



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

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

MATTEO GENOVESI

Giocando con l'immaginazione. Per una lettura ludica di *Twin Peaks*

I. Introduzione

Inquadrature ravvicinate sui macchinari in una fabbrica che si accostano alle panoramiche su ambienti naturali sotto l'accompagnamento musicale di Angelo Badalamenti. È in tal modo che si apre *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991),¹ il famoso serial televisivo ideato da David Lynch e Mark Frost.² Fin dalle sue prime due stagioni trasmesse all'inizio degli anni Novanta, *Twin Peaks* ha provocato innumerevoli tentativi d'interpretazione da parte del pubblico così come della critica, e probabilmente continuerà ad animare l'immaginazione per tanto tempo ancora, complice il recente arrivo della terza stagione, ovvero *Twin Peaks: The Return* (Showtime, 2017). Il ritrovamento del corpo senza vita della giovane Laura Palmer e l'avvio delle indagini da parte dello sceriffo Truman e dell'agente Cooper sanciscono l'inizio di un racconto colmo di mistero, in cui la ricerca dell'assassino

¹ In Italia le prime due stagioni sono uscite col nome *I segreti di Twin Peaks*. Per abbreviare, nel saggio verrà prediletto il titolo originale, ovvero *Twin Peaks*.

² Nonostante l'assodata tendenza a utilizzare la terminologia di serie televisiva invece di serial televisivo, in questo saggio la creazione seriale di David Lynch e Mark Frost verrà etichettata come serial: la differenza tra serie e serial affonda le radici in Ellis (1982), dove per serial Tv si intende un racconto suddiviso in puntate narrativamente interconnesse e collegate, mentre per serie Tv si intende un prodotto formato da episodi narrativamente autoconclusivi e indipendenti tra loro. Sebbene in tempi relativamente recenti si sia assistito a fenomeni di ibridazione tra la struttura della serie e del serial, nel momento in cui *Twin Peaks* è stato trasmesso per la prima volta questa distinzione era ancora abbastanza netta, ragion per cui nel saggio verrà prediletta la nozione di serial.

conduce sia i protagonisti che gli spettatori a confrontarsi con eventi sempre più surreali.

Il saggio qui presente, sulla base di alcuni contributi accademici nazionali e internazionali provenienti dai campi interdisciplinari dei *television studies* e dei *game studies*, evidenzierà gli aspetti semantici che stimolano gli spettatori a instaurare un rapporto ludico con il serial nato dalla creatività visionaria di Lynch e Frost. Inizialmente verrà inquadrato il fenomeno *Twin Peaks* alla luce della sua portata innovativa nel mondo della serialità televisiva, per poi dimostrare che la cittadina immaginaria di *Twin Peaks* diventa un metaforico spazio in cui gli utenti, con una progressione cognitiva tendenzialmente parallela all'agente Cooper, giocano in modo indiretto con l'obiettivo di comprendere piani esistenziali paranormali.

2. *Twin Peaks* e narrazione transmediale

Con una narrazione perennemente criptica, *Twin Peaks* ha segnato un punto di fondamentale importanza nella serialità televisiva, sia a livello testuale così come nel rapporto col pubblico: come sottolineano Gwenllian-Jones e Pearson, in *Twin Peaks* "l'intertestualità, la meta-testualità, un tono ironico e/o surreale, il *pastiche*, l'auto-refenzialità si combinano insieme per coinvolgere gli spettatori in un rapporto assieme immaginativo e interpretativo" (2004: XIV-XV). Il serial ideato da Lynch e Frost ha svolto infatti un decisivo contributo verso il progressivo avvento di prodotti seriali televisivi molto profondi a livello stilistico ed espressivo, capaci altresì di modificare sensibilmente il rapporto degli spettatori con il piccolo schermo (Innocenti, Pescatore 2008: 29-33). Questo rinnovato scenario era spesso etichettato dalla terminologia di quality TV, che si rivelava però sfuggente e complicata da definire in maniera univoca (Thompson 1996: 13). Mittell in tempi recenti ha quindi optato per la più puntuale nozione di Complex TV, in cui la complessità riguarda sia l'articolazione narrativa di un testo seriale dipanato nel corso del tempo, sia i conseguenti tentativi di comprensione da parte degli spettatori (2017): la tv complessa infatti "ha innalzato la soglia di tolleranza nei confronti della confusione degli spettatori, invogliandoli a

prestare maggiore attenzione e a ricostruire la narrazione in modo più attivo" (ivi: 3749).³ Gli spettatori che vengono spinti a immergersi sempre più in profondità di un complesso racconto seriale televisivo vengono definiti da Mittell come fan investigativi, ovvero utenti che non si limitano alla fruizione di una puntata a settimana, bensì riguardano spesso intere o cospicue porzioni collaborando tra loro, creando ipotesi su quanto accaduto in passato e quanto accadrà in futuro (ivi: 5823-6497).

La progressione narrativa di *Twin Peaks* è contraddistinta da una complessità sempre maggiore nel corso delle puntate, e rappresenta un metaforico magnete capace di attirare moltissimi fan investigativi. Per fare ordine negli eventi "racchiusi" nella cittadina immaginaria è infatti necessario uno spettatore attento a cogliere ogni minimo dettaglio della messa in scena, ma non solo: *Twin Peaks* richiede infatti un fruitore volenteroso di andare ancora oltre, ovvero uno spettatore deciso a sfruttare anche alcune risorse tecnologiche pur di rivedere determinate scene/sequenze nei tempi che intercorrono tra la trasmissione di una puntata e la successiva. A tal proposito, secondo Nieland, ogni puntata delle prime due stagioni viene infatti registrata in media 830.000 mila volte (2012: 83). Del resto, come argomenta Johnson, la figura dello spettatore in quanto fruitore passivo rappresenta un falso mito, visto che il medium televisivo può essere fautore di facoltà cognitive aumentate (2006: 57-102).

La complessità narrativa di *Twin Peaks* non si articola e non si esaurisce nel solo medium televisivo, bensì costituisce fin dall'inizio un racconto dipanato su vari settori d'intrattenimento. A partire dagli anni Novanta, infatti, accanto alle prime due stagioni televisive si sono affiancati due romanzi letterari e un lungometraggio cinematografico: *Il diario segreto di Laura Palmer*, scritto nel 1990 da Jennifer Lynch (figlia di David) e pubblicato in Italia come allegato alla rivista settimanale *Tv Sorrisi e canzoni*, narra dal punto di vista di Laura alcune vicende da lei vissute fin da bambina e alcuni retroscena sulle vite dei suoi conoscenti; l'anno successivo si aggiunge *L'autobiografia*

3 Il volume di Mittell, come indicato in bibliografia, è stato consultato in versione digitale su Amazon: tutti i riferimenti al suo libro tengono conto della visualizzazione tramite Desktop con la grandezza dei caratteri tenuta al minimo.

dell'agente speciale Cooper scritto da Scott Frost (fratello di Mark), che si focalizza su alcune registrazioni incise da Cooper su un nastro magnetico mentre fa ipotesi su ciò che accade nella cittadina di Twin Peaks; ai due romanzi si affianca il film *Twin Peaks: Fuoco cammina con me* (David Lynch 1992), che rappresenta un prequel delle vicende narrate in televisione e si focalizza sugli ultimi periodi di Laura in vita, concludendosi proprio con il suo truce omicidio e il ritrovamento del suo cadavere. Come sottolinea Lavery, questi prodotti non vanno considerati come elementi puramente ancillari, bensì come integrazioni al racconto seriale televisivo che forniscono alcune risposte ma al contempo pongono ulteriori domande, cercando quindi di sollecitare la partecipazione degli appassionati (1995: 6-10). Il serial di Lynch e Frost è uno dei primi che espande i suoi contenuti narrativi al di là del medium d'origine, rappresentando un articolato caso di "transmedia storytelling": questa terminologia, come sostiene Jenkins, riguarda un racconto dipanato su più settori d'intrattenimento in cui ogni singolo medium, sfruttando le proprie caratteristiche espressive peculiari, offre il suo prezioso contributo allo sviluppo di una narrazione ramificata e talvolta distribuita nell'arco di vari anni (Jenkins 2007: 81-129; 2009).

