

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

INDICE

- 8 EDITORIALE
Mysteries of Love: un'introduzione
JACOPO BULGARINI D'ELCI
- SEZIONE I
*Break the code, solve the crime. La nascita dello spettatore-
detective e l'ermeneutica come gioco aperto*
- 18 *Dallo spettatore all'investigatore. Partecipazione del pubblico
nell'universo transmediale di Twin Peaks*
ANTONELLA DE BLASIO, MARCO TETI
- 45 *La Rose bleue de la télévision : Twin Peaks, naissance de la
série à décodage*
BRIAC PICART-HELLEC
- 65 *Giocando con l'immaginazione. Per una lettura ludica di
Twin Peaks*
MATTEO GENOVESI
- SEZIONE II
*I'll see you again in 25 years. L'ombra di Twin Peaks sulla se-
rialità contemporanea*
- 94 *That Gum You Like Is Going To Come Back In Style. Storytelling
Ludico e Spettatorialità Partecipata tra Twin Peaks e la Complex Tv
degli anni '00*
ALESSIO BARONCI

125 *Brutte copie? Imitazioni, parodie e influenze di Twin Peaks nel la programmazione dei network statunitensi (1990-1997)*
MATTEO POLLONE

152 *Il doppio come incarnazione del male. Note sulla serialità con temporanea a partire da Twin Peaks*
SARA TONGIANI

SEZIONE III

The good Dale is in the lodge and can't leave. Il tema della soglia in Twin Peaks e nei suoi eredi

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

201 *Sotto la soglia. Il lato oscuro del quotidiano da Twin Peaks a Dark*
GIUSEPPE PREVITALI

SEZIONE IV

Someone manufactured you, for a purpose. Razionalizzare il bizzarro

226 *The Good, the Bad and the Odd: A Cross-Semiotic and Systemic-Functional Insight into Twin Peaks*
STEFANIA CONSONNI

253 *Twin Peaks: The Return. L'alba della mythology series*
ANDREA BELLAVITA

276 *David Lynch et Mark Frost : Itinéraire d'une "Odyssée" télévisuelle*
FRANÇOIS CARUANO

SEZIONE V

One chants out between two worlds. Testi, metatesti, pretesti: la natura ambigua delle immagini e dei suoni in Twin Peaks

304 *And there's always music in the air. Rock e palcoscenico in Twin Peaks*
LIVIO PACELLA

333 *"Do you recognize that house?". Twin Peaks: The Return as a process of image identification*
LUCA MALAVASI

350 *Postfazione*
JACQUES DÜRRENMATT

JACOPO BULGARINI D'ELCI
Mysteries of Love: un'introduzione

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

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

La canzone si conclude così:

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

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

² *Velluto Blu*, 1986.

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

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

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

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

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

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

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

“Break the code, solve the crime”.⁵ La nascita dello spettatore-detective e l'ermeneutica come gioco aperto

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Someone manufactured you, for a purpose”.⁹ Razionalizzare il bizzarro

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SEZIONE I

“Break the code, solve the crime”. La nascita dello spettatore-detective e l’ermeneutica come gioco aperto

ANTONELLA DE BLASIO, MARCO TETI

Dallo spettatore all’investigatore. Partecipazione del pubblico nell’universo transmediale di *Twin Peaks*

La prefigurazione della fiction seriale successiva, il rapporto con il pubblico e la comunità dei fan

Ideata da David Lynch e da Mark Frost e mandata in onda negli Stati Uniti per la prima volta esattamente nel 1990, la serie tv *Twin Peaks* concorre in maniera molto rilevante al rinnovamento della fiction seriale destinata al circuito televisivo.¹⁴ Tanto sotto il profilo stilistico quanto sotto il profilo tematico, *Twin Peaks* appare una delle produzioni più emblematiche della cosiddetta seconda *Golden Age* (Robert J. Thompson, 1996), un’epoca della storia televisiva americana durante la quale si impone il concetto di *quality tv*, di *televisione di qualità*, che abbraccia l’arco temporale compreso all’incirca tra gli anni Ottanta e l’inizio del Duemila.

L’enorme importanza dell’opera concepita da Lynch e da Frost risiede nella capacità di racchiudere i tratti tecnico-linguistici e contenutistici distintivi della fiction seriale televisiva realizzata nel corso della seconda *Golden Age*, ma soprattutto nella capacità di anticipare i principi e le proprietà che – dal punto di vista della fruizione, dal

* L’articolo è stato progettato e realizzato congiuntamente da Antonella De Blasio e Marco Teti. La stesura dei primi tre paragrafi è da attribuire a Marco Teti mentre quella dei successivi tre paragrafi è da attribuire ad Antonella De Blasio.

