Blasio e Teti nel loro contributo **Dallo spettatore all'investigatore. Partecipazione del pubblico nell'universo transmediale di *Twin Peaks***. Lo spettatore, sottratto alla propria abituale passività, viene chiamato a partecipare attivamente alla costruzione di un complesso mondo finzionale istituito tramite molteplici piattaforme mediali. Il fandom, come lo conosciamo e studiamo oggi, nasce qui.

In questa riflessione anche la tecnologia, ovviamente, gioca un ruolo: Picart-Hellec, in **La Rose bleue de la télévision : *Twin Peaks*, naissance de la série à décodage**, mette sotto esame la possibilità – e la necessità – della revisione, all'epoca una novità resa possibile dalla diffusione massiccia dei videoregistratori analogici, come strumento di quella fondamentale azione che, oltraggiosamente, l'universo narrativo di Lynch poneva in capo allo spettatore: la decodifica ermeneutica.

In uno scenario in cui il ruolo del pubblico è così mutato, emerge una dimensione ulteriore: la cittadina e i suoi segreti divengono un

4 Si vedano ad esempio Hague A. (1995), "Infinite Games: The Derationalization of Detection in *Twin Peaks*", in *Full of Secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*, edited by Lavery D., Wayne State University Press, Detroit; Barrett K. (2017), "Smashing the Small Screen: David Lynch, *Twin Peaks* and Reinventing Television", in *Approaching Twin Peaks. Critical Essays on the original Series*, edited by Hoffman E. and Grace D., McFarland & Company, Jefferson.

5 "Decifra il codice, risolvi il crimine": Cooper allo sceriffo Truman (*Twin Peaks* 1x03).

terreno di gioco, e il protagonista, Cooper, diventa quasi una protesi dello spettatore. O, in termini appartenenti al mondo dei videogame, un avatar la cui esplorazione del mondo è la nostra esplorazione del mondo. È la tesi di Genovesi in **Giocando con l'immaginazione. Per una lettura ludica di *Twin Peaks***.

### “I'll see you again in 25 years”.<sup>6</sup> L'ombra di *Twin Peaks* sulla serialità contemporanea

La seconda sezione riparte da qui. Ma indagando l'influenza che lo show di Lynch e Frost ha avuto nella genesi della *complex tv* degli anni successivi.

Baronci, in ***That Gum You Like Is Going To Come Back In Style. Storytelling Ludico e Spettatorialità Partecipata tra *Twin Peaks* e la Complex Tv degli anni '00***, a partire da una riflessione sui due elementi di innovazione strutturale citati nel titolo, cerca tracce della duratura influenza della serie in alcuni show dei nostri anni (dal 2016 a oggi e oltre): *Westworld*, *The OA*, *Legion*, *Dark*. Prodotti scelti sia per la loro rilevanza nel panorama odierno, sia per i robusti rapporti di filiazione che intrattengono con la creatura di Lynch e Frost.

Una scelta complementare e utilissima è quella operata da Polloche che, in ***Brutte copie? Imitazioni, parodie e influenze di *Twin Peaks* nella programmazione dei network statunitensi (1990-1997)***, mette sotto la lente d'ingrandimento non già gli eredi di successo, gli show maggiori che hanno – in anni successivi – rielaborato felicemente la lezione di *Twin Peaks*, ma quelli immediati e minori, sovente dimenticati. *Northern Exposure*; *Eerie, Indiana*; *Picket Fences*; *Wild Palms*; *American Gothic*: tutti tentano di reagire al terremoto televisivo appena occorso, provando a incorporare – con alterne fortune – i temi del bizzarro, dell'horror, della cittadina di provincia che nasconde misteri e segreti.

In ***Il doppio come incarnazione del male. Note sulla serialità contemporanea a partire da *Twin Peaks****, invece, Tongiani rintraccia il grande tema del doppio come forma visibile del perturban-

6 “Ci rivedremo tra 25 anni”: Laura Palmer a Cooper nella Red Room (*Twin Peaks* 2x22).

te e manifestazione terrena del male, molto presente nell'universo lynchiano, in due produzioni recenti. *The Leftovers* (2014-2017), con i suoi rispecchiamenti e confronti con alter ego misteriosi e disturbanti, e *The Outsider* (2020) in cui lo sdoppiamento di un personaggio – secondo la dicotomia innocente / colpevole – diventa la premessa narrativa dell'intera serie. E offrendo nel tragitto riflessioni interessanti sulla natura del male e il percorso dell'eroe.

### “The good Dale is in the Lodge and can't leave”.<sup>7</sup> Il tema della soglia in *Twin Peaks* e nei suoi eredi

Siamo alla terza sezione, che continua a indagare l'eredità così ricca del nostro show nella successiva generazione di nuove linee produttive, ma lo fa concentrando la propria attenzione su una prospettiva tematica specifica: quella della soglia, del limite, del confine.