Vari studiosi nazionali e internazionali hanno indagato il contemporaneo fenomeno della narrazione transmediale, articolando le loro ricerche sulla base delle importanti considerazioni di Jenkins ed evidenziando sempre la necessaria coordinazione nella distribuzione dei frammenti narrativi, a cui segue l'incentivazione dei fruitori a muoversi in dei contesti multimediali (Innocenti, Pescatore 2008; Scolari 2009; Evans 2011; Giovagnoli 2013; Dowd et al. 2013; Teti 2018). In questa sede, è particolarmente utile fare riferimento agli studi condotti da Pescatore e dal suo gruppo di ricerca. Gli accademici italiani affermano infatti che la costruzione di un universo transmediale può portare alla creazione di un ecosistema narrativo, ovvero un vasto racconto capillare formato da molteplici narrazioni su molteplici media, in cui non è ravvisabile un polo centrale da cui dipendono strettamente tutte le altre ramificazioni, bensì delle porzioni narrative costruite nel corso del tempo e in grado di essere sia autosufficienti sia coese tra loro (Innocenti, Pescatore 2012: 133-

138). De Pascalis e Pescatore specificano inoltre che negli ecosistemi si generano "oggetti narrativi modulari, la cui relazione con l'utente è improntata all'esperienza ludica" (2018: 21). L'esplorazione ecosistemica, includendo possibili prodotti seriali televisivi complessi, implica altresì la possibile presenza fan investigativi volenterosi di affrontare un percorso simile a un gioco.

Come argomenta Teti, *Twin Peaks* rappresenta un emblematico ecosistema narrativo per due motivi in particolare: in primo luogo, il film e i romanzi sono contemporaneamente dei punti di espansione così come dei potenziali punti d'ingresso ai misteri intorno alla fittizia cittadina creati con la declinazione seriale televisiva;⁴ in secondo luogo, ogni elemento dell'ecosistema viene costruito in divenire nel corso degli anni (2018: 101-127). Infatti, Lynch non nasconde di farsi guidare dall'istinto creativo del momento in ogni sua scelta, a cui cerca di conferire maggiore coerenza possibile in seguito (Lynch in Rodley 1998: 231-235); allo stesso modo, non nasconde la volontà di creare strani mondi in ogni sua creazione intellettuale, mondi che lui stesso comprende a pieno solo quando inizia la fase di produzione (Lynch in Wolf 2012: 1).

L'essenza visionaria di Lynch calata in un contesto seriale ha donato come risultante un universo narrativo costruito in divenire non solo dalla sua attività intellettuale/creativa e da quella di Frost, ma anche dall'attività dei fan, che hanno preso parte a un ecosistema in cui il confine tra realtà, sogno e fantasia è diventato sempre più labile. Se infatti il sopra citato diario di Laura rappresenta la prima estensione transmediale per la serialità televisiva, in cui un elemento diegetico sconfinava e invade la realtà quotidiana (Mittell 2017: 6654), nel corso delle tre stagioni è registrabile anche il percorso inverso, ovvero che il culto creato attorno a determinate scene/sequenze invade il serial. Un esempio riguarda uno dei personaggi più celebri, la giovane Audrey Horne, che nella seconda puntata della prima stagione, mentre parla con l'amica Donna Hayward, si lascia improvvisamente trasportare in trance iniziando a ballare nel mezzo di una tavola calda sotto le note extra-diegetiche di Badalamenti, segnando una scena

4 Il punto di partenza ideale resta quello rappresentato dal medium televisivo, soprattutto per fare ipotesi sull'identità dell'assassino di Laura Palmer.

entrata nell'immaginario collettivo come "danza di Audrey"; nella sedicesima puntata di *Twin Peaks: The Return*, una non più giovanissima Audrey si trova col marito nella Roadhouse, e a un certo punto il presentatore invita la donna a cimentarsi proprio nella "danza di Audrey", con tutto il locale che le lascia spazio per farle replicare il ballo. Si tratta di uno dei tanti momenti metanarrativi del serial che evidenziano la sua estetica funzionale, terminologia coniata da Mittell per evidenziare il processo che provoca negli spettatori un senso di meraviglia accompagnato dalle congetture sul funzionamento di un meccanismo narrativo (ivi: 1261). L'estetica funzionale stimola i fan investigativi ad avanzare ipotesi sui versanti più criptici della narrazione, intraprendendo un gioco indiretto in cui l'obiettivo finale è rappresentato da una comprensione più dettagliata possibile del complesso racconto.

L'accostamento tra lo specifico caso di *Twin Peaks* con le forme e le prassi ludiche sono state già tenute in considerazione dalla comunità accademica: come sostengono Odell e Le Blanc, la costante caccia al dettaglio degli spettatori, seguita dalla successiva possibilità di confronto con altri appassionati grazie all'utilizzo di appositi canali su Internet,⁵ conduce i fruitori a intraprendere una sorta di gioco indiretto col mondo di finzione creato da Lynch e Frost (2007: 169-174). Basso-Fossali non a caso definisce il fruitore tipico di *Twin Peaks* in quanto spettatore-giocatore (2015: 294). Una conclusione simile viene enucleata anche da Teti, secondo il quale Lynch e Frost "fanno partecipare l'audience a una sorta di gioco intellettuale costituito dai mondi fittizi da loro materializzati [...] Il pubblico viene insomma incitato a decifrare una specie di codice nascosto, viene indotto a individuare i tanti riferimenti intertestuali" (2018: 33).

Twin Peaks, sia se osservato nella sua iniziale declinazione televisiva o se osservato nel più ampio contesto transmediale che si è dipanato nel corso del tempo, assume quindi i tratti di un grande gioco: ogni evento/elemento all'interno e all'esterno della cittadina immaginaria rappresenta una sfida per le facoltà cognitive dello spettatore, chia-

5 All'inizio degli anni Novanta, il primo sito appositamente dedicato a *Twin Peaks* è stato alt.tv.twinpeaks, a cui si sono susseguiti in seguito innumerevoli blog e forum sui più disparati siti.

mato a decifrare ogni potenziale indizio per comprendere l'identità dell'assassino di Laura Palmer e non solo. Una tale affermazione ovviamente richiede delle specificazioni, a partire da una lecita domanda: in che modo effettivo questo serial televisivo può incentivare un approccio ludico negli spettatori?

3.1 Un mondo ludicamente esplorabile

I confini e i possibili sconfinamenti delle prassi ludiche sono stati indagati da molteplici autori da ormai quasi un secolo a questa parte (Huzinga 1938; Suits 1978; Bateson 1996; Ortoleva 2012; Salvador 2015). La complessa definizione etimologica della parola "gioco" richiederebbe una corposa trattazione apposita, ragion per cui in questa sede verranno considerate alcune delle caratteristiche semantiche dei giochi in ogni possibile forma con l'obiettivo di contestualizzarle nel caso specifico di *Twin Peaks*.