¹⁴ Le prime due stagioni di *Twin Peaks* vengono trasmesse negli Stati Uniti dal network ABC nel 1990 e nel 1991 mentre la terza stagione viene mandata in onda dall’emittente televisiva Showtime nel 2017. In Italia, invece, le prime due stagioni vengono trasmesse dalla rete televisiva Canale 5 nel 1991 con il titolo *I segreti di Twin Peaks*, mentre la terza stagione viene mandata in onda dall’emittente Sky nel 2017.

punto di vista comunicativo e dal punto di vista strutturale – caratterizzano un numero abbastanza elevato di serie tv trasmesse a partire dalla metà degli anni Novanta. *Twin Peaks* è per l'esattezza una sorta di ideale anello di congiunzione tra la fiction seriale televisiva della seconda *Golden Age* e la fiction seriale televisiva odierna – a partire dagli anni Duemila si è parlato anche di una *New Golden Age* (Abruzzese, Barile, Gebhardt, Vincent, Fortunati 2012), *Third Golden Age* (Maio 2009) o *Post Network Era* (Lotz 2007).

Seppure con minore enfasi rispetto al passato (Collins 1992), gli esperti pongono sovente ancora oggi l'accento sulle novità introdotte dall'opera di Lynch e Frost nel campo della fiction seriale televisiva (Garner 2016; Och 2016; Parker 2017). Queste novità riguardano primariamente, lo ribadiamo, il processo di fruizione e l'assetto strutturale delle serie tv. A cavallo degli anni Settanta e Ottanta, la nascita di svariate emittenti e la frammentazione del mercato televisivo induce negli Stati Uniti i responsabili dei network a puntare su un pubblico più attento, intraprendente e compatto, a volte di nicchia. Lynch e Frost negli anni Novanta portano alle estreme (anzi alle naturali) conseguenze proprio la tendenza a creare show televisivi che si configurano come prodotti culturali per spettatori attivi, partecipi, meno significativi in termini numerici ma non in termini commerciali.¹⁵

Twin Peaks ridefinisce il ruolo ricoperto dagli utenti (Hayes, Boulègue 2013; Smith, Goddard, Fairclough 2016), infatti, come evidenza Scaglioni (2007: 268-269), è fondamentale “nel ripensare il rapporto col pubblico, e con particolari frazioni del pubblico: i fan e le *cult audiences*”. La parola *cult*, adoperata da molti studiosi dell'industria creativa a iniziare dagli anni Duemila, allude ovviamente alla bruciante passione nutrita dagli utenti, in primo luogo dai fan, i quali tramutano i prodotti culturali preferiti in oggetti di *culto*, ossia in qualcosa da celebrare, da adorare, da venerare. Anche Mark Jancovich

15 Da una simile prospettiva, *Twin Peaks* assomiglia a *Star Trek* e *Doctor Who*, celeberrime serie tv create negli anni Sessanta che originariamente vengono però dirette a una platea televisiva “generalista”, indifferenziata, e la cui gigantesca comunità di fan prende corpo soprattutto negli anni successivi alla messa in onda. Per gli studi sul fandom in relazione a *Star Trek* e *Doctor Who* rinviamo a Loconto 2020 e a Booth, Jones 2020.

e James Lyons (2003: 2) sottolineano che:

un momento chiave [della storia televisiva statunitense e internazionale] è stato il lancio di *Twin Peaks* di David Lynch, uno show che prometteva di ‘cambiare la TV’ [...]. Col senno di poi, si potrebbe dire che *Twin Peaks* abbia trasformato la televisione, ma non [...] nella maniera che fu inizialmente prevista. [...] Lo show fu [infatti] di grande aiuto nello spingere i produttori a riconsiderare la loro relazione con i fan [...]. Anziché ritenerle semplicemente delle persone strane e fastidiose, i produttori arrivano a riconoscere che i fan possono avere una importanza vitale per l'evoluzione degli spettacoli televisivi. Non solo i fan possono costituire una base fedele, devota dell'audience che può aiutare lo show a evitare la cancellazione nei suoi fragili primi giorni di messa in onda, ma possono anche essere una fonte di introiti aggiuntiva mediante il merchandising.¹⁶

Lynch e Frost si rivolgono quindi allo stesso target di riferimento – i fan – delle principali serie televisive trasmesse negli ultimi tre decenni (Fanchi 2014), riuscendo a rimodulare il rapporto affettivo e comunicativo stabilito con gli utenti, e a ridefinire il ruolo dei fruitori sul piano pragmatico e su quello interpretativo.

