

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

ETTORE ALBERGONI

## **Porte, finestre e sipario rosso. La soglia come cifra estetica di *Twin Peaks***

Oggetto sfuggente, irriducibile, insieme televisivo e cinematografico, manifesto fiume di un'autorialità fondata sull'inesauribile fascino narrativo del mistero, riesumazione storico-narrativa di un fenomeno culturale e al contempo opera d'avanguardia: come porsi di fronte a *Twin Peaks: The Return*? Attraverso un percorso che pone attenzione a singole sequenze, frammenti e connessioni interne a più testi, lo scritto intende soffermarsi sulla centralità esercitata dal motivo della soglia. Un concetto che implica la rilevanza del passaggio, dello spostamento, che il più delle volte equivale a un superamento e/o a una trasformazione, si tratti dell'evoluzione di un personaggio o di un espediente formale in grado di attivare riconfigurazioni sceniche o svolte narrative. L'analisi figurale di elementi quali la porta, la finestra, il sipario rosso e la *testa* di alcuni personaggi declinerà il discorso alla luce di quei processi mentali che, nell'estetica lynchiana, innescano *elettricità* e astrazioni. L'indagine di ulteriori serie tv rifletterà inoltre su *Twin Peaks* come "modello di televisione autoriale per eccellenza" (Rossini 2016: 65), paradigma di quel processo che, in pochi decenni, ha condotto il racconto seriale alle soglie del film d'arte.

### **Dale Cooper e Laura Palmer sulla soglia dell'identità**

Nell'episodio pilota di *Twin Peaks* (1990-1991), David Lynch incide la propria autorialità nella creazione di un immaginario che sviluppa iconografie immediate: il corpo maryliniano di Laura Palmer – avvolto nella plastica e inquadrato, o meglio, mummificato in un primo piano del volto, come nel *Dittico* di Warhol (1962) – si impone sulla

serie di istantanee che introducono lo spettatore alla narrazione: le montagne, gli alberi, la segheria, la cascata sottostante il Great Northern Hotel, la torta di ciliegie, il caffè. Le prime ambientazioni chiave in termini narrativi e figurativi si rivelano: l'abitazione dei Palmer e gli spazi pubblici dove la notizia della morte di Laura viene diffusa e iscritta. Leland Palmer è al telefono con la moglie Sarah quando viene raggiunto dallo sceriffo Truman: come a suggerire la rilevanza del mezzo di comunicazione – rileggendo a posteriori, l'elettricità si rivelerà conduttore di passaggi e presenze negative –, Lynch sottolinea l'istante in cui la tragedia, ormai diffusasi nello spazio pubblico, (ri)entra in quello privato. Invece che soffermarsi direttamente sul dolore di Sarah Palmer, la macchina da presa segue il filo della cornetta ormai lasciata cadere dal marito, un lento *travelling* verso il basso che anticipa le urla di dolore della donna, ripresa in piano medio nell'inquadratura seguente.<sup>1</sup> Basterebbe questo dettaglio, questo semplice movimento di macchina, per esplicitare la presenza sintomatica di un *autore* che sconvolge le dinamiche di messa in scena consolidate dalla produzione televisiva antecedente. La verticalità indica peraltro un percorso di lettura: il motivo della soglia in *Twin Peaks* si presenta come situazione intermedia, determinata da *possibilità* spazio-temporali.

In termini visuali, Lynch esprime questi passaggi attraverso quella che Bertetto (2008: 22-28) definisce "pratica dell'eccesso": frammenti di grande intensità, *vibranti*, che introducono all'interno dell'orizzonte filmico una dimensione che ha a che fare con il limite

.....  
 I Il telefono rappresenta un *medium* comunicativo rilevante lungo tutta l'evoluzione narrativa della serie: oltre all'importanza dei rapporti interno/esterno, pubblico/privato, introdotto nella sequenza in esame, si noti come nel pilota e nel primo episodio della seconda stagione la comunicazione telefonica stabilisca una soglia attraverso cui entrano in contatto generi differenti che definiscono *Twin Peaks* come serie post-moderna, fondata sull'ibridazione e sul *pastiche*. Nel *pilot*, un intermezzo da *sitcom* tra la responsabile del centralino, Lucy, e lo sceriffo Truman, sembra invadere lo spazio della *detective story*; nel primo episodio della seconda stagione, l'introduzione di un personaggio *fantasy* come il Gigante è un primo indizio circa la presenza di una realtà alternativa e/o parallela: tesi rafforzata dal fatto che il buffo cameriere ('veicolo' dell'entità metafisica) sembra non udire alcun suono provenire dal telefono (da cui lo spettatore può invece percepire l'agitazione della voce di Andy).

del visibile, dove i fantasmi dell'interiorità si manifestano attraverso la rottura di forme e configurazioni convenzionali. La stabilità del mondo narrativo di *Twin Peaks* e, contestualmente, della struttura tradizionale del serial televisivo da *prime time* vengono sovvertite dalla sequenza finale del secondo episodio della prima stagione, quando le vicende del *plot*, sospese fra *soap opera* e *whodunit*, lasciano spazio all'apparizione onirica. Attraverso un rapido carrello a incedere, una dissolvenza incrociata e l'uso disturbante di alcuni suoni extradiegetici, lo spettatore oltrepassa una soglia che permette di accedere al mondo interiore del protagonista, l'agente Cooper: uno spazio filmico straniante invade lo schermo televisivo. Ispirato dall'opera di Bacon, Lynch sviluppa percorsi figurativi che implicano il volto e la testa, in senso strettamente anatomico, come finestre e contenitori di processi elettrici, enigmatici e spaventosi, apparentemente invisibili.<sup>2</sup> Nel regime di questo spazio surreale vengono presentati soggetti, ambientazioni e segmenti audiovisivi che riemergeranno come spettri nel corso della serie. L'uomo con un braccio solo avvisa un Cooper invecchiato: ci troviamo alla frontiera di un nuovo mondo, "nell'oscurità di un futuro passato", dove il *flashback* di Sarah Palmer che scende le scale in *slow motion*, distorcendo il nome della figlia scomparsa, si lega allo spazio-tempo imprecisato nel quale le presenze spettrali della *Red Room* divengono immagine. La stessa scena, considerata nella dimensione di un *establishing shot* che esibisce i dettagli della scenografia (il pavimento a zig zag, le tre poltrone posizionate in modo specifico, le lampade, la statua che ricorda la Venere de' Medici, il sipario rosso) viene riesumata in un episodio successivo della seconda stagione (ep. 9, diretto da Tim Hunter).<sup>3</sup> Di nuovo, il primo piano del volto di Cooper diviene lo sfondo su cui impressionare e incidere,

.....  
 2 Come sostiene Menarini (2002: 22), in Lynch "il cervello [...] è il più grande dei misteri, purché non lo si consideri come il luogo in cui conscio e inconscio lavorano l'un contro l'altro, bensì un'entità in transito in grado di sprofondarsi nelle maree dell'inspiegabile e di generare continuamente 'storie'".