In ***Porte, finestre e sipario rosso. La soglia come cifra estetica di *Twin Peaks****, Albergoni analizza il tema sia nel mondo visivo e narrativo di Lynch che in serie successive: la sala d'attesa dei *Soprano*; gli spostamenti tra tempi e mondi di *Lost*, con le sue botole e le sue caverne che sono anche porte; l'accesso a mondi altri in *Dark*, *Leftovers* e *Westworld* attraverso il superamento – anche qui – di soglie che possono essere esterne come interne.

In ***Sotto la soglia. Il lato oscuro del quotidiano da *Twin Peaks* a *Dark****, Previtali esplora la “Lynchtown”,<sup>8</sup> approfondendone due successive incarnazioni che hanno profondamente segnato il paesaggio televisivo degli ultimi anni: *Stranger Things* (che presenta un Altrove fisico, il Sottosopra) e di nuovo *Dark* (in cui un viluppo di segreti e di complesse interazioni familiari nasconde una realtà ancora più minacciosa e inquietante della sinistra centrale nucleare che domina la cittadina boschiva).

7 “Il Dale buono è nella Loggia e non può uscire”: Annie Blackburn a Laura Palmer in *Fire Walk With Me*.

8 CHION M. (1995), *David Lynch*, Lindau, Torino. La “Lynchtown”, termine coniato da Chion nella sua fondamentale monografia sul regista, è la cittadina di provincia in cui due piani di esistenza coesistono: quello di superficie, patinato e pacificamente borghese; e uno nascosto, ombroso, oscuro, popolato di creature normalmente invisibili.

### “Someone manufactured you, for a purpose”.<sup>9</sup> Razionalizzare il bizzarro

La quarta sezione raccoglie quei contributi che, seguendo strategie diverse, si prefiggono il compito di provare a mettere ordine nella materia sovrabbondante e apparentemente caotica di una creatività istintuale e para-razionale come quella di Lynch.

In **The Good, the Bad and the Odd: A Cross-Semiotic and Systemic-Functional Insight into *Twin Peaks*** Consonni si lancia in un'impresa ardimentosa: individuare, con un approccio che incrocia linguistica, semiotica, narratologia, le meccaniche strutturali che regolano tratti altamente iconici della serie. E che saremmo tentati, in prima battuta, di confinare al regno di una “creatività senza regole”: a partire da tutto ciò che è bizzarro, peculiare, stravagante. Cioè una parte cospicua dei personaggi, degli oggetti, dei luoghi, delle azioni delle prime due stagioni su cui il saggio si concentra. Troverete nel saggio anche alcune intuizioni eccitanti sulla natura dello sguardo dell'eroe: “Indeed, Agent Cooper is a seer of things. He is not a hunter of the truth. He is no master of darkness. (...) Agent Cooper, mystic detective, is a seer of what goes on beyond the visibility of things”.

Intelligente e preziosa è la riflessione offerta da Bellavita in ***Twin Peaks: The Return. L'alba della mythology series***. Il terreno di analisi qui è la terza stagione, un oggetto così complicato da sfidare le catalogazioni usuali: l'autore propone non a caso di considerarlo come il primo esempio maturo di “serie mitologica”. Una modalità di racconto che da un lato pone allo spettatore sfide nuove, dall'altro impegna il suo creatore-demiurgo in uno sforzo se non catalogico almeno riassuntivo della propria poetica e delle proprie narrazioni pregresse.

In **David Lynch et Mark Frost : Itinéraire d'une “Odysée” télévisuelle** Caruano ordisce una lettura affascinante, cercando di rintracciare una matrice addirittura omerica per *Twin Peaks*. Più specificamente, sotto il segno del lungo e tribolato ritorno a Itaca di

<sup>9</sup> “Qualcuno ti ha fabbricato, per uno scopo”: MIKE, l'uomo con un braccio solo, a Dougie Jones, uno dei doppi di Cooper (*Twin Peaks* 3x03).

Odisseo. Il terzo capitolo della serie – esso stesso vera e propria odissea produttiva – diventa così trasposizione e rilettura filosofica dell'antico testo greco. Mostrandosi capace di assumerne nuovamente alcuni tratti distintivi non solo narrativi ma anche formali e compositivi.

### “One chants out between two worlds”.<sup>10</sup> Testi, metatesti, pretesti: la natura ambigua delle immagini e dei suoni in *Twin Peaks*

La quinta e ultima sezione raccoglie due contributi che affrontano di petto il vero e proprio elefante nella stanza di *Twin Peaks: The Return*: la sua natura profondamente, ineludibilmente, metatestuale.

Pacella, in ***And there's always music in the air. Rock e palcoscenico in Twin Peaks***, esplora la dimensione sonora e musicale, così importante nell'opera del regista americano e giunta forse a maturazione finale proprio con la terza stagione dello show. L'ipotesi interpretativa che viene proposta è suggestiva: certe occorrenze “musicali” narrative, di ambientazione, di scelta d'attori, di poetica e di estetica, non sono casuali o decorative. Il ricorrere di elementi come il palco, la maschera, il doppio, l'iperbole, il sogno, assume un significato più preciso se letto nel contesto di uno specifico genere musicale: il rock.