Numerosi studiosi hanno esaminato la dimensione formale e contestuale di *Twin Peaks* allo scopo di rintracciare gli elementi di continuità tra la serie televisiva e i lungometraggi cinematografici diretti da David Lynch; a nostro avviso, invece, la rilevanza di *Twin Peaks* nello scenario audiovisivo e mediale contemporaneo è il risultato di fenomeni complessi e interrelati di natura comunicativa, tecnologica, estetica e socio-culturale che è utile indagare adottando un approccio metodologico che integra la prospettiva dei *television studies*, dei *media studies*, degli studi sul fandom e sulla ricezione spettatoriale e della narratologia applicata ai testi audiovisivi. In questa sede prendiamo in esame specificatamente il legame instaurato da *Twin Peaks* con l'audience, soffermandoci in particolar modo sulle strategie narrative che attivano e incoraggiano le pratiche fandom – divenute oramai un elemento chiave dell'industria dell'intrattenimento. Le prossime sezioni si concentrano sulla morfologia dello storytel-

16 Traduzione nostra.

ling transmediale allestito da Lynch e Frost, sulla sua complessità formale – che stimola lo spettatore a metterne costantemente in discussione la struttura e la coerenza narrativa (*forensic fandom*) – e sulle strategie che alimentano la cultura partecipativa: l'iperdiegesi e una grammatica immersiva.

L'istituzione di un mondo finzionale transmediale

Lynch e Frost concedono al pubblico un ruolo molto dinamico, molto attivo, dunque decisamente diverso rispetto a quello rivestito in passato. Il regista e lo scrittore americani desiderano suscitare l'interesse di un'audience vigile, concentrata, propositiva e per questo motivo i fan si rivelano i fruitori perfetti di *Twin Peaks*. Sin dagli anni Novanta, la lezione fornita dai due ideatori di *Twin Peaks* viene assimilata e di frequente replicata dagli autori di serie tv (McCabe 2000). In estrema sintesi, Lynch e Frost non considerano lo spettatore un semplice consumatore bensì un interlocutore e addirittura un collaboratore (Teti 2018a). Lo spettatore è allora al contempo qualcuno con cui viene intavolato un dialogo, per quanto virtuale, e colui al quale viene chiesto di contribuire sotto vari aspetti alla definizione dell'opera.

Nello specifico, Lynch e Frost interloquiscono grazie a una pluralità di strumenti con gli utenti, innanzitutto coi fan, allo scopo di guidarne o di agevolarne le scelte, di dare loro delle stimolanti chiavi di lettura e di indurli così a partecipare alla costruzione di un universo diegetico articolato tramite una moltitudine di dispositivi e di canali mediali.¹⁷ Gli utenti di *Twin Peaks*, in primo luogo gli appassionati, non devono insomma limitarsi a seguire gli episodi televisivi ma sono chiamati a collaborare all'istituzione di uno scenario, di un ambiente fittizio, o con precisione di un mondo finzionale coerente, credibile e esperibile.

¹⁷ Negli anni Novanta, il dialogo instaurato da Lynch e da Frost con il pubblico è indiretto, virtuale e avviene tramite le riviste (specializzate o meno), le manifestazioni (rassegne, fiere ecc.) dedicate a *Twin Peaks* e il web, oltre che tramite la serie tv e i prodotti a essa associati. Tra il primo e il secondo decennio del Duemila, Lynch e Frost intrattengono invece con gli utenti un dialogo più immediato, più tangibile mediante i social network.

La collaborazione richiesta da Lynch e Frost investe specialmente la sfera cognitiva dei fruitori, ha cioè a che fare con processi mentali attuati al fine di comprendere l'opera (Teti 2020) soprattutto in relazione ai suoi significati (simbolici, sociali, culturali, legati alle procedure d'uso) e allo scenario finzionale che imbastisce.

Il pubblico riceve addirittura l'incarico di donare una fisionomia peculiare, chiara, all'universo diegetico, che viene tratteggiato dalla serie tv e poi disperso in numerose produzioni mediali. Viene inoltre invitato a salvaguardare l'organicità dell'universo diegetico, a tenere insieme le differenti "sezioni" da cui il mondo della finzione narrativa è composto, facendo ricorso alle proprie facoltà cognitive: intuito, fantasia, memoria, sensibilità, ragionamento.

L'incarico affidato all'audience, che consiste nel preservare l'unitarietà di un ambiente, di un mondo immaginario dispiegato attraverso distinte piattaforme mediali, mette in luce l'appartenenza del racconto orchestrato da Lynch e da Frost alla nota categoria tipologica denominata dagli studiosi *transmedia storytelling* (Ryan 2004; 2013; 2014; Carini 2009).