Un primo spunto utile in tal senso proviene da Caillois, che in un volume pubblicato originariamente negli anni Cinquanta offre una tassonomia ontologica delle caratteristiche accomunanti di vari giochi: ogni attività ludica secondo l'autore francese è libera, regolata, incerta, fittizia, separata e improduttiva (1995). Caillois sostiene che ogni gioco non improvvisato predispone uno o più partecipanti con una variabile libertà performativa, la quale dev'essere comunque limitata dalle regole costitutive del gioco stesso. Queste conclusioni non riguardano solo le manifestazioni ludiche che Caillois prende in esame nel periodo in cui scrive la sua monografia, ma anche il medium videoludico. Come infatti illustrano Salen e Zimmerman in un manuale di game design, ogni videogioco si basa sulla costante relazione tra meccaniche e dinamiche: le meccaniche riguardano gli elementi costitutivi di un sistema che permettono all'utente di interagire secondo determinate regole, mentre le dinamiche riguardano lo sviluppo potenziale di tante azioni entro le possibilità consentite dal regolato sistema (2003: 312-323). La libertà dinamica nei limiti sanciti dalle meccaniche statiche è alla base di ciò che nel mondo videoludico viene definito *gameplay*: con questo termine, come evidenzia Salvador, si intende il rapporto tra un "sistema formalizzato

e chiuso, composto di regole vincolanti che ne strutturano in modo inequivocabile la fruizione” (2013: 99), e un atto in cui “è l'intervento del giocatore che modifica l'universo di gioco dall'interno” (ivi: 100) ad assumere rilevanza. Ogni gioco o videogioco vive dunque entro due poli all'apparenza distanti, in cui la sensazione di libertà è strettamente legata a dei necessari canoni regolatori.

Twin Peaks è fortemente basato sulla coesistenza di una doppia polarità: da un punto di vista strettamente stilistico, sono spesso ravvisabili degli accostamenti immediati tra momenti idilliaci e momenti tetri, sottolineati dai cambi di tonalità negli accompagnamenti musicali. Da un punto di vista testuale, alla realtà comunemente percepita dalla cittadina si affianca un altro orizzonte esistenziale che in particolare l'agente Cooper fronteggia più volte, ovvero quello della Loggia Nera; nel surreale ambiente avvolto dalle tende rosse regna un differente ordine spazio-temporale, che conduce l'agente a confrontarsi con tetri elementi e in particolare con il suo *doppelgänger*, sancendo un contrasto destinato a occupare larga parte di *Twin Peaks: The Return*. Quest'ultima stagione raggiunge estremi picchi di complessità narrativa, allargando al contempo l'ecosistema, sia nella sua declinazione immanente che in quella trascendente: se infatti le prime due stagioni si ambientano nella cittadina di Twin Peaks e vedono nella Loggia Nera l'unico spazio extra-dimensionale, *Twin Peaks: The Return* coinvolge città come New York e Los Angeles, oltre a mostrare l'enigmatico spazio della Loggia Bianca, in cui regna un assoluto (ma comunque perturbante) senso di pace, a differenza dell'orrore perenne che caratterizza la già menzionata Loggia Nera. I connotati della cittadina di Twin Peaks, così come quelli delle altre città e degli orizzonti extra-dimensionali in cui si svolgono le vicende, sono importanti per individuare la ludicizzazione del serial. Lynch e Frost hanno iniziato il loro processo creativo immaginando i dettagli morfologici di Twin Peaks (Lynch in Chion 1995: 119-120), plasmandone i canoni esistenziali e le idiosincrasie sociali, concretizzando la realizzazione di un ambiente che si articola inizialmente in una piccola città dove nulla è ciò che sembra all'apparenza, visto che le indagini sull'omicidio di Laura Palmer conducono Cooper di fronte a degli abitanti con vari segreti da nascondere. Il mistero rela-

tivo alla ricerca e al movente dell'assassino si infittisce sempre di più tra la prima e la seconda stagione, aprendo al contempo le porte a ordini di realtà surreali che lasciano intendere che l'omicidio iniziale è solo un nodo di una matassa narrativa ben più grande. Chi ha ucciso Laura Palmer? È giusto la prima di una lunga serie di domande che il serial pone direttamente o indirettamente: chi o cosa è BOB, l'entità maligna che si impossessa di certe persone? Chi spara a Cooper sul finale della prima stagione? Chi è il Gigante che gli compare in visione all'inizio della seconda stagione e cosa vuole comunicare? Cosa sono realmente i gufi? Qual è la natura della Loggia Nera e della Loggia Bianca? Cosa si cela dentro alla gabbia di vetro che si vede nella prima puntata di *Twin Peaks: The Return*?

Se alcune delle sopra citate domande trovano una concreta risposta nel corso delle puntate, altre rimangono ancora oggi avvolte nel mistero. Fermo restando che quelle sopra segnate sono una piccolissima porzione del potenziale numero di quesiti che uno spettatore può porsi nell'arco delle tre stagioni, il tentativo di risposta non può esimersi dalla stretta conoscenza della dimensione spaziale che sorregge la creazione di Lynch e Frost. La cittadina di Twin Peaks assume i tratti di un microcosmo, una porta su un vero e proprio mondo immaginario strutturalmente tendente a un potenziale infinito, alimentato non solo dalla progressione narrativa seriale nel medium televisivo, ma anche dalle varie espansioni transmediali. La delineazione dei tratti distintivi di un mondo immaginario è alla base di quella che Hills definisce *iperdiegesi*, ovvero la “creazione di uno spazio narrativo vasto e dettagliato, del quale solo una frazione viene vista o attraversata nell'ambito del testo, ma che nondimeno mostra di operare secondo principi di logica interna e di ampliamento” (2003: 134). L'*iperdiegesi* viene considerata da Scaglioni la caratteristica più rilevante per comprendere la complessità e la ricezione delle narrazioni seriali televisive (2006: 55), mentre Boni sottoscrive che possono creare geografie immaginarie dettagliate tanto quanto quelle reali (2014: 25).

Lo spazio infatti nella serialità televisiva contemporanea non va considerato come un mero contenitore di eventi, bensì un elemento semantico di importanza molto rilevante per la comprensione di un

articolato racconto. A tal proposito, Ryan ha recentemente scritto un contributo rilevante ai fini della trattazione qui presente, affermando che ogni mondo di finzione iperdiegetico si basa su elementi statici e si articola su elementi dinamici nel corso del tempo (2015). La declinazione seriale di *Twin Peaks*, così come le sue successive espansioni transmediali, si basano su alcuni elementi costanti e ripetuti che tengono saldamente unito in modo coerente l'intero universo di finzione, che a sua volta lascia spazio all'immaginazione dei fruitori nei tanti momenti in cui la narrazione si fa sempre più criptica.

Quest'ultima considerazione evidenzia un primo punto di contatto con le prassi ludiche: similmente a un giocatore che sperimenta varie dinamiche ludiche sottostando a determinate meccaniche regolatorie, un fruitore di *Twin Peaks* gioca con l'immaginazione navigando tra gli elementi dinamici del mondo di finzione, sottostando comunque agli elementi statici che regolano internamente il mondo stesso. Mentre un giocatore deve masterizzare le sue abilità performative comprendendo le meccaniche fisse per poi sperimentare un numero adeguato e contestualizzato di variabili dinamiche, uno spettatore di *Twin Peaks* deve sviluppare la sua immaginazione lungo gli elementi dinamici del mondo di finzione dopo aver ben compreso gli elementi statici del microcosmo.