3 La scelta dei piani, il montaggio e il particolare della bocca di Donna Hayward che legge la descrizione del sogno di Laura a Cooper – una soluzione formale ricorrente nella filmografia di Lynch – suggeriscono la diretta supervisione dello stesso nella costruzione di questa importante sequenza.



Fig. 1  
Cooper ricorda il sogno della *Red Room*, spazio liminale, *Twin Peaks*, stagione 2, episodio 9 (Tim Hunter, 1990).

attraverso un lento movimento di macchina in avanti, l'immagine onirica [Fig. 1]. La rimemorazione segna una svolta narrativa: è stabilita una connessione fra i processi psichici di Cooper e Laura, che all'interno del proprio diario aveva descritto un sogno del tutto identico a quello dell'agente. Questa convergenza ispira una serie di sequenze enigmatiche che definiscono e accrescono ulteriormente le possibilità di un dialogo fra due mondi interiori. Un'analisi comparata che accosta la macrosequenza dell'episodio finale della seconda stagione – il viaggio senza ritorno di Cooper nella loggia nera – e una sequenza fondamentale tratta da *Fuoco cammina con me* (1992) – il sogno di Laura – evidenzia similitudini formali e differenze nella ripetizione che caratterizzano il percorso dei due personaggi nel segno della soglia.

Cooper perde letteralmente sé stesso all'interno della loggia, nel tentativo di salvare l'anima di Annie, damigella in pericolo di cui si è innamorato. L'intera sequenza ambientata in questo luogo indeterminato, non-fisico (della durata di circa venti minuti, sorta di cortometraggio entro l'episodio) denota la centralità del sipario rosso come uno degli elementi scenografici più rappresentativi e iconografici della serie. In aggiunta alla funzione scenografica, che in Lynch non è mai disgiunta dal mistero che permea la messinscena,<sup>4</sup> le tende si evolvono in passaggi, cerniere narrative, condotti aperti o chiusi in relazione a cause indefinite. Come prefigurato da Hawk, Cooper, disorientato e incapace di definirsi come identità indivisa

4 Si pensi al sipario che, presente alle estremità del testo, avvolge l'intero svolgimento di *Velluto Blu* (1986).

Fig. 2  
La sovrimpressione di porte che si aprono sul volto di Ingrid Bergman, *Io ti salverò* (Alfred Hitchcock, 1945).



all'interno di questa moltitudine di aperture e chiusure, incontra il "sé ombra", "l'abitante della soglia", che, secondo una leggenda (a metà fra antroposofia e spunti junghiani), rappresenterebbe le qualità oscure e irrisolte del proprio sé.<sup>5</sup> Un'entità che andrebbe superata e sconfitta, ma a cui Cooper soccombe: il rito di passaggio viene oscurato da una spettralità che riunisce le figure del doppio e del perturbante (Bob). Cooper rimane intrappolato in quello che era stato il suo stesso sogno, in concomitanza con il risveglio della propria alterità.

Nel *prequel* atipico che Lynch concepisce successivamente alla conclusione della serie, Laura Palmer riassume la posizione centrale all'interno della narrazione, invertendo così lo schema seriale che ne proponeva il "decentramento sistematico" (Carrocci 2008: 70). Lynch esplora allora l'interiorità del suo personaggio *pieno di segreti*, un soggetto diviso che tenta disperatamente di tenere uniti i pezzi che compongono il proprio sé. Come le immagini sovrimprese sul volto di Ingrid Bergman in *Io ti salverò* (1945) [Fig. 2], i tumulti interiori di Laura suggeriscono la metafora visiva di un'apertura simultanea di svariate porte, che, come strati sequenziali, conducono a in-

5 Cfr. Hague (1995: 140-141), che sottolinea il legame fra "l'antica leggenda" raccontata da Hawk (ep. 11, seconda stagione) con passi tratti da Jung (1980: 20-21): "L'incontro con sé stessi significa anzitutto l'incontro con la propria Ombra", ovvero "una porta angusta" che "spalanca un'illimitata distesa, piena di inaudita indeterminatezza, priva in apparenza di interno e di esterno, di alto e basso, di qua e di là, di mio e di tuo, di buono e cattivo [...] dove io sperimento in me l'altro e l'altro-da-me sperimenta me stesso", dove, infine, "ci accorgiamo con spavento che di questi 'fattori' siamo oggetto".

cubi ma anche a opportunità e mete ignote. A differenza di Cooper, per Laura non è in gioco solo una scissione identitaria all'interno di un "luogo psichico" (Menarini 2002: 22) che annulla spazio e tempo: sono innanzitutto la casa e in particolare la stanza a divenire spazi di frattura, disvelamento e passaggio. Nelle parole di Lynch (McKenna 2008: 201) la casa è "un posto dove le cose possono andare storte": l'abitazione dei Palmer è, da questo punto di vista, una manifestazione architettonica che l'autore americano declina in forme radicali, perturbanti, lavorando sulla suddivisione degli spazi interni. Esclusa la visione di Bob ai piedi del letto, partorita dalla mente di Sarah Palmer (una riemersione del rimosso che, si noti, avviene in sogno) e una scena dedicata all'introduzione narrativa del diario di Laura (un dialogo fra Leland e Hawk), le prime due stagioni non insistono sugli ambienti del piano superiore della casa: l'attenzione è posta al piano terra. All'entrata, a sinistra si individuano un accesso, un ripostiglio e uno specchio, mentre si accede al soggiorno svoltando a destra; al primo piano invece, sono collocate le stanze private dei genitori e della figlia. Quando la cugina di Laura, Maddy, viene assassinata brutalmente (stagione 2, ep. 7), l'aggressione avviene in soggiorno, lo spazio pubblico all'interno del luogo privato. Sopra mobili e mensole sono ben visibili una decina di fotografie che ritraggono Laura: la violenza (ri)esplode e si ripete come un *loop* sonoro.