Se escludiamo *Doctor Who*, i cui autori non sembrano però pianificare l'espansione dello scenario diegetico fino agli anni Novanta, *Twin Peaks* può essere considerato – insieme a *Star Trek* – uno dei primi esempi di storytelling transmediale sviluppato a partire da una serie tv, laddove lo *storytelling* viene inteso sia nell'accezione di modalità di narrazione che nell'accezione di racconto imbastito. Anche sotto questo aspetto, *Twin Peaks* precorre i tempi e soprattutto dagli anni Duemila viene presa a modello da parecchi sceneggiatori, registi e produttori di serie tv. A questo punto ricordiamo che la nostra analisi fa riferimento ad alcune essenziali ricerche dedicate allo storytelling transmediale e integra la prospettiva dei *media studies*, degli *audience studies* e della narratologia applicata ai testi audiovisivi, considerando lo storytelling sia come prodotto culturale che come strumento cognitivo.

Twin Peaks rientra a pieno diritto nella categoria del transmedia storytelling perché non propone semplicemente le stesse vicende riportate in televisione con altri mezzi espressivi, ma utilizza diversi mezzi espressivi con l'obiettivo di estendere l'universo finzionale.

All'opera di Lynch e Frost bene si adatta la descrizione fatta da Marie-Laure Ryan (2015a), la quale sostiene che lo storytelling transmediale equivale a una strategia al contempo espositiva e di marketing condotta tramite diversi mezzi comunicativi, fondata sulla presentazione di uno specifico mondo diegetico e finalizzata al raggiungimento della più vasta utenza possibile.

Lynch e Frost costruiscono e illustrano l'universo fittizio, diegetico di *Twin Peaks* attraverso le tre stagioni della serie tv, il lungometraggio cinematografico *Fuoco cammina con me* (*Fire Walk with Me*, 1992), sei libri tra i quali spicca *Il diario segreto di Laura Palmer* (*The Secret Diary of Laura Palmer*, 1990), i dieci dischi su supporto blu-ray raccolti nel cofanetto *The Entire Mystery* (2014) e un'infinità di gadget, di oggetti promozionali.¹⁸

Complessità narrativa

Il mondo finzionale allestito da Lynch e da Frost viene ulteriormente ampliato grazie agli innumerevoli contenuti creati dal pubblico, ovvero fanzine, lavori di fan art, fan fiction, siti web, video e così via. *Twin Peaks* finisce infatti con il corrispondere, come osservato da Nicolle Lamerichs (2018), al terreno d'incontro fra l'industria dell'intrattenimento, che dà vita al racconto e all'ambiente popolato dai personaggi, e gli spettatori, in particolare i fan, che esplorano il racconto e l'ambiente in cui agiscono i personaggi oppure li rielaborano. La rilevanza della funzione ricoperta dall'audience emerge con facilità se consideriamo *Twin Peaks* nei termini di una narrazione transmediale. Il transmedia storytelling progettato da Lynch e da Frost tende ad accostare l'attività di produzione all'attività di consumo, stabilisce un collegamento tra gli autori e gli utenti e invita questi ultimi, lo ripetiamo, a contribuire alla creazione di un universo diegetico i cui elementi costitutivi vengono sparsi in una enorme galassia mediale. I fruitori delle narrazioni transmediali, nota Melanie Schiller (2018),

¹⁸ Il film *Fuoco cammina con me* viene girato da David Lynch mentre il volume *Il diario segreto di Laura Palmer* viene firmato da Jennifer Lynch, la figlia del regista. Mark Frost scrive i libri *Le vite segrete di Twin Peaks* (*The Secret History of Twin Peaks*, 2016) e *Twin Peaks. Il dossier finale* (*Twin Peaks. The Final Dossier*, 2017).

si trovano di consueto davanti a una sorta di puzzle che deve essere ricomposto per dare un ordine e un aspetto allo spazio immaginario abitato dai personaggi. David Lavery (1995) e altri studiosi (Odell, Le Blanc 2007; Basso Fossali 2008) utilizzano non a caso la metafora del puzzle con l'intento di spiegare l'organizzazione non tanto del racconto quanto dello scenario finzionale concepito da Lynch e da Frost, i quali riempiono *Twin Peaks* di rinvii, di richiami e fanno appello alle competenze intertestuali e intermediali dell'audience. I fruitori, prima di tutto gli appassionati, vengono sollecitati a cogliere grazie ai propri saperi i molteplici rimandi intertestuali, a scandagliare l'intera costellazione mediale che ruota attorno alla serie tv, e a collocare così nel posto giusto i tasselli del puzzle. Il corretto posizionamento delle tessere del puzzle consente di rendere l'insieme unitario, compatto e di conferire una forma concreta al mondo diegetico proposto da Lynch e Frost (Teti 2018b).