In tal caso, gli elementi statici corrispondono alla mappatura della cittadina e all'identità degli abitanti (Chion 1995: 120-126), mentre gli elementi dinamici riguardano i rapporti tra gli stessi abitanti, i moventi soggiacenti alle loro azioni, la logica sottesa a determinati eventi sovranaturali e soprattutto l'estensione della mappatura a quei già citati spazi enigmatici della Loggia Nera e della Loggia Bianca, metafore emblematiche della necessità dell'abbandono di schemi interpretativi immanenti in favore di altri schemi più trascendenti. L'agente Cooper in particolare si affida spesso al metodo tibetano per affrontare le sue indagini, che in estrema sintesi prevede di ripercorrere e vivere lucidamente i sogni in uno stato di veglia: dopo aver visto per la prima volta in sogno lo spazio della Loggia Nera, Cooper nella terza puntata della prima stagione dice testualmente allo sceriffo Truman e all'assistente Lucy: "il mio sogno è un

codice che dev'essere decifrato; decifrato il sogno, risolto il caso". L'agente inizia così un parallelo percorso di scavo interiore e indagini all'esterno nell'arco delle prime due stagioni, che lo porteranno non solo a scoprire l'identità dell'assassino e un movente che affonda le radici in questioni paranormali, ma a prendere atto che l'ambiente visto per la prima volta in sogno esiste davvero ed è accessibile dai boschi della cittadina, in cui si reca sul finale della seconda stagione. Cooper arricchisce quindi le conoscenze del suo mondo interiore ripercorrendo con lucidità la sua sfera onirica inizialmente inconscia, e al contempo arricchisce le sue conoscenze del mondo esterno ricostruendo con raziocinio gli indizi che osserva negli ambienti. Alla base delle sue ricerche c'è quindi una costante ripetizione mnemonica con finalità ricostruttive, ovvero lo stesso atto a cui vengono continuamente stimolati gli spettatori e in particolare i fan investigativi nell'intervallo di tempo che separa la trasmissione di una puntata dalla successiva, visto che, come già affermato, la possibilità di registrare e rivedere scene/sequenze può portarli a comprendere più dettagli rispetto alla prima visione. In ambito videoludico, come sottoscrive Molina, l'atto della ripetizione è essenziale per arricchire le conoscenze epistemiche di un mondo virtuale (2004); il suo contributo si inserisce e avvalorava il concetto di estetica della ripetizione teorizzato da Grodal, che lo inquadra in ottica videoludica come un processo ripetuto capace di portare una prassi inizialmente sconosciuta a un automatismo pragmatico sempre più naturale (2003). Il processo cognitivo alla base dell'estetica della ripetizione nel caso specifico di *Twin Peaks* si incontra con la sua estetica funzionale, stimolando nei fan investigativi la creazione di mappe mentali in cui qualsiasi elemento dinamico dell'universo di finzione inizialmente criptico diventa (o almeno tenta di diventare) sempre più assodato. Questo percorso di scoperta e comprensione tende a svilupparsi in maniera paritetica con l'agente Cooper, su cui è necessario aprire uno spazio a parte considerato che riveste un ruolo fondamentale non solo da un punto di vista narrativo, ma anche per la ludicizzazione del serial.

3.2 Cooper: una protesi indiretta

L'agente Cooper compare fin dalla prima puntata della prima stagione mentre si reca a Twin Peaks e svolge una cronaca dettagliata/spensierata della sua giornata in un registratore rivolgendosi a una certa Diane.⁶ Cooper è un personaggio a tratti eccentrico, che parla sempre più spesso a Diane nel suo registratore e che non può rinunciare al caffè così come ai dolci, ma che allo stesso tempo mostra una dedizione totalizzante al caso di omicidio su cui deve indagare. I suoi metodi a tratti anticonvenzionali che in vari momenti illustra ai suoi colleghi lo portano ad essere il primo personaggio che si rende conto delle oscure e paranormali verità celate dietro all'omicidio di Laura; accade lo stesso allo spettatore, che viene messo di fronte all'alone sovranaturale del serial fin dall'inizio, e in particolare a partire dalla seconda puntata della prima stagione, quando l'agente Cooper per l'appunto fa uno strano sogno in cui vede sé stesso invecchiato di fronte a un misterioso uomo di bassa statura e a un'altra entità dalle caratteristiche fisionomiche identiche a Laura, all'interno di quella che scoprirà essere la Loggia Nera.

La navigazione cognitiva negli elementi dinamici dell'universo immaginario da parte degli spettatori tende a svilupparsi di pari passo a quella di Cooper. Seguendo gli studi di Gardies incentrati sulla polarizzazione del sapere degli spettatori (1993: 177-210), in *Twin Peaks* è infatti ravvisabile per ampi tratti quella che lo studioso definisce polarizzazione-personaggio, rintracciabile nei casi in cui il sapere del fruitore aderisce a quello di un determinato personaggio, che in tal caso riguarda proprio Cooper. Va comunque precisato che questa polarizzazione spesso non nasce da un processo automatico in *Twin Peaks*, bensì dall'impegno mentale degli spettatori: in vari momenti infatti il sapere di Cooper sembra superiore a quello del pubblico, talvolta viceversa, per poi tornare a una situazione paritetica. Un esempio è rintracciabile tra la seconda e la terza puntata della prima stagione: nel sogno in cui vede per la prima volta la Loggia Nera,

.....
 6 L'identità (così come la reale esistenza) di Diane è uno dei tanti quesiti che si sono posti gli spettatori, e nell'ambito della declinazione seriale televisiva verrà rivelata soltanto in *Twin Peaks: The Return*.

“Laura” gli suggerisce qualcosa all'orecchio che però risulta inudibile per gli spettatori; una volta svegliatosi, Cooper telefona immediatamente allo sceriffo Truman dicendogli che conosce l'identità dell'assassino, salvo poi dimenticarselo il giorno (e la puntata) seguente. Un esempio inverso invece è annotabile sull'intenso finale della settima puntata nella seconda stagione: Cooper si trova insieme allo sceriffo Truman e alla Signora del ceppo nella Roadhouse ad ascoltare la rilassante melodia *The World Spins* cantata da Julee Cruise; a un certo punto, Cooper ha una visione in cui al centro del palco appare il misterioso Gigante che si rivolge all'agente pronunciando per due volte l'iconica frase “Attento! Sta per succedere ancora”. La scena successiva infatti si svolge in un altro luogo nel medesimo arco temporale, e rivela agli spettatori l'identità dell'assassino alle prese con un altro atto efferato. L'agente scoprirà l'identità del killer e il movente sovranaturale che l'ha spinto a comportarsi in quel modo due puntate in seguito, recuperando quindi il grado conoscitivo degli spettatori.

Discorso a parte invece per quanto concerne *Twin Peaks: The Return*, dove Cooper torna nel mondo reale dopo aver trascorso 25 anni nella Loggia Nera: l'agente è straniato e goffo nel mondo ordinario, ma manifesta a tratti un grado conoscitivo superiore alla normalità grazie a dei poteri sovranaturali. Il suo stato psico-fisico diventa in tal caso una metafora del sapere spettatoriale: mentre Cooper viene messo a dura prova nel muoversi in un ambiente diverso rispetto a quello trascendente a cui era abituato, gli spettatori vengono messi a dura prova nel muoversi cognitivamente in una terza stagione che intensifica l'alone criptico del serial.