Come anticipato, è in *Fuoco cammina con me* che gli spazi del primo piano vengono maggiormente indagati: il ventilatore, un oggetto comune, funzionale e insieme d'arredo, posto nell'anticamera fra le stanze private di genitori e figlia, diviene il passaggio per una forza *esterna*, capace di fissare Laura fra un mondo e un altro, parlata e attraversata dal trauma. Nella sequenza onirica che segna lo snodo centrale del film,<sup>6</sup> dopo aver valicato una serie di varchi che la conducono alla loggia nera, Laura si ritrova nella propria stanza e, aprendo la porta, vediamo una soggettiva dell'anticamera; cupa, tetra, quasi una reminiscenza della casa gotica o della scalinata di *Psycho* (1960). Voltandosi, Laura è stupita: il quadro raffigura un'immagine che ri-

Fig. 3  
Laura Palmer sulla soglia fra mondi, *Fuoco cammina con me* (David Lynch, 1992).



cambia il suo sguardo. È una proiezione del proprio sé; un'immagine che la raffigura sulla soglia: alle spalle, le tende rosse della loggia nera; alla sua sinistra, un interruttore e una carta da parati che, grazie a una sequenza precedente e alla terza stagione, abbiamo imparato ad associare al *convenience store* e a luoghi di passaggio limitrofi. A differenza di Cooper, la cui frammentazione identitaria sembra al di fuori di un controllo forte, l'espressione assorta di Laura, collocata, di nuovo, a metà fra mondi, genera prospettive differenti [Fig. 3]. In questo frangente, ai confini della propria identità divisa e forte di un'autoconsapevolezza superiore alla controparte maschile, il personaggio sembra avere il potere di determinare le proprie azioni e il proprio destino, di trasformarsi da "oggetto/occasione a soggetto/persona" (Wallace 2018: 320). Questa immagine potrebbe perfino essere riconfigurata come quella di un'entità metafisica, esattamente come il Nano, il Gigante, Bob, o la signora Tremond/Chalfont, che, insieme al nipote mascherato, aveva consegnato il quadro alla ragazza. In questi termini, la dicotomia fra piano terra e primo piano suggerisce una sorta di subordinazione delle immagini televisive a quelle cinematografiche, un limite di accesso al visibile; la stanza di Laura – luogo di passaggio attraverso cui accedere a una condizione dislocata, trascendente, dell'identità – e le soglie che insieme la uniscono e separano dal trauma, di fatto, rappresentano una zona insondabile per il *medium* televisivo.

La sequenza conclusiva di *Fuoco cammina con me* sembra risolvere sia le vicende narrative del film che quelle della serie con un'apparente catarsi: come un arcangelo protettore, Cooper affianca Laura seduta, confortandola, mentre la (ri)apparizione di un'entità angelica sovrimpressa, sulla destra dell'inquadratura, viene accompagnata dal

<sup>6</sup> Per un'analisi della sequenza, inquadratura per inquadratura, si rimanda all'articolo di Marco Compiani, <https://www.spvietati.it/fuoco-cammina-con-me/>.



Fig. 4

L'immagine di Laura si confonde con il sipario rosso..., *Fuoco cammina con me* (David Lynch, 1992), (a sinistra).

Fig. 5

...da cui riaffiora Cooper, *Fuoco cammina con me* (David Lynch, 1992), (a destra).

crescendo musicale dello *score* di Angelo Badalamenti. A introdurre questo scenario è una dissolvenza che dal primo piano del cadavere della protagonista sfuma sugli interni della loggia nera: una transizione che rievoca un montaggio precedente, nel quale l'immagine di Laura sotto al ventilatore si fondeva con il sipario rosso, prima che da esso riaffiorasse Cooper, seduto negli uffici dell'FBI a Philadelphia [Figg. 4-5]. La dissolvenza, da mero elemento semantico, si traduce in elemento espressivo e concettuale che significa la soglia, definendo al contempo la funzione ambivalente del sipario rosso.<sup>7</sup> A una logica separativa dell'attraversamento, del passare oltre, corrisponde, nella fattispecie, una logica congiuntiva che esplicita una misteriosa sintonia fra personaggi e mondi e, di conseguenza, una possibilità che abita *fra essi, in between*.<sup>8</sup>

7 Cfr. Morin (2016: 69-70): "La dissolvenza incrociata comprime lo spazio, così come la dissolvenza normale comprime il tempo. Essa è in qualche modo l'antivirgola del linguaggio cinematografico: la virgola indica nella lingua scritta una certa rottura nella continuità della frase; la dissolvenza incrociata invece ha lo scopo di stabilire un'urgente continuità in un'inevitabile rottura".

8 La formula *magica* "Through the darkness of future past / The magician longs to see / One chants out between two worlds / Fire walk with me" suona come un indizio. Benché la dicitura "chants" compaia sugli script di produzione, la pronuncia della battuta da parte dell'uomo con un solo braccio ammette letture alternative: fra "chance" [ˈtʃæns] e "chants" [ˈtʃænts] intercorrono differenze impercettibili.

## Serialità post *Twin Peaks*: soglie interiori, spaziali e temporali

L'evoluzione della serialità televisiva che conduce a *Twin Peaks: The Return* (2017) presenta un panorama variegato. Nel segno di una discontinuità decisiva, le tv via cavo e, in seguito, i servizi *streaming on demand* definiscono nuovi parametri in termini di rappresentabilità e tematiche affrontabili. Senza alcuna pretesa di completezza, verranno di seguito proposti rimandi, assonanze, possibili letture comparative dei concetti di soglia e liminalità che, dal mondo narrativo di *Twin Peaks*, si estendono ad altri testi seriali.