Il ruolo svolto dagli spettatori e, di conseguenza, la maniera nella quale loro usufruiscono della serie tv subiscono quindi un cambiamento radicale, come dichiara la quasi totalità degli esperti. Lo spettatore acquisisce le sembianze di un autentico investigatore e, al pari di Dale Cooper – il bizzarro agente dell'FBI protagonista di *Twin Peaks* –, deve rintracciare e decifrare gli indizi disseminati lungo un percorso impervio, ostico, irregolare. Se vuole riuscire ad afferrare il senso sotterraneo, profondo, degli avvenimenti rappresentati e delle figure mostrate, il pubblico deve analizzare a fondo gli episodi televisivi e deve altresì reperire informazioni, dati o materiali circolanti nell'apparato mediale connesso alla serie tv.

Per Jason Mittell (2015), il lampante cambiamento delle pratiche di fruizione avvenuto a cominciare dagli anni Novanta coincide con uno dei fenomeni da cui è maggiormente condizionato l'impianto formale della fiction seriale televisiva contemporanea. Il modello teorico da lui elaborato allo scopo di definire le attuali serie tv, denominato *complex television*, o *televisione complessa*, esercita una notevole influenza sulle ricerche dedicate negli ultimi anni alla fiction televisiva a episodi.

Twin Peaks è secondo Mittell l'archetipo della fiction seriale televisiva "complessa", i cui tratti precipui sono un linguaggio estetico

s sofisticato, delle formule espositive ardite, innovative, la capacità di accrescere l'universo narrativo con l'ausilio di una pluralità di piattaforme mediali e l'elevato grado d'interazione dell'audience. Analogamente a Annette Hill (2019), egli rileva che il coinvolgimento emotivo suscitato dalla fiction seriale odierna deriva in particolare dal livello di partecipazione del pubblico. Questa è la ragione per cui il discorso condotto da Mittell viene non di rado incentrato sul *forensic fandom*, una nozione che restituisce le peculiarità dell'attività svolta dagli spettatori, in modo speciale dagli appassionati. Gli appassionati vengono equiparati a degli investigatori abili e meticolosi raggruppati in una specifica comunità (fandom) e impegnati a dare vita a indagini rigorose e minuziose quanto quelle giudiziarie o della polizia (a cui allude la parola inglese *forensic*, traducibile appunto in italiano con il termine *forense, giudiziario*). La partecipazione e l'*engagement* degli utenti dipendono dunque dalla comprensione del senso, del valore autentico posseduto dagli eventi e dai personaggi descritti nelle serie tv, a cui si giunge grazie all'esecuzione di esami dettagliati.

Il concetto di *forensic fandom* trae ispirazione dagli assunti contenuti in un importante studio di Henry Jenkins (2006b) relativo al gruppo di discussione online alt.tv.twinpeaks, sorto all'inizio degli anni Novanta e alle pratiche di fruizione collaborativa messe in atto per illuminare i punti oscuri della trama e attribuire un significato plausibile alle situazioni. Jenkins e Mittell giudicano non a torto determinante l'apporto fornito da Lynch e da Frost allo sviluppo della cultura collaborativa tipica del fandom e mettono in risalto soprattutto la modalità d'interazione dall'audience basata su una indagine approfondita di *Twin Peaks*.

Fandom investigativo

In questa seconda parte del contributo ci concentriamo sul modo in cui il fandom si è prodotto ed è stato alimentato a partire da una narrazione complessa che, stimolando le abilità cognitive dello spettatore, ha attivato processi di storytelling collaterale e favorito la co-creazione di numerosissimi contenuti. Il fandom, vale a dire

la comunità in cui gravitano gli oggetti testuali e i rituali – reali o virtuali – che nascono dall'ammirazione dei fan, può essere definito in base a tre dimensioni principali: la circolazione dei discorsi legati all'oggetto di culto, la sua durata nel tempo, la capacità di offrire ai fan esperienze affettive più o meno intense (Barton, Lampley 2013). Attorno a *Twin Peaks* si è sviluppato un fandom investigativo in cui l'esperienza della narrazione assume un carattere interattivo sia per il rapporto che si crea tra i fruitori (raduni, visioni collettive degli episodi, pellegrinaggi verso alcune location della serie, come le cascate di Snoqualmie, che si trovano vicino Seattle – presenti nella sigla originale di apertura – o la caffetteria di North Bend, trasformata nella fiction nel ristorante Double R di Norma Jennings), sia per il rapporto che si crea con il testo, attorno al quale si producono diverse teorie interpretative e si costruiscono storie alternative o che completano quella originale.