Infine, Malavasi, nel suo scintillante **“Do you recognize that house?”. *Twin Peaks: The Return* as a process of image identification** porta l'indagine su un terreno complesso e fascinoso: quello della natura e della stabilità delle immagini, della traccia che lasciano in noi spettatori, della loro persistenza, della vita propria che mostrano di saper sviluppare, della loro forza attrattiva e generativa, della nostalgia che evocano. “The story that involves FBI agent Dale Cooper could be entitled ‘the (instable) adventure of an image’, an image left behind – in the memory of the spectator and in the world of the series – by the two, distant first seasons of the show. The intricate, hard adventure experienced by Dale Cooper's image in this third

<sup>10</sup> “Una voce canta tra due mondi”: MIKE, l'uomo con un braccio solo (*Twin Peaks* 1x03).

*Twin Peaks* looks like a paradigmatic process of becoming himself – return to himself and, at the same time, recognize himself”.

30 anni fa *Twin Peaks* si presentò come una detective story, cioè l'indagine su un delitto che ci si aspetta venga risolto; televisiva, quindi – ci si immagina – inevitabilmente rassicurante; in forma di soap opera, tipologia associata più alla leggerezza dell'intrattenimento che a innovazioni o complessità. Per sovvertire, immediatamente, stereotipi e attese.

Se lo spazio del mistero è sacro, inviolabile, come Lynch fece intendere *dentro* la propria opera e, *fuori* di essa, in innumerevoli interviste,<sup>11</sup> allora deve essere sottratto alla logica consumistica della “soluzione”. È noto: Lynch e Frost non avrebbero mai voluto risolvere il giallo *whodunit* della serie originale, per portare piuttosto lo spettatore a perdersi in una foresta di misteri sempre più fitta. Ma finirono per soccombere alla produzione, che impose lo svelamento del killer a un terzo della seconda stagione; facendo così collassare il senso stesso di un'opera pensata per essere aperta.<sup>12</sup>

Una prima riparazione, amara come la vendetta, arriverà nel '92 con *Fire Walk With Me*, successivo alla serie ma narrativamente un *prequel*. Ma ci vorrà un altro quarto di secolo, con la ripresa del 2017, perché le cose possano essere rimesse a posto, seppur nel modo rovesciato del visionario regista americano: la detective story dissolta, il giallo stesso rimosso dall'equazione, il mistero ripristinato nella sua gloria intangibile. La prima scena di *Fire Walk With Me*, che è anche la prima della cronologia “non cosmogonica” del mondo fittizio di *Twin Peaks*, è emblematica: uno schermo televisivo viene violentemente fatto a pezzi. L'ultima scena della cronologia narrativa

---

11 “C'era spazio per tantissimi altri misteri. Ma quel mistero [la morte di Laura Palmer] era sacro, teneva in piedi tutti gli altri. Era l'albero e gli altri erano i rami” (Lynch in *A Slice of Lynch*, dietro le quinte del 2007 incluso come contenuto speciale nelle edizioni della serie in DVD e Blu-ray).

12 “All'inizio *Twin Peaks* fece il botto, ma alla ABC non piacque mai per davvero; quando gli spettatori cominciarono a scrivere e chiedere: “Quando scopriremo l'assassino di Laura Palmer?”, ci costrinsero a svelarlo, ma a quel punto la gente smise di seguirlo. Io glielo avevo detto che rivelare il nome del killer sarebbe stata la fine, e andò proprio così” (Lynch 2018).

della serie è nei titoli di coda della puntata finale di *Twin Peaks: The Return* (2017): Laura Palmer sussurra qualcosa all'orecchio dell'agente Cooper; inudibile allo spettatore.

Attorno a questi due gesti – la rivolta contro i meccanismi produttivi omologanti della tv dell'epoca;<sup>13</sup> la riaffermazione del mistero come qualcosa di sacro e intangibile – si articola l'intero percorso che Lynch costruisce nell'universo *Twin Peaks*. Tra queste due scene – e nei 25 anni che le separano – c'è il senso del viaggio quasi riparatore che l'autore compie per risanare la propria creatura mutilata.

“One day my log will have something to say about this”, un giorno il mio ceppo avrà qualcosa da dire su tutto questo, promette l'iconica Signora Ceppo all'agente Cooper nella seconda puntata della prima stagione della serie. Nell'attesa, *un'attesa che non può né deve essere soddisfatta*, possiamo gustarci i saggi che qui raccogliamo: hanno, anche loro, più di qualcosa da dire.

---

13 “Ritenevo che fosse un mezzo orribile, oltre tutto all'epoca faceva proprio pena. Piena di interruzioni pubblicitarie, un teatro dell'assurdo” (Lynch 2018).