Ne *I Soprano* (1999-2007), l'anticamera che divide Tony Soprano dall'analisi del proprio inconscio, rappresenta una soglia su più livelli: in termini metanarrativi, ad esempio, fra i due generi predominanti della serie: il *gangster movie* re-immaginato in chiave citazionistica e la narrazione fra *drama* e *comedy* del rapporto psicanalitico. Analogamente all'esperienza che Cooper intrattiene con la *Red Room*, per il personaggio di Tony Soprano il *setting* psicoanalitico equivale a uno spazio inedito, paradossale, in grado di sconvolgere le consuetudini e le regole dell'ambiente criminale in cui è abituato a operare. Lo studio è come un raddoppiamento della sala d'attesa: Tony si mostra impaziente, mal sopporta i tempi del processo terapeutico, sembra sempre in attesa che una svolta improvvisa conduca alla risoluzione del proprio disturbo nevrotico.<sup>9</sup> Ai fini del discorso, è però interessante spostare l'attenzione sul personaggio della dottoressa Jennifer Melfi, l'analista di Soprano, protagonista di un episodio chiave della terza stagione (ep. 4). Influenzata dal marito (anch'egli psicoterapeuta) e dal supervisore (Peter Bogdanovich, *guest star* d'eccezione), Melfi suggerisce a Soprano l'ipotesi di passare a una terapia cognitivo-comportamentale, tentando implicitamente di allontanarlo. Dopo essere stata vittima di una violenza sessuale, la dottoressa proietta dolore, ansie e desideri in un sogno: aprendo le porte del

9 Tony Soprano soffre di improvvisi attacchi di panico durante la quotidianità. La cura di questa patologia informa il programma narrativo del personaggio parallelamente alle vicende che ruotano attorno alla sua posizione di boss della mafia italoamericana del New Jersey.

proprio studio e rimanendo sulla soglia, essa vede sé stessa dall'esterno. La stanza è la stessa, come un riflesso; immobilizzata da un braccio incastrato in un distributore automatico, la donna rischia di essere aggredita ancora, ma un cane di grossa taglia si avventa sullo stupratore. Interpretando insieme al supervisore il contenuto latente del sogno, Melfi esprime il godimento insito in una *potenzialità* di cui dispone: "Oh, non ti preoccupare, non ho intenzione di rompere il grande patto sociale. Ma questo non significa che non vi sia una certa soddisfazione nel sapere che potrei far schiacciare quello stronzo come un insetto". Durante la seduta successiva di Soprano, però, di fronte alla concreta possibilità di realizzare quel desiderio, di "aizzare il rottweiler", Melfi avverte il conflitto tra legge e caos, fra la propria statura etica e deontologica e l'estraneità amorale della vita e degli atti del suo paziente; la soglia fra i due mondi, in questo caso, non può essere oltrepassata: l'episodio termina con la pronuncia di un "no", la repressione performativa del desiderio di vendetta.

In termini di stile, è soprattutto nel lavoro sull'estetica onirica che una serie come *I Soprano* sembra solcare la via tracciata da *Twin Peaks*: i sogni pervadono l'intera narrazione, con soluzioni che nel tempo si fanno sempre più sperimentali e consapevoli; è il caso, ad esempio, dell'episodio 11 della quinta stagione, dove fra spostamenti e condensazioni di personaggi vivi e defunti, *attraversamenti* mediali (lo schermo tv diventa una *porta*) e Tony in sella a un cavallo in soggiorno, il fantasma di *Twin Peaks* sembra evocato, omaggiato e, in qualche modo, ricodificato. Le presenze spettrali, perturbanti, che abitano la rappresentazione e l'architettura di casa Palmer possono d'altronde essere rintracciate in un frammento onirico (quarta stagione, ep. 11) che sintetizza visivamente la relazione mortifera di Soprano con il materno. Nei panni di un sé adolescenziale, Soprano staziona all'entrata di una vecchia abitazione, della quale scruta gli interni [Fig. 6]. Tutto intorno regna una strana atmosfera: i suoni della natura circostante risultano eccessivamente amplificati. Da una scala che porta al primo piano, scende una *silhouette* all'apparenza femminile, anziana. Se nel sogno di Cooper, Sarah Palmer (ri)discendeva le scale in *rallenty*, in immagini inframezzate da bagliori di elettricità, qui la figura materna si blocca in un'immobilità innaturale, inquietan-



Fig. 6  
Tony Soprano sogna sé stesso sulla soglia, *I Soprano*, stagione 4, episodio 11 (Tim Van Patten, 2002), (a sinistra).

Fig. 7  
la soggettiva di Tony, una visione di morte, *I Soprano*, stagione 4, episodio 11 (Tim Van Patten, 2002), (a destra).

te: una visione di morte [Fig. 7]. Le riflessioni dello *showrunner* della serie, David Chase, sembrano riassumere la sfida estetica assunta precedentemente da *Twin Peaks* (Olson 2008: 301):

Le serie televisive sono solitamente pieni di dialoghi. Credo che ci debba essere una forte impronta visiva in una serie, un senso di mistero, connessioni che non quadrano. Penso che dovrebbero esserci dei sogni e musica e spazi morti e cose che non vanno da nessuna parte. Dovrebbe esserci, che Dio mi perdoni, un po' di poesia.<sup>10</sup>

Così come Chase ha affermato di aver concepito originariamente *I Soprano* come *Twin Peaks* ambientato nel Meadowlands del New Jersey (ibidem), Damon Lindelof, *showrunner* di serie come *Lost* (2004-2010) e *The Leftovers* (2014-2017), ha spesso esternato non solo il debito contenutistico e formale dei propri lavori, ma perfino un coinvolgimento spettatoriale che può essere ricondotto al *fandom*. Come una presenza sotterranea, un testo seminale, *Twin Peaks* accompagna l'evoluzione della serialità fino alla contemporanea "età dell'oro". Spingendo all'estremo i codici della "televisione formulaica" (Nochimson 2019: 1-8), *Lost* appare come la realizzazione, almeno in termini narrativi, della struttura che Lynch immaginava in origine per *Twin Peaks*: una *mystery story* continuativa, potenzialmente

<sup>10</sup> Traduzione mia.