Già con la messa in onda della prima stagione, negli anni Novanta, gli appassionati della serie hanno cominciato a discutere online dei misteri riguardanti la serie, dunque il pubblico ha ricoperto da sempre il ruolo di collaboratore, ma la comunità dei fan è poi cresciuta in maniera esponenziale soprattutto con l'avvento dei social network, che hanno cambiato le modalità di interazione, dando spazio a confronti serrati sulle scene, sui personaggi e sui passaggi chiave. In questo modo, la serie creata da Lynch e Frost ha avuto un alto grado di penetrazione culturale (Williams 2016), è entrata cioè a far parte di uno spazio semiotico all'interno del quale ha generato a sua volta nuovi testi e nuove pratiche. In diversi film contemporanei, fumetti e serie televisive è possibile individuare riferimenti alle scene o ai personaggi di *Twin Peaks*, inoltre la domanda "Chi ha ucciso Laura Palmer?" e il viso di Sheryl Lee bagnato dalla pioggia, e avvolto nella plastica, sono divenuti delle unità ricorrenti nella cultura popolare – non solo americana.

Le produzioni testuali dei fan, insieme alle loro pratiche ludiche e performative, diventano particolarmente importanti soprattutto nei casi in cui il testo-culto di partenza è stato definito come concluso, come chiuso, poiché queste forme sono in grado di riattivare la storia mantenendo in vita la comunità dei fan (Calabrese 2019:

18). Dopo la messa in onda della seconda stagione (1991), quando sembrava certo che la serie non venisse più prodotta, quello di *Twin Peaks* si è trasformato per diversi anni in un fandom post-oggetto (Christie, Van den Oever 2018), relativo cioè a un fenomeno di culto inattivo. In questa fase un'ampia *fanbase* ha contribuito a tenere viva la storia di Laura Palmer anche alimentando un ricco mercato di oggetti da collezione come magliette, tazze, calendari, foto promozionali – comparsi per la prima volta tra il 1990 e il 1991 e poi creati in occasione di diversi anniversari –, che vengono venduti anche di seconda mano sui siti di aste online. A ogni personaggio sono stati dedicati dei manufatti, ricordiamo ad esempio le magliette con una stampa che raffigura Cooper che tiene in mano un registratore mentre recita “Diane...” (Hayes, Boulègue 2013: 44).

Tra il 1991 e il 2017 la creazione di questi oggetti, così come le numerosissime discussioni nate sui canali social, hanno avuto la funzione specifica di ricreare la sicurezza ontologica che i fan traevano dalla visione delle puntate. Quando una serie televisiva viene interrotta molto spesso i personaggi lasciano un vuoto emotivo, un senso di abbandono, come se lo spettatore non potesse fare a meno di quel microcosmo narrativo e dei personaggi che lo abitano (Cardini 2017). I programmi televisivi, infatti, rientrano a pieno titolo nella routinizzazione della vita quotidiana (Giddens 1994: 79) in quanto garantiscono ripetizione, familiarità, prevedibilità, elementi fondamentali per avere un senso di continuità riguardo alla propria identità e al proprio ambiente sociale contrastando le ansie esistenziali (Williams 2016).

Le conversazioni sui canali social e le esperienze di scrittura collettiva hanno costruito una narrazione post-serie che ha tenuto virtualmente in vita l'universo di *Twin Peaks*. Con la terza stagione (2017) l'oggetto di culto è tornato attivo e molti fan hanno dovuto rinegoziare alcune delle loro interpretazioni, inoltre hanno prodotto nuove fanfiction, nuove storie extratestuali.

Per comprendere in che modo il pubblico viene sollecitato a partecipare all'universo transmediale di *Twin Peaks*, è utile analizzare gli elementi che stimolano e incoraggiano le diverse forme di creatività collettivizzata. L'analisi che segue mette in evidenza che la prolifera-

zione testuale e mediale (Ryan 2017) relativa a *Twin Peaks* viene coltivata e alimentata dalla iperdiegesi, intesa sia come “strategia narrativa” – che amplifica il *world-building* espandendo gli universi del racconto oltre le traiettorie dei personaggi per creare uno spazio immaginario da esperire nei dettagli – che come “strategia di lettura” attraverso la quale i fan partecipano alla creazione di un mondo narrativo e rimodellano il canone ufficiale (Hills 2017; Re 2017).

Iperdiegesi e pratiche immersive

Come anticipato, non sono unicamente i rompicapi generati da una struttura complessa a stimolare il coinvolgimento del pubblico, ma anche l'allestimento di uno scenario iperdiegetico che favorisce percorsi immersivi – un elemento che verrà approfondito di seguito. Umberto Eco (1977) ha rilevato che gli oggetti di culto propongono un universo narrativo completo, perfettamente arredato, a cui il fan accede quando vuole, che abita come se fosse uno spazio privato; sono modulari, vale a dire costituiti da elementi (frasi, scene, situazioni) che possono essere prelevati e inseriti nelle performance dei fan; non sono basati su testi unici, controllati esclusivamente dall'autore, ma attivano collegamenti intertestuali e riferimenti a universi simbolici condivisi (Bisoni, Innocenti, Pescatore 2013: 21-22). Le trasformazioni prodotte dalla convergenza mediale hanno ridisegnato, amplificandone la portata e gli effetti, queste caratteristiche, poiché hanno offerto nuovi spazi di connessione e di espressione. In particolare, l'affermarsi del web come piattaforma di interazione ha rimodellato le modalità semiotiche di produzione dei fan che comprendono le fanzine (ricordiamo *Wrapped in plastic*), la scrittura di fan fiction (raccolte su piattaforme come FanFiction.Net e Archive of Our Own) i disegni (*fan art*), i giochi di ruolo, i cosplayer, la creazione di sottotitoli al testo originale (*fan subtitles*) fino ai remix audiovisivi o *vidding*, vale a dire la creazione di video in cui alcune scene dal testo originale vengono mixate con l'audio di canzoni pop o rock. In relazione alla cult-testualità televisiva, queste produzioni concorrono a creare uno scenario iperdiegetico, vale a dire uno spazio narrativo vasto e dettagliato che, pur essendo visto