Così come l'agente è chiamato a comprendere eventi enigmatici facendo riferimento a metodi d'indagine non convenzionali nella prima e nella seconda stagione, per poi essere chiamato a riacquistare coscienza del mondo ordinario in *Twin Peaks: The Return*, lo spettatore è chiamato a sforzare la sua mente per comprendere le radici e le evoluzioni di un *plot* che va sempre più al di là della realtà ordinaria, affiancando e fondendosi con dimensioni spaziali surreali. La relazione tra Cooper e gli spettatori, ovviamente indiretta, può essere accostata con le dovute precisazioni che mi accingo a svolger-

re alla relazione che sussiste tra i giocatori e una specifica tipologia di protesi digitale nel mondo videoludico, per la precisione quella che Fraschini definisce come protesi digitale personaggio, la quale sussiste quando il giocatore percepisce il suo *avatar* in quanto individuo esterno dotato di specifici tratti caratteriali/emotivi (2004: 114). Come sottoscrive l'autore italiano, "tra giocatore e personaggio si instaura una relazione di collaborazione anziché di mero controllo" (ibidem).

La parola chiave nel ragionamento di Fraschini su cui occorre soffermarsi è collaborazione: quanto meno nelle fasi ludiche è spesso evidenziabile un continuo interscambio di capacità psicofisiche tra utente e personaggio; se da un lato il personaggio evidenzia la sua essenza artificiale in quanto corpo vicario che ha bisogno dell'input dell'utente per compiere le più basilari azioni, dall'altro lato l'utente ha bisogno delle abilità psicofisiche del personaggio per superare determinati ostacoli all'interno del mondo virtuale. In certe fasi dunque il personaggio ha maggiori conoscenze e abilità psicofisiche del giocatore, conoscenze e abilità di cui il giocatore necessita ed è stimolato ad acquisire virtualmente per proseguire; all'inverso, in altre fasi è solo il giocatore che può prendere coscienza di ciò che accade nel mondo virtuale, e il personaggio ha bisogno del suo intervento diretto per proseguire. La loro parallela progressione si basa quindi su un diretto interscambio di saperi che concorrono al raggiungimento dei più vari obiettivi a seconda dei singoli casi. Una protesi personaggio resta comunque fortemente caratterizzata nei suoi tratti interiori, e l'incisiva caratterizzazione di un personaggio virtuale provoca spesso la possibilità di sperimentare variegate dinamiche nelle fasi ludiche proprio a causa delle definite caratteristiche psicofisiche del protagonista controllato.⁷ Ogni videogioco inoltre si può teoricamente decostruire in due piani: il piano ludico in cui l'utente è concretamente impegnato a giocare e il piano narrativo in cui vengono veicolate porzioni di racconto mediante scene/sequenze, sebbene entrambi i piani vengano poi progettati per coesistere

7 La caratterizzazione dei personaggi virtuali è un argomento discusso in moltissimi contributi nel campo dei *game studies*; tra gli altri, segnalò giusto: Klevjer (2006); Alinovi (2011); Alreid (2014); Owen (2017).

(Fulco 2004). La protesi personaggio ovviamente ha bisogno di uno spazio intorno per muoversi, sia nelle fasi ludiche che in quelle narrative: tra le possibili vie per costruire uno spazio c'è la realizzazione di un totalizzante ambiente mimetico, che prevede la costruzione di luoghi virtuali dai tratti morfologici più verosimili possibili, tenendo pur sempre in considerazione le possibilità cinetiche e le caratteristiche psicofisiche del personaggio controllato (D'Armenio 2014: 93-95). Ne consegue che spesso il *gameplay*, quindi la possibilità di sperimentare variegate dinamiche sulla base di radicate meccaniche, si correla alla caratterizzazione della protesi personaggio, che viene evidenziata nel piano narrativo ma può avere dei concreti effetti anche sul piano ludico.⁸

La diversità caratteriale e le differenti capacità psicofisiche che sussistono tra una protesi personaggio e un utente portano quest'ultimo a sperimentare varie dinamiche risolutive a determinati ostacoli virtuali che normalmente non potrebbe incontrare e affrontare nella vita quotidiana. Questo processo rappresenta un punto importante del medium videoludico, che spinge ogni utente a prendere parte di un mondo virtuale spesso diverso per ampi tratti da quello reale, e costruito su misura delle possibilità di movimento fisico e delle possibilità conoscitive del protagonista controllato. Tutto ciò si traduce in continue sperimentazioni dinamiche da parte dell'utente, spinto a muoversi con il suo personaggio in ambienti mimetici fuori dall'ordinario che necessitano abilità altrettanto fuori dall'ordinario per essere conosciuti a fondo. Come infatti sottolinea Bittanti, una chiave per comprendere i videogiochi risiede nell'iteratività, ovvero nella ripetizione con sperimentazione (Bittanti in Adolgisio 2005). Ogni videogioco infatti consente non solo di ritentare un passaggio mal andato, ma di sperimentare continuamente nuovi approcci risolutivi a

8 Il dialogismo tra il piano ludico e il piano narrativo è un obiettivo perennemente inseguito dagli sviluppatori di un videogioco, ma in certi casi si rivela arduo da realizzare: può infatti capitare di assistere a dei personaggi che tendono a comportarsi in un certo modo nel piano narrativo ma poi, quando diventano *avatar* sotto il controllo dell'utente nel piano ludico, vengono portati a compiere azioni contraddittorie con i loro comportamenti in quanto personaggi. Ogni possibile contrasto tra il piano ludico e il piano narrativo viene etichettato col termine di "dissonanza ludonarrativa".

determinati ostacoli sulla base delle caratteristiche psicofisiche della protesi controllata, con cui l'utente è stimolato a prendere coscienza e allargare la sua conoscenza del mondo virtuale circostante. L'iteratività intrinseca dei videogiochi si incontra con l'estetica della ripetizione, visto che entrambi i concetti riguardano un processo di apprendimento sempre maggiore a cui l'utente viene stimolato.

L'iniziale disparità di conoscenze tra un personaggio virtuale e un giocatore che viene rimessa su uno stesso piano grazie alla loro collaborazione, così come grazie all'iteratività a cui è sempre stimolato il giocatore sulla base delle caratteristiche psicofisiche spesso fuori dall'ordinario del personaggio, può essere accostata alla relazione che sussiste tra Cooper e gli spettatori. Nonostante tale relazione non sia pluridirezionale e in tempo reale a causa della diversità ontologica tra il medium televisivo e quello videoludico, la caratterizzazione di Cooper e le sue abilità investigative fuori dall'ordinario stimolano lo spettatore ad andare sempre di pari passo all'agente aumentando costantemente la sua attenzione a ogni dettaglio della messa in scena, ma soprattutto a muoversi indirettamente negli elementi dinamici dell'ecosistema, con l'obiettivo di conoscere sempre più segreti all'interno e all'esterno di *Twin Peaks*. Per esempio: quando Cooper si avvale del già citato metodo tibetano per aiutarsi nelle indagini, gli spettatori e in particolar modo i fan investigativi vengono stimolati a compiere il medesimo percorso conoscitivo, seppur con vie pragmaticamente diverse; Cooper nella diegesi torna quindi varie volte sui luoghi cardinali tentando di decifrare il codice onirico insito dentro sé stesso, mentre i fan investigativi possono rivedere varie volte determinate sequenze surreali con l'obiettivo di cogliere più dettagli. Così come l'interscambio diretto di conoscenze epistemiche in un contesto virtuale tra una protesi personaggio e il suo utente garantisce a quest'ultimo una sempre più elevata naturalezza nel compiere certe dinamiche grazie all'estetica della ripetizione, la stessa estetica della ripetizione contestualizzata nel caso di *Twin Peaks* garantisce ai fan investigativi una conoscenza sempre maggiore (seppur mai totalizzante) quando seguono indirettamente il percorso ricostruttivo dell'agente Cooper. Il sapere dell'agente non è mai onnisciente quanto quello di coloro che controllano a monte

la diegesi, ma diventa una metaforica ancora di relazione a cui il sapere spettatoriale tende ad andare di pari passo, sancendo, seppur in maniera indiretta, una continuativa collaborazione. Cooper e i fan investigativi percorrono strade pragmaticamente differenti ma con il medesimo obiettivo: comprendere dapprima le radici (ovvero gli elementi statici) e strada facendo le dinamiche esistenziali (ovvero gli elementi dinamici) di *Twin Peaks*, arrivando insieme alla conclusione della terza stagione e ponendosi con naturalezza la medesima domanda: in che anno siamo?