infinita nella propria orizzontalità.<sup>11</sup> Se *Lost* dialoga con l'immaginario di *Twin Peaks* attraverso l'apertura di innumerevoli porte e mondi narrativi definiti dal tempo del racconto (i *flashback* e i *flashforward*) e dallo spazio dello stesso (il ritorno sulla terraferma, il limbo della stagione finale),<sup>12</sup> in *The Leftovers* l'influenza visionaria dello spazio onirico ridefinisce la relazione fra i testi. In conseguenza a un evento originario inspiegabile, la narrazione di *The Leftovers* indaga il conflitto fra spiritualità e relativismo in una società secolarizzata. Preceduta da visioni in bilico fra onirismo e psicosi, la discesa agli inferi (seconda stagione, dall'ep. 7) del protagonista, Kevin Garvey, appare come una variazione sul tema del viaggio senza ritorno di Cooper nella loggia nera. A differenza di quest'ultimo, Kevin è un ex capo di polizia tormentato dal fantasma paterno che porta con sé l'eredità della malattia mentale; ossessionato dal senso di colpa e sull'orlo dell'esaurimento nervoso, egli decide di accettare la proposta di suicidarsi (*pro tempore*) e confrontarsi con i propri fantasmi nell'aldilà. La morte del personaggio apre uno scorcio su una realtà liminale dove i riti di passaggio si susseguono: la prova finale, una maldestra quanto sentita intonazione di *Homeward Bound*, ritrae Kevin come colui che "canta" una canzone "fra due mondi", dischiudendo un passaggio verso casa.

Un'ulteriore indagine di mondi *altri*, caratterizzati da personaggi che, per ragioni differenti, avvertono un senso di estraneità, se non di repulsione alla realtà che li circonda, è riscontrabile in serie come *Westworld* (2016-) e *Dark* (2017-2020). Proprio come in *Lost* – che si tratti di un'isola misteriosa, di un luogo nel passato o nel futuro, o di un parco a tema –, i personaggi condividono la sensazione di essere stati *gettati* all'interno del contesto narrativo che li circonda; ciò è particolarmente evidente a Dolores, la più vecchia fra le attrazioni robotiche presenti a *Westworld*: un personaggio che mette

11 Cfr. Carrocci (2008: 70-71), in cui si descrivono le modalità – non esenti da problematiche metodologiche – con le quali Lynch si è avvicinato alla forma seriale.

12 La botola che John Locke ha tentato di aprire nell'arco della prima stagione introduce, all'inizio della seconda, un nuovo personaggio, Desmond, oltre alla sua abitazione segreta. Questa dimora sotterranea è solo il primo esempio di una logica che presenterà innumerevoli passaggi e conseguenti zone o aree segrete presenti sull'isola.

radicalmente in dubbio "la natura della propria realtà" finzionale, aprendo prospettive metanarrative che strutturano l'intera serie. Dolores travalica soglie spaziali che non erano iscritte nei suoi codici, opponendo le proprie scelte, le proprie possibilità *virtuali* di personaggio al *loop* predefinito imposto alle attrazioni dai programmatori umani. Nella seconda stagione, il motivo del labirinto, inteso come percorso di autodeterminazione, viene sostituito da quello della porta: da meta, il parco si trasforma in luogo intermedio dove il potere umano, determinato dallo sguardo panottico, è annullato dalla trasgressione e dal collasso definitivo di confini contenitivi (Goody, Mackay 2019: 298).

Nella serialità contemporanea è dunque individuabile uno stretto legame che annette il discorso identitario all'attraversamento di mondi narrativi, il più delle volte legato al *fantastico* (o alla sua derivazione più matura, il fantascientifico). Una serie come *Dark* si posiziona sulla soglia che separa questi due generi, proponendo una rilettura originale del *topos* del viaggio nel tempo. A differenza del gioco citazionista di *Lost*, *Dark* condivide con *Westworld* uno stratificato impianto di riferimenti teoretici; rispetto all'esoterica loggia nera, gli sceneggiatori ricorrono alla raffigurazione di una caverna platonica per innescare quella *ripetizione dell'uguale* determinata (apparentemente) dai viaggi temporali – una circolarità che Jonas, il protagonista, tenta invano di interrompere.<sup>13</sup> Il tema del *ritorno* riconduce e in qualche modo anticipa la struttura di *Twin Peaks: The Return*, che, fin dal titolo, si annuncia come ideale chiusura di un ciclo della storia della serialità televisiva. Se nelle serie citate si assiste a un graduale abbandono di un'immagine piatta, bidimensionale, in favore di una tridimensionalità che immerga lo spettatore in uno spazio diegetico ad ampio respiro, sulla scia del grande racconto letterario (e cinematografico),<sup>14</sup> *The Return* rilancia e radicalizza il discorso che intreccia identità e soglia, presentandosi come opera ibrida di 18 ore, attraverso

13 In questa missione fra passato, presente e futuro, Jonas si trova faccia a faccia con varie forme del proprio sé nel tempo, in un crescente senso di angoscia e straniamento.

14 Almeno per quanto riguarda le serie americane citate, si rimanda a Di Chio (2016).

sata da istanze narrative e sperimentali, divisa in *parti*: le prime due stagioni di *Twin Peaks* dettavano il superamento della forma episodica autoconclusiva; *The Return* stravolge le regole della serialità (Rossini 2016: 155-162), rifiutando una codificazione sommaria.

### ***Twin Peaks: The Return*. La soglia come zona**

Scriva Walter Benjamin (2000: 555):

*Rites de passage* – così sono dette nel folklore le cerimonie connesse alla morte, alla nascita, al matrimonio, al diventare adulti ecc. Nella vita moderna questi passaggi sono divenuti sempre più irricognoscibili e impercettibili. Siamo diventati molto poveri di esperienze della soglia. L'addormentarsi forse è l'unica che c'è rimasta. (E con essa, però, anche il risveglio). [...] La soglia deve essere distinta molto nettamente dal confine. La *Schwelle* (soglia) è una zona. La parola *schwellen* (gonfiarsi) racchiude i significati di mutamento, passaggio, straripamento, significati che l'etimologia non deve lasciarsi sfuggire.

All'interno di *Twin Peaks: The Return* si assiste a una rappresentazione visiva del concetto di soglia in quanto *zona*: gli spazi liminali si moltiplicano, talvolta si susseguono, fino a mettere in discussione lo statuto ontologico della narrazione e, in ultima analisi, delle immagini.<sup>15</sup> Lo spettatore viene posto di fronte a un disorientamento sistematico fin dall'*opening*: sulle note dello storico *main theme* badalamentiano, una serie di immagini invitano a oltrepassare la soglia e (ri)entrare nell'universo narrativo creato da Lynch e Frost. Inizialmente, il volto di Laura Palmer emerge dalla nebbia che avvolge i boschi, per poi dissolversi; un'inquadratura aerea delle cascate limitrofe al Great Northern Hotel, di seguito, si dissolve nel sipario rosso che, come scosso dalle acque che si infrangono al suolo, evoca fiamme ardenti. Un'ulteriore sovrimpressionazione produce un effetto straniante: il pavimento a zigzag della loggia nera irrompe come un vortice oscuro.