o esplorato solo in parte nell'ambito del testo, segue i principi di una logica interna e dell'estensione (Hills 2002: 104).

Il mondo finzionale modellato da Lynch e da Frost attiva processi di iperdiegesi poiché dissemina germogli narrativi che si sviluppano come oggetti testuali creati dall'audience su più spazi mediali, per questo può essere considerato come un ecosistema narrativo (Bisoni, Innocenti, Pescatore 2013: 12; Pescatore 2018), come un universo diegetico espanso (Scaglioni 2006: 57-58), in cui alle forme di testualità secondarie prodotte dall'industria culturale (*merchandising* ufficiale, siti ufficiali, libri, riviste) si affiancano le forme terziarie generate dal fandom. Per l'industria dei media, sin dagli anni Novanta, i fan hanno rappresentato un bacino di utenza particolarmente fertile non solo perché fruiscono dei numerosi contenuti collegati al prodotto, ma lo commentano, inviano feedback che possono aiutare a migliorarlo, possono suggerire nuovi modelli di intrattenimento, e si aggregano in maniera spontanea in comunità che fanno da eco al brand.

È importante sottolineare che *Twin Peaks* possiede una natura intrinsecamente collaborativa, infatti per la prima e la seconda stagione, oltre a Lynch e Frost, vengono coinvolti dodici registi e sei sceneggiatori, per poi trasformarsi in una serie di culto in cui alcune produzioni epitetuali, come ad esempio i libri scritti da Frost, forniscono al pubblico degli indizi che anticipano la trama o la mettono in discussione. Diversamente da quanto accadeva negli anni Novanta, inoltre, nel corso della terza stagione e nei tre anni che ne precedono la realizzazione, gli spettatori, diventati utenti della rete, hanno la possibilità, attraverso i canali social, di interfacciarsi con gli autori e con i membri del cast, contribuendo ulteriormente ad ampliare i processi collaborativi e il gioco interpretativo. Questo dialogo diviene molto intenso a partire dal 2014, anno in cui viene annunciata la realizzazione della terza stagione e Lynch, tramite i suoi profili personali Twitter e Facebook, aggiorna gli spettatori in merito alle trattative avviate con i dirigenti di Showtime. Nello stesso anno, in vista del venticinquesimo anniversario della prima messa in onda della serie, viene distribuito il cofanetto *Twin Peaks. The Entire Mystery*, che raccoglie materiali audiovisivi di vario genere (sequenze escluse dal

montaggio definitivo degli episodi o del film *Fuoco cammina con me*, documenti di produzione, interviste rilasciate dagli autori o dagli attori e così via). Sia il cofanetto che gli scambi d'informazioni sui social network tra autori, attori e audience – che non solo avvicinano il mondo della finzione a quello reale, ma alimentano lo storyworld – rappresentano delle estensioni transmediali (Evans 2011).

I contenuti extra-canonici, oltre ad alimentare lo scenario diegetico, modellano le interpretazioni del testo centrale, guidano le letture dei fan, e allo stesso tempo favoriscono la creazione di nuove *storyline*. Le fanfiction, in questo senso, reinterpretano attivamente ed estendono il testo originario in forma scritta, producendo finzioni speculative sui personaggi o sul mondo della storia (Bacon-Smith's 1991; Jenkins 1992; Coppa 2017), nascono da un attento processo di lettura critica, non individuano semplicemente connessioni intertestuali, ma possiedono un alto potenziale diegetico (Hellekson e Busse 2006; Barnes 2015).