3.3 La forza della curiosità

Come affermato nel precedente sotto paragrafo, la considerazione di Cooper in quanto protesi indiretta sull'ecosistema di *Twin Peaks* chiama in causa l'effettiva differenza ontologica tra il medium televisivo e quello videoludico, che consentono differenti modalità d'interazione ai fruitori. Salen e Zimmerman a questo proposito offrono una tassonomia ancora oggi attuale dell'interattività videoludica e non solo: una prima declinazione dell'interattività è quella cognitiva/interpretativa, definita come la "psicologica, emozionale, e intellettuale partecipazione tra un utente e un sistema" (2003: 71);⁹ la seconda è detta funzionale ed è definita come "l'interazione strutturale con la componente materiale di un sistema (reale o virtuale che sia)" (ivi: 72); la terza è chiamata esplicita ed è "una reciproca attività in grado di influenzare vicendevolmente un sistema e un utente sulla base degli input di quest'ultimo" (ibidem); la quarta è post-interattiva, visto che è definita come "un'interazione esterna al sistema, come per esempio l'attività dei fan che costruiscono nuovi prodotti sulla base di altri già esistenti" (ibidem). Se i videogiochi possono racchiudere tutta la quadripartizione appena esposta, nel medium televisivo viene meno l'interattività esplicita, visto che l'utente con il suo esercizio cognitivo, funzionale ed eventualmente post-interattivo non può modificare direttamente un serial già scritto. Ciò nonostante, l'accomunante interattività cognitiva/interpreta-

.....
 9 Traduzione mia: lo stesso vale per le tre successive citazioni testuali del manuale di Salen e Zimmerman.

tiva permette di sottoscrivere un altro aspetto per leggere *Twin Peaks* in chiave ludica: lo sviluppo conoscitivo del fruitore durante le tre stagioni, tendente al parallelismo con quello dell'agente Cooper, deve affrontare un costante senso di incertezza, ovvero una delle varie caratteristiche costituenti ogni forma ludica secondo i già menzionati studi di Caillois. La costruzione seriale di *Twin Peaks*, così come la sua progressiva espansione transmediale, provoca nel corso del tempo alcuni cambiamenti degli elementi dinamici dell'universo narrativo. Un esempio emblematico è il progressivo cambio di statuto esistenziale della Loggia Nera, che nelle prime puntate appare come una proiezione personale onirica dell'agente Cooper, per poi diventare in seguito uno spazio sempre più indecifrabile ma comunque comunicante con quello reale.

Sulla base delle considerazioni di Caillois, Costikyan argomenta che l'incertezza è una caratteristica essenziale di ogni forma ludica, a prescindere dalla sua matrice reale o virtuale (2013: 9). Nel caso di *Twin Peaks*, può essere mutuata quella tipologia d'incertezza che Costikyan chiama risolutiva e che nei videogiochi si traduce nella necessità di comprendere determinate dinamiche per risolvere enigmi variegati (ivi: 73-77). Così come un giocatore naviga cognitivamente in uno spazio virtuale per comprenderne la struttura e agire di conseguenza per trovare una soluzione a eventuali enigmi ambientali, un fruitore di *Twin Peaks* naviga in un microcosmo per comprenderne i nessi spazio-temporali e trovare costanti soluzioni ai misteriosi elementi dinamici dell'ecosistema narrativo.

Secondo Costikyan c'è inoltre un'altra incertezza che accomuna fortemente i videogiochi e altre forme d'intrattenimento, ovvero quella incentivata dall'anticipazione narrativa, presente ogni volta in cui sono percepibili all'orizzonte eventi potenzialmente capaci di provocare rivoluzioni o comunque sensibili cambiamenti in un organigramma narrativo (ivi: 94-98). La vicinanza tra questa declinazione dell'incertezza e le forme seriali è emblematica nei *cliffhanger*, ovvero le brusche interruzioni nei momenti conclusivi di ogni puntata o di ogni stagione. Un *cliffhanger* efficace conduce un appassionato spettatore a vedere immediatamente la puntata successiva o attendere con frenesia la trasmissione nel palinsesto televisivo, un'attesa

che può essere riempita tramite confronti di gruppo allo scopo di cercare d'interpretare quanto accaduto e fare ipotesi su quanto possa accadere in futuro. Il *cliffhanger* provoca sensazioni simili anche in ambito videoludico, visto che Suckling e Walton descrivono questa tecnica narrativa come "una irrisolta e potenzialmente distruttiva situazione alla fine di una scena o di un episodio, che incoraggia il giocatore a continuare a giocare e/o acquistare contenuto ulteriore per scoprire come sono state risolte le questioni" (2017: 65).¹⁰ Del resto, come afferma testualmente Papale:

le regole che assicurano la buona riuscita di un serial sono le stesse che valgono per i videogiochi: offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano (2013: 147).

Qualsiasi informazione narrativa rilevante necessita quindi una certa dilatazione temporale alimentando costantemente l'incertezza, in modo da stimolare una pulsione fondamentale dell'uomo: la curiosità. Come illustra Grodal, la curiosità è altresì una delle quattro pulsioni che spinge una persona a videogiocare, ed è accompagnata dalla suspense, dalla ripetizione e dalla sorpresa (2000). Queste pulsioni possono essere mutate alla serialità televisiva e in particolare al caso specifico di *Twin Peaks*: come affermato in precedenza, infatti, l'alone criptico della progressione narrativa stimola gli spettatori a ripetere la visione delle puntate allo scopo di coglierne maggiori dettagli possibili. Questo esercizio, che serve per aumentare progressivamente le conoscenze epistemiche sul mondo di finzione, alimenta la curiosità di vedere gli sviluppi della narrazione, che può facilmente provocare una sensazione di sorpresa quando mutano gli elementi dinamici dell'ecosistema, causando dei sensibili cambiamenti nell'organigramma narrativo. Tali cambiamenti conducono gli spettatori a una mancanza di onniscienza: i fruitori vengono infatti messi di fronte a un ecosistema in continuo mutamento, un microcosmo per ampi tratti perturbante e accompagnato da uno stile

.....
 10 Traduzione mia.

che sottolinea il surrealismo di varie situazioni grazie a un distorto apparato sonoro che tende a creare una costante suspense.

Per quanto un videogiocatore sia costantemente impegnato nell'interattività esplicita con un sistema svolgendo un'attività performativa oculo-manuale, e per quanto la stessa tipologia d'interattività rappresenti per il medium videoludico una componente tanto importante quanto imprescindibile, quest'ultima non può esimersi da un'interattività cognitiva/interpretativa, utile per comprendere le meccaniche e le dinamiche di ogni videogioco. L'interattività cognitiva/interpretativa è fondamentale anche in altre forme d'intrattenimento, compresa la serialità televisiva, specialmente nei casi in cui diventa parte integrante di un ecosistema narrativo come quello di *Twin Peaks*, in cui la comprensione dei suoi elementi statici rappresenta una metaforica àncora ma al contempo una metaforica rampa di lancio per la mente, libera di interpretarne gli elementi dinamici.