<sup>15</sup> Da questo punto di vista, la differenziazione fra immagine televisiva e cinematografica appare improduttiva. *The Return* si rivela oggetto mediale al di fuori di una categorizzazione netta: trasmesso dalla tv via cavo Showtime, proiettato a Cannes, considerato il miglior *film* del decennio da *Cahiers du Cinéma*; infine, "esposto" come opera di videoarte al MOMA di New York (5-7 gennaio 2018).

Per lo spettatore la logica confusiva della vertigine equivale a un patto da stipulare con il testo, nonché una forma di identificazione con buona parte dei personaggi, altrettanto spaesati, come interdetti fra uno stato di sonno e veglia che produce illusioni ipnagogiche. La vicenda di Bill Hastings è esemplificativa: l'accesso a un luogo immateriale – "la *zona*" – insieme all'amante, produce il caos: lei viene decapitata; lui, accusato di omicidio, appare incapace di discernere realtà e sogno. La disperazione di Hastings rievoca l'apparizione (e la scomparsa) di un personaggio fondamentale, Phillip Jeffries, che in *Fuoco cammina con me*, di ritorno da un viaggio tra mondi e tempi *altri* (paralleli, alternativi?) aveva avvisato Cooper, Gordon Cole e Albert Rosenfield: "Era un sogno. Noi viviamo dentro un sogno".<sup>16</sup> Anche altri personaggi secondari, come Shelly Johnson e "Big" Ed Hurley, entrano in contatto, in maniera quasi subliminale, con quella che potrebbe essere definita un'esperienza della soglia. Alla fine della parte 7, Shelly, intenta a servire i clienti del Double R, avverte un senso di smarrimento, fermandosi per pochi istanti, prima di rimettersi al lavoro. Tale reazione è dovuta all'apertura della porta di ingresso da parte di un personaggio imprecisato, che, facendo irruzione, grida: "Qualcuno ha visto Billy!?". Nell'alternanza fra un'inquadratura oggettiva e la trasgressione della regola dei 180° che rivela una soggettiva della proprietaria, Norma, si innescano una serie di *sparizioni* tutt'altro che eccezionali nella logica narrativa (Carrocci 2008: 75): sui titoli di coda un suono inquietante emerge e affianca la musica dai toni distesi (potenzialmente diegetica) che aveva accompagnato la sequenza. Nel caso di Ed, Lynch propone un'ulteriore rielaborazione dello specchio come *topos*: al termine della parte 13, tutto solo nella propria officina, il personaggio (ripreso frontalmente, seduto) sembra fare i conti con sé stesso.<sup>17</sup> Ai limiti

<sup>16</sup> Hastings esclama: "It was a dream!", con un'enfasi e un'intonazione che suonano come un *reenactment* della battuta di Jeffries: "It was a dream! We live inside a dream". Secondo Britt (2019: 113), i due personaggi realizzano di essere giunti alla stessa meta, benché da due direzioni opposte: "Per Hastings, il sogno è la realtà. Per Jeffries, la realtà è il sogno. Entrambi gli uomini si smarriscono negli spazi intermedi" (traduzione mia).

<sup>17</sup> La messinscena contiene rimandi figurativi all'opera di Edward Hopper; si pensi a *Gas* (1940) o *Automat* (1927).

dell'impercettibile, come un *glitch* digitale, il riflesso sul vetro di una parete che dà sull'esterno 'salta', mostrando una versione alterata (o alternata?) di Ed; un controcampo che mostra un possibile doppio sulla soglia: nel silenzio della notte, per un breve istante, l'uomo appare confuso e turbato.

La vicenda di un altro personaggio di vecchio corso, Audrey Horne, si inserisce in questo schema con esiti ben più traumatici. Posizionata all'interno di una casa misteriosa in compagnia del presunto marito, in bilico fra angoscia e rabbia, Audrey vive uno stato di denegazione della propria alterità. Come Clov in *Finale di Partita* (Beckett 1997), la donna esprime irata la volontà di andarsene, ma la sua immagine riflessa nella finestra (parte 13) indica un'impossibilità, la sensazione che la casa stessa sia uno spazio intermedio, mentale, fra uno stato e un altro. Il fatto che Audrey si 'risvegli' dopo aver ballato il *proprio* tema musicale (risalente alla prima stagione), non dovrebbe suggerire la presenza di un *esterno*, bensì ridefinire e problematizzare la Roadhouse (Daniel 2019: 230) – il pubblico, le performance, i dialoghi ai tavoli – come luogo altrettanto liminale.<sup>18</sup>

Gli spazi intermedi sembrano dunque moltiplicarsi, come se si espandessero rispetto alla realtà fenomenica: il misterioso box di New York (parte 1), un grande schermo televisivo opaco da cui fuoriescono mostruosità mortifere; la *Mansion Room* (parte 3), da cui Cooper viene 'trasmesso' elettricamente nel mondo materiale, in fuga da una misteriosa presenza che bussa minacciosamente al di fuori di una porta; infine, gli innumerevoli portali che mettono in contatto gli esseri umani con realtà superiori e/o parallele, se non con altre *zone* del testo.<sup>19</sup>

18 Mentre una scarica di energia elettrica è udibile in sottofondo, un primissimo piano del volto di Audrey è seguito da un controcampo che la mostra di spalle, in uno spazio totalmente bianco, dove è presente solo uno piccolo specchio in cui la donna si guarda, sgomenta. Sui titoli di coda successivi, la banda della Roadhouse suona al contrario il tema citato.

19 Si pensi al momento in cui Gordon Cole, aprendo una porta d'hotel, avverte la presenza metafilmica della sovrimpressionazione di Laura (parte 10) o al ricordo in forma di *flashback* dell'apparizione di Phillip Jeffries nell'altrettanto metafilmico sogno parigino con Monica Bellucci (parte 14): le porte e la mente funzionano, in questi casi, come aperture sull'immagine del passato.

Come testo polisemico, *The Return* sembra d'altronde aprirsi e sveglarsi nel tempo, nell'intervallo fra (re)visioni. L'intera struttura diegetica, divisa in parti, presenta una cesura che ne divide bruscamente la consequenzialità, riattivando echi figurativi che svelano passaggi di senso. Si fa riferimento al racconto cosmogonico di *Twin Peaks* (parte 8), già prefigurato da Lynch ai tempi di *Fuoco cammina con me*: "Ho la sensazione che là fuori possa esistere qualcosa di simile alle particelle subatomiche invisibili [...] e che forse ci sia una piccola apertura dalla quale arrivare a un luogo sconosciuto" (Murray 2008: 226-227). Il *flashback* del 1945 adotta l'esplosione atomica come scena primaria dove la soglia fra mondi viene originariamente plasmata e oltrepassata. Di nuovo, la testa e tutte le sue piccole fessure assumono centralità figurativa: la 'Madre' di tutti i mali (Judy?) produce Bob tramite un'espulsione dalla bocca; il Gigante (o Fuochista) emette letteralmente dalla propria scatola cranica una sfera dorata che contiene il volto sorridente di Laura Palmer.

La macrosequenza successiva, ambientata nel 1956, stabilisce un'analogia rilevante: da una finestra socchiusa, nel cuore della notte, uno strano insetto penetra nella stanza di una giovanissima Sarah Palmer, che, addormentata, sembra destinata ad accogliere dentro di sé il *mostruoso*: l'essere accede all'interno del corpo nel momento in cui la bambina apre la bocca. Queste immagini dialogano a stretto contatto con quelle che in *Fuoco cammina con me* mostravano l'abuso sessuale perpetuato da Bob/Leland su Laura; anche in quel caso, la finestra socchiusa permetteva l'intrusione esterna. Il primo piano di Laura, sgomenta per la presa di coscienza dell'abuso paterno, anticipava un urlo di terrore che dissolveva l'immagine a nero, mentre il suono stratificato dalla sovraincisione (una moltiplicazione dell'urlo) si perdeva in un effetto di riverbero.<sup>20</sup> Secondo Groddeck (2014: 224) i termini *schwellen* (gonfiare) e *Schwelle* (soglia), già visti in Benjamin, determinano un'associazione etimologica che, considerando anche l'inglese *swallow* (inghiottire), suggerisce una comunanza derivativa fra la gola, "ingresso dilatabile" al corpo umano e

20 L'urlo finale di Laura/Carrie Page in *Twin Peaks: The Return*, a sua volta, sembra rievocare questo snodo narrativo, anche in termini stilistici (l'effetto stratificato, il riverbero).



Fig. 8  
La sovrimpressione della testa di Cooper, contenitrice di immagini, *Twin Peaks: The Return*, parte 17 (David Lynch, 2017).

le soglie della casa: se la violazione subita da Sarah avviene come un'incorporazione inconscia, l'urlo di Laura suona come un'espulsione, insieme la realizzazione e il rifiuto della violenza domestica. Anche per Cooper la bocca diviene una fessura attraverso la quale dei suoni possono produrre svolte radicali; "viviamo dentro un sogno", afferma con voce distorta un primo piano sovrimpresso dell'agente (parte 17), una testa che *contiene* l'intera sequenza di immagini successive alla sua apparizione [Fig. 8]. L'evoluzione conoscitiva del protagonista, un disvelamento dai tratti funerei, implica mutamenti ulteriori, incontrollati: la dissolvenza a nero cala sui personaggi che guardano verso l'alto, attoniti, inghiottiti da quell'intervallo che divide un'inquadratura e l'altra. Lynch adotta tutti gli strumenti che la tecnica gli mette a disposizione, tutte quelle possibilità del linguaggio filmico di generare effetti di grande potenza (Bertetto 2008: 22): così come la dissolvenza incrociata può essere considerata come soglia tra due inquadrature che corrispondono a dimensioni diverse (Carrocci 2008: 84-85), quella a nero sembra possedere effetti ancora più destrutturanti.

Nonostante Lynch non rifiuti mai la narrazione *tout court* (Bertetto 2008: 15), dal momento in cui Cooper oltrepassa la porta della sua (irricognoscibile) vecchia stanza al Great Northern Hotel, i dialoghi si riducono, in subordinazione al *sound design* e all'immagine della soglia: l'approdo finale dell'odissea di Cooper è lo spazio che definisce la sua soggettività alla luce di quella di Laura e viceversa. Entro il contesto narrativo della *complex tv* (Mittell 2017) Lynch ne riscrive i codici estetici, proseguendo la propria ricerca sulla *forma cinema*. Le differenze in termini di approccio, tono e finalità estetiche rispetto ad altri testi seriali contemporanei, sono allora da ricercare in un *continuum* tra integrazioni narrative e istanze (audio)visive

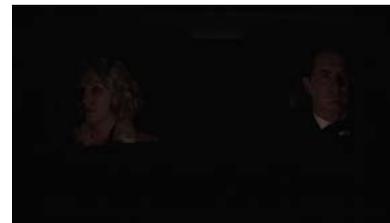


Fig. 9  
I volti di Laura e Cooper avvolti dall'oscurità, *Twin Peaks: The Return*, parte 18 (David Lynch, 2017), (a destra).

Fig. 10  
Laura sulla soglia fra narrazione e immaginario, *Twin Peaks: The Return*, parte 18 (David Lynch, 2017), (a sinistra).

che rievocano il cinema delle attrazioni (Hainge 2010: 27). Come dotato di un nuovo potere, Cooper oltrepassa porte, zone, tempi e spazi (parti 17-18): fra dissolvenze, esplosioni di elettricità e le tende del sipario aperte da un gesto *magico*, il protagonista raggiunge un mondo ulteriore, estraneo ai precedenti. Ad attenderlo, una donna, Carrie Page, un'altra versione di Laura. Come figure in un *tableau vivant*, Lynch immerge i volti dei due personaggi nell'oscurità, comprendendoli nella stessa inquadratura [Fig. 9]: un viaggio nella notte dove il tempo si dilata e una ripresa laterale [Fig. 10] sembra contraddire il moto progressivo dell'auto, quasi a suggerirne, invece, la sospensione in uno spazio indefinito, sconosciuto: lo spazio nel quale il cinema *si mostra*, relegando lo *storytelling* ai margini dell'immagine e dell'immaginario.<sup>21</sup>