4. Conclusioni

La lettura ludica dell'universo narrativo ideato da Lynch e Frost può dunque essere sintetizzata in tre parti indissolubilmente legate: la regolata libertà interpretativa degli spettatori che si muovono lungo gli elementi dinamici dell'ecosistema dopo aver compreso i suoi elementi statici, accostabile alla regolata libertà performativa dei giocatori che si muovono dinamicamente sulla base delle meccaniche strutturali di un gioco; la progressione cognitiva stimolata ad ancorarsi a quella dell'agente Cooper in quanto protesi indiretta nel mondo di finzione, avente l'obiettivo di liberare il territorio dall'incertezza conoscitiva; la possibilità di mutuare le prassi della pulsione videoludica alla serialità televisiva.

Come già affermato in apertura del saggio, *Twin Peaks* ha avuto un grande impatto sulla serialità televisiva, sulla creazione di espansioni transmediali e sulla ridefinizione del rapporto con gli spettatori: Skoptsov evidenzia infatti che nel ventennio successivo alla trasmissione delle prime due stagioni si sono susseguiti molti altri racconti seriali televisivi in cui è presente almeno un personaggio che intraprende una ricerca sulla base di visioni/allucinazioni/sogni,

stimolando il fruitore a seguire il suo percorso (2015). Il cammino di scoperta degli spettatori, specie se calati all'interno di un racconto transmediale, li rende veri e propri bracconieri testuali, ovvero persone volenterose di cercare molteplici indizi su molteplici settori d'intrattenimento, allo scopo di avere in seguito una visione convergente e coerente di un universo narrativo (Jenkins 1992). Del resto, come argomenta Rose, gli esseri umani hanno sempre manifestato la tendenza verso il racconto di storie e verso l'interpretazione delle stesse, a prescindere dall'epoca di riferimento: l'esistenza di Internet negli ultimi decenni ha facilitato la discorsività di appassionati geograficamente lontani, portando alla progressiva creazione di ciò che Rose definisce mente alveare, ovvero un simbolico cervello capace di racchiudere i saperi coesi e i contributi interpretativi di ogni appassionato (2015). Il concetto della mente alveare è vicino a ciò che Lévy definisce intelligenza collettiva, evidente in situazioni dove "nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa, la totalità del sapere risiede nell'umanità" (1996: 34).

La spinta ludica alla quale è indotto il fruitore di *Twin Peaks* non tende a manifestarsi in una sfida tra il singolo e l'universo narrativo, bensì tra la collettività e lo stesso universo narrativo: gli appassionati tendono dunque a indagare ogni dettaglio e condividere le informazioni con altre persone, allo scopo di fornire e ricevere aiuto sui numerosi elementi dinamici enigmatici.

La creazione di varie comunità online di fan investigativi e bracconieri testuali su *Twin Peaks* ha solidificato il culto della creazione seriale di Lynch e Frost, soprattutto nei 25 anni che sono intercorsi tra la seconda e la terza stagione (Williams 2016; Hills 2016), donando anche materiale diegetico e metanarrativo a *Twin Peaks: The Return*, come dimostra l'esempio della "danza di Audrey". Il gioco indiretto a cui sono sempre stati stimolati i fan li ha infatti portati a costituire un lessico capace di riversarsi, seppur indirettamente, sul serial tanto indagato.

Il caso di *Twin Peaks* inoltre non rappresenta un fenomeno isolato: oltre ai prodotti seriali con personaggi visionari, nel corso delle ultime decadi la serialità televisiva ha registrato un costante incremento della sua complessità testuale e ha stimolato il pubblico a una fru-

izione sempre più attiva o comunque non più limitata alla visione isolata di ogni puntata (Scaglioni 2006).

Nel decennio successivo alla messa in onda delle prime due stagioni di *Twin Peaks*, per esempio, un erede spirituale della creazione seriale di Lynch e Frost può essere rintracciato in *Lost* (ABC, 2004-2010), serial ideato da J.J. Abrams, Damon Lindelof e Jeffrey Lieber. I misteri all'interno e all'esterno dell'isola sulla quale naufragano i personaggi hanno catalizzato l'attenzione di milioni di spettatori in tutto il mondo lungo i suoi anni di trasmissione, a cui si sono affiancate molte espansioni transmediali. Come infatti argomentano vari studiosi, anche *Lost* spinge verso un approccio ludico a partire da una struttura narrativa densa di elementi significanti dal significato lasciato all'interpretazione dei fruitori, costantemente chiamati a una sfida alla comprensione nel corso delle varie stagioni (Barra 2009; Carini 2009: 75-89; Scaglioni 2011: 96-99). Dal momento che anche i misteri di *Lost* si dipanano lungo vari media, Buonanno parla proprio di "ludic transmedia storytelling" per evidenziare la metaforica caccia al tesoro che compiono gli appassionati cercando informazioni e correlazioni narrative tra i vari settori d'intrattenimento (2011: 219-225).

Gli anni Dieci hanno poi visto una proliferazione di universi narrativi transmediali, mentre la serialità televisiva ha affrontato epocali cambiamenti nella produzione e distribuzione dei contenuti con l'avvento delle piattaforme streaming online, che hanno modificato altresì la fruizione degli utenti. In un simile scenario, che richiederebbe una corposa trattazione a parte, assume ancor più rilevanza la scelta della trasmissione seriale tradizionale di *Twin Peaks – The Return*: come afferma Menarini, la messa in onda settimanale di ogni puntata della terza stagione stimola e alimenta la riflessività degli spettatori, intenti non solo a decifrare determinati indizi, ma anche a fare ipotesi sul proseguimento narrativo tra una puntata e la successiva, proprio come accadeva all'inizio degli anni Novanta (2019). Del resto, l'estetica funzionale del serial che si incontra con la sua estetica della ripetizione in chiave ludica funziona solo se gli utenti hanno adeguati archi temporali per investigare collettivamente, creando una mente alveare potenzialmente capace di comprendere più dettagli possibili

di un racconto che non rinuncia mai a sottolineare avvenimenti ed elementi criptici, sia per gli utenti così come per l'eccentrico sognatore Cooper.

L'enigmatica conclusione della terza stagione lascia ancora tante domande in sospeso, destinate ad alimentare per molto tempo ancora le interpretazioni e i dibattiti tra i fan investigativi, liberi di giocare con la loro immaginazione in attesa di conoscere speranzosamente un proseguimento delle criptiche vicende nate in quel microcosmo cittadino.

BIBLIOGRAFIA

ALINOVI F. (2011), *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano.

ALREID J. (2014), "Characters", in PERRON B., WOLF M. J. P. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, Londra-New York, pp. 355-363.

BARRA L. (2009), "Lost in Translation, e oltre. Il complesso adattamento del mondo possibile dei paratesti di *Lost* per lo spettatore italiano", in GRASSO A., SCAGLIONI M. (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano, pp. 53-63.

BASSO-FOSSALI P. (1995), "Twin Peaks, o degli effetti personali del discorso", in Id., CALABRESE O., MARSCIANI F., MATTIOLI O. (a cura di), *Le passioni nel serial tv. Beautiful, Twin Peaks, L'ispettore Derrick*, Nuova ERI, Torino.