21 Cfr. Hainge (2010: 35-36), che analizza il cortometraggio *Absurda* (2007) come espressione del privilegio accordato da Lynch allo spazio cinematografico (sia in termini di apparato che di luogo astratto, *metafilmico*) come "sito in cui la narrazione è confusa al fine di istigare una relazione diretta con lo spettatore" e coinvolgerlo "nel mistero e nell'enigma del film negando la possibilità di una chiusura narrativa che creerebbe e manterrebbe una distanza fra l'azione dello schermo e lo spettatore" (traduzione mia). Sull'immaginario occorre citare almeno Morin (2016: 82): "L'immagine è già imbevuta di potenze soggettive che la spostano, la deformano, la proiettano nella fantasia e nel sogno. [...] L'immaginario è il punto di coincidenza dell'immagine e dell'immaginazione. [...] È secondo la stessa continuità che il mondo dei doppi fiorisce in quello della metamorfosi, che l'immagine

*The Return* si conclude con il ri-presentarsi di un dialogo sulla soglia: una porta che si richiude, impedendo l'accesso. Infine, l'apertura di una fessura, la bocca di Laura; dalla quale non fuoriescono parole, ma di nuovo un urlo di terrore; a differenza delle bocche che, aprendosi, vomitano o mostrano prolungamenti fallici (Chion 2000: 185) – l'uccisione del camionista ad opera di Sarah/Judy (parte 14) –<sup>22</sup> in Laura/Carrie il corpo e la testa vengono (ri)significati come soglia attraverso i quali a fuoriuscire è il suono del trauma – laddove per Cooper; al termine del viaggio, c'è una nuova perdita di referenti spazio-temporali, una sorte che lo avvicina sempre più allo spettrale Jeffries di *Fuoco cammina con me*. Il *freeze-frame* che, sui titoli di coda, ricolloca Cooper e Laura all'interno della *Red Room*, sembra esplicitare uno dei motivi chiave del discorso estetico di *Twin Peaks*, ovvero un contesto scenografico liminale nel quale i due personaggi esperiscono a loro volta quello spazio filmico che insieme li unisce e li divide: la soglia fra una bocca che sussurra segreti e un orecchio che ascolta.

---

si esalta nell'immaginario, che il cinema dispiega i suoi poteri nelle tecniche e nella finzione”.

22 La riflessione di Gleyzon (2010: 170) si applica alla sequenza: “In Lynch la bocca è chiaramente organizzata attorno a un processo che si muove e progredisce così bene nell'economia generale dell'opera tanto da acquisire [...] il potere della dislocazione e dell'indipendenza. La bocca, potremmo dire, si mangia la faccia, la contamina, straripa da essa - la ingoia” (traduzione mia).

## BIBLIOGRAFIA

- BECKETT S. (1997), *Finale di partita*, Einaudi, Torino.
- BENJAMIN W. (2000), “IX. I «Passages» di Parigi”, in TIEDEMANN R. (a cura di), *Opere Complete*, Einaudi, Torino.
- BERTETTO P. (2008), “Il cinema di David Lynch. L'enigma e l'eccesso”, in Id. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia, pp. 7-28.
- BRITT T. (2019), ““Between Two Mysteries”: Intermediacy in Twin Peaks: The Return”, in SANNA A. (a cura di), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Cham, pp. 107-118.
- CARROCCI E. (2008), “Fuoco cammina con me”, in BERTETTO P. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia, pp. 70-89.
- CHION M. (2000), *David Lynch*, Lindau, Torino.
- DANIEL A. (2019), “Kafka's Crime Film: *Twin Peaks - The Return* and the Brotherhood of Lynch and Kafka”, in SANNA A. (a cura di), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Cham, pp. 221-235.
- DI CHIO F. (2016), *American Storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Carrocci, Roma.
- GLEYZON F. (2010), “Lynch, Bacon & the formless”, in GLEYZON F. (a cura di), *David Lynch: In Theory*, Litteraria Pragensia, Praga, pp. 166-181.
- GOODY A., MACKAY A. (2019), “Epilogue”, in Id., Id. (a cura di), *Reading Westworld*, Palgrave Macmillan, Cham, pp. 295-303.
- GRODDECK G. (2014), *Il linguaggio dell'Es. Saggi di psicosomatica e di psicoanalisi dell'arte e della letteratura*, Adelphi, Milano.
- HAGUE A. (1995), “Infinite Games: The Derationalization of Detection in *Twin Peaks*”, in LAVERY D. (a cura di), *Full of secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 130-143.
- HAINGE G. (2010), “Red Velvet: Lynch's cinemat(ographi)c ontology”, in GLEYZON F. (a cura di), *David Lynch: In Theory*, Litteraria Pragensia, Praga, pp. 24-39.
- JUNG C. G. (1980), “Gli archetipi e l'inconscio collettivo”, in AURI-

GEMMA L. (a cura di), *Opere di C. G. Jung*, Volume IX, Tomo I, Boringhieri, Torino.

MCKENNA K. (2008), "Un'intervista a David Lynch", in BARNEY R. A. (a cura di), LYNCH D., *Perdersi è meraviglioso. Interviste sul cinema*, Minimum Fax, Roma, pp. 197-210.

MENARINI R. (2002), *Il cinema di David Lynch*, Falsopiano, Alessandria.

MITTELL J. (2017), *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma.

MORIN E. (2016), *Il cinema o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica*, Cortina, Milano.

MURRAY S. (2008) "Fuoco cammina con me: la conferenza stampa di Cannes 1992", in BARNEY R. A. (a cura di), LYNCH D., *Perdersi è meraviglioso. Interviste sul cinema*, Minimum Fax, Roma, pp. 211-227.

NOCHIMSON M. P. (2019), *Television Rewired: The Rise of the Auteur Series*, University of Texas Press, Austin.

OLSON G. (2008), *Beautiful Dark*, Rowman & Littlefield Publishing Group, Lanham.

ROSSINI G. (2016), *Le serie TV*, il Mulino, Bologna.

WALLACE D. (2018), "David Lynch non perde la testa", in WALLACE D., *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, Minimum Fax, Roma, pp. 224-322.

## SITOGRAFIA

COMPIANI M., *Twin Peaks - Fuoco cammina con me*, <https://www.spietati.it/fuoco-cammina-con-me/>, ultimo accesso 01/06/2020.