BATESON G. (1996), "Questo è un gioco" *Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

BONI M. (2014), "Mondi ed Epica nella Serialità Contemporanea. Immersione, transmedialità e multi-autorialità", in MARTIN S. (a cura di), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 25-34.

BUONANNO M. (2011), "Postfazione. Lost Occasioni perdute", in ANDÒ R. (a cura di), *Lost: analisi di un fenomeno (non solo) televisivo*, Bonanno, Acireale-Roma, pp. 219-225.

CAILLOIS R. (1995), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.

CARINI S. (2009), *Il Testo Espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e pensiero, Milano.

CHION M. (1995), *David Lynch*, Lindau, Torino.

COSTIKYAN G. (2013), *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Massachusetts. Volume consultato in versione digitale: Amazon Kindle.

D'ARMENIO E. (2014), *Mondi Paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.

DE PASCALIS I., PESCATORE G. (2018), "Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi", in PESCATORE G. (a cura di), *Ecosistemi Narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma, pp. 19-30.

DOWD T., FRY M., NIEDERMAN M., STEIFF J. (2013), *Storytelling Across Worlds*, Focal Press, Londra.

ELLIS J. (1982), *Visible fictions. Cinema, television, video*, Routledge, Londra-New York.

EVANS E. (2011), *Transmedia. Television. Audiences, New Media and Daily Life*, Routledge, Londra-New York.

FRASCHINI B. (2004), "Videogiochi & New Media", in BITTANTI M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, pp. 99-136.

FROST S. (1991), *L'autobiografia dell'agente speciale Cooper*, Sperling & Kupfer, Milano.

FULCO I. (2004), "Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica", in BITTANTI M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, pp. 57-97.

GARDIES A. (1993), *L'espace au cinema*, Méridiens Klincksieck, Parigi.

GIOVAGNOLI M. (2013), *Transmedia: storytelling e comunicazione*, Apogeo, Milano.

GRODAL T. (2000), "Video Games and the Pleasures of Control", in VORDERER P., ZILLMANN D. (a cura di), *Media Entertainment: the Psychology of its appeal*, Routledge, Londra-New York, pp. 197-214.

Id. (2003), "Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences.", in PERRON B., WOLF M. J. P. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra, pp. 129-155.

GWENLLIAN-JONES S., PEARSON R. (2004), "Introduction", in Id. (a cura di), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minnesota, pp. IX-XX.

HILLS M. (2003), *Fan Cultures*, Routledge, Londra-New York.

Id. (2016), "I'll See You Again in 25 Years: Paratextually Re-commodifying and Revisiting Anniversary Twin Peaks", in WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (a cura di), *Return to Twin Peaks. New Approaches to Ma-*

teriality, Theory, and Genre on Television, Palgrave Macmillan, Londra, pos 3675-4011. Volume consultato in versione digitale: Amazon Kindle.

HUIZINGA J. (1938), *Homo Ludens*, Gallimard, Parigi.

INNOCENTIV., PESCATORE G. (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Archetipo Libri, Bologna.

Id. (2012), "Dalla Crossmedialità all'Ecosistema Narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo", in ZECCA F. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 127-138.

JENKINS H. (1992), *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, Londra-New York.

Id. (2007), *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano.

JOHNSON S. (2006) *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*, Mondadori, Milano.

KLEVJER R. (2006), *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen, Bergen.

LAVERY D. (1995), "The Semiotics of Cobbler: Twin Peaks' Interpretive Community", in Id. (a cura di), *Full of Secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit.

LÉVY P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano.

LYNCH J. (1990), *Il Diario Segreto di Laura Palmer*, edizione italiana allegata al settimanale "TV Sorrisi e Canzoni".

MENARINI R. (2019), "Brandizzazione e radicalismo estetico in *Twin Peaks*", in BIANCHI C., DUSI N. (a cura di), *David Lynch: Mondi Intermediali*, Franco Angeli, Milano, pp. 52-58.

MITTELL J. (2017), *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum fax, Roma. Volume consultato in versione digitale: Amazon Kindle.

MOLINA C. (2004), "La conversione testuale nel computer game", in BITTANTI M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, pp. 137-195.

NIELAND J. (2012), *David Lynch*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago-Springfield.

ODELL C., LE BLANC M. (2007), *David Lynch*, Kamera Books, Harpenden.

OWEN D. (2017), *Player and Avatar: The Affective Potential of Videogames*, McFarland, Jefferson.

PAPALE L. (2013), *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma.

RODLEY C. (1998), *Lynch secondo Lynch*, Baldini & Castoldi, Milano.

ROSE F. (2015), *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, Codice Edizioni, Torino.

RYAN M-L. (2015), "Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?", in *Storyworlds*, Vol. 7, No. 2, pp. 1-19.

SALEN K. T., ZIMMERMAN E. (2003), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge. Volume consultato in versione digitale: e-book PDF.

SALVADOR M. (2013), *Il videogioco*, La Scuola, Brescia.

Id. (2015), *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano.

SCAGLIONI M. (2006), *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Vita e Pensiero, Milano.

Id. (2011), *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, Vita e Pensiero, Milano.

SUCKLING M., WALTON M. (2017), *Video Game Writing: From Macro to Micro*, Mercury Learning and Information, Dulles. Volume consultato in versione digitale: Amazon Kindle.

SUITS B. (1978), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Encore Editions, Peterborough.

TETI M. (2018), *Twin Peaks. Narrazione multimediale ed esperienza di visione*, Mimesis, Milano-Udine.

THOMPSON R. J. (1996), *Television's Second Golden Age. From Hill Street to ER*, Syracuse University Press, New York.

WOLF M. J. P. (2012), *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York.

SITOGRAFIA

ADOLGISO A. (2005), "Enterprise: Voci dallo Spazio", in *Armando-adolgo.it ricreazioni e riscritture*, http://www.adolgo.it/enterprise/matteo_bittanti.asp (ultima visita: 16/08/2020).

JENKINS H. (2009), "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, Confessions of an Aca Fan", in *Henryjenkins.org*, http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html (ultima visita: 16/08/2020).

ORTOLEVA P. (2012), "Homo Ludicus", in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, n. 1, 2012, <https://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/> (ultima visita: 16/08/2020).

SCOLARI C. A. (2009), "Transmedia Storytelling. Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production", in *International Journal of Communication* 3 (2009), pp. 586-606, <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336> (ultima visita: 16/08/2020).

SKOPTSOV M. (2015), "Prophetic visions, quality serials: twin peaks' new mode of storytelling", in *SERIES. International journal of tv serial narratives*, Volume 1, Spring 2015, pp. 39-50, <https://series.unibo.it/article/view/5113/4867> (ultima visita: 16/08/2020).

WILLIAMS R. (2016), "No Lynch, No Peaks!": Auteurism, fan/actor campaigns and the challenges of Twin Peaks' return(s), in *Series. International journal of tv serial narratives*, Volume 2, Spring 2016, pp. 5-19, <https://series.unibo.it/article/view/6591/6386> (ultima visita: 16/08/2020).

PRODOTTI AUDIOVISIVI

ABRAMS J. J., LIEBER J., LINDELOF D. (2004-2010), *Lost*, ABC, Usa.

FROST M., LYNCH D. (1990-1991), *Twin Peaks*, ABC, Usa.

Id., Id. (2017), *Twin Peaks: The Return*, Showtime, Usa.

LYNCH D. (1992), *Fuoco cammina con me*, Francia-Usa.