Alcune ricerche condotte nell'ambito della psicologia cognitiva rivelano che le esperienze di lettura sono influenzate dalle preferenze del lettore, dal suo desiderio che le cose vadano diversamente e dal tipo di suspense che la narrazione riesce a generare (Gerring 1993). Anche gli scrittori delle fanfiction dedicate a *Twin Peaks*, infatti, creano ad esempio storie che hanno come protagonisti i loro personaggi preferiti (Larsen, Zubernis 2012), si concentrano su temi o personaggi secondari che non sono stati sufficientemente approfonditi nel testo originale (Bond, Michelson 2003) o anticipano eventi futuri. Poiché queste riscritture possiedono delle analogie tematiche e linguistiche che seguono i gusti di una determinata comunità, le piattaforme che li ospitano (pensiamo a *repository* come *fanfiction.net* o *Archive Of Our Own*) hanno introdotto dei sistemi di classificazione basati su criteri come la lunghezza, la morfologia (*bad ending/happy ending*), la presenza di relazioni sentimentali, la criticità dei contenuti (*angst* se viene descritta una crisi interiore; *dark* se prevalgono temi cupi e violenti; *death* se muore un personaggio importante); il grado di alterazione del canone (Calabrese 2019: 24-26). In relazione a quest'ultimo aspetto, le fanfiction possono collocare i personaggi in un contesto completamente diverso

rispetto a quello originale (storie *alternate/alternative universe*); riscrivono alcune parti della storia producendo scenari *what if* – immaginando ad esempio cosa sarebbe accaduto se un personaggio non fosse mai morto (Stein, Busse 2009); raccontano fatti che nella storia originale non sono mai stati narrati (*missing moment*) – pensiamo ad esempio alle fanfiction dedicate ai momenti felici tra una Laura bambina e suo padre Leland; utilizzano elementi o personaggi di opere diverse facendoli interagire in un unico plot (*crossover* o *mash-up*) – come le storie in cui si immagina che un gemello del mago Harry Potter viva nella cittadina di *Twin Peaks* o quelle in cui avvengono degli attraversamenti di mondi delineati in altre serie tv. Ampliando l'orizzonte immaginativo del lettore/spettatore e moltiplicando i punti di accesso alla narrazione, l'iperdiegesi crea esperienze partecipative e immersive (Gallese, Guerra 2015). Diverse ricerche empiriche sulla lettura rivelano che elementi come la struttura della trama, il numero dei livelli narrativi, l'ambientazione, le aspettative di genere e i commenti metanarrativi possono favorire o ostacolare l'empatia nei confronti della storia (Keen 2006). L'ordine narrativo della serialità televisiva permette di sviluppare una molteplicità di *storylines* popolate da personaggi con una psicologia complessa che viene approfondita in un arco temporale dilatato, e che dunque lo spettatore impara progressivamente a conoscere. La *complex tv* stimola e sfida lo spettatore giocando sulla complessità della costruzione narrativa, su una articolazione della sceneggiatura che instaura una temporalità sempre più vicina all'estensione del tempo vissuto, all'interno della quale i personaggi possono maturare ed evolversi.

Puzzle cognitivi

All'interno dell'ecosistema narrativo di *Twin Peaks*, l'iperdiegesi non solo permette di costruire personaggi attrattivi, ma favorisce una ibridazione di generi e stili, inoltre istituisce una fitta rete intertestuale pensata per un pubblico colto, di nicchia, che stimola lo spettatore ad andare oltre la superficie della trama. La complessità estetico-narrativa dei contenuti corrisponde dunque a una intertestualità

di alto livello in cui all'audience viene data la possibilità di mettere alla prova il proprio capitale culturale (Newman e Levine 2012), ad esempio cercando di individuare all'interno della narrazione i numerosi riferimenti all'immaginario cinematografico, la presenza di alcuni schemi tipici del poliziesco, della soap opera e della sitcom, o di temi e motivi ricorrenti nella filmografia lynchiana. Questo tipo di coinvolgimento non è un fenomeno nuovo, ma il progressivo spostamento dell'esperienza di condivisione dei fan dal reale alla rete, oltre ad agevolare lo scambio di informazioni e contenuti, ha intensificato l'esercizio interpretativo permettendo agli spettatori di esercitare in maniera collettiva le loro abilità investigative rispetto a una impalcatura narrativa dal carattere volutamente opaco, e che presenta enigmi potenzialmente irrisolvibili.

È soprattutto nella terza stagione, che Lynch e Frost non solo rifiutano i percorsi narrativi lineari ma trasformano l'intreccio in un vero e proprio puzzle (Teti 2018a; Odell, Le Blanc 2007). Sono emblematiche a questo proposito le *teaser campaign* di trenta secondi intitolate *Can You Solve It?* – pubblicate sul canale Youtube di Showtime, e diffuse tramite i social network –, che mostrano diverse combinazioni di lettere in forme casuali, alimentando la curiosità del pubblico. Come rivela anche la descrizione di ogni clip (“Can you solve this *Twin Peaks* puzzle? Click ‘Show More’ below to find the answer”), gli spettatori sono invitati in maniera ludica a risolvere dei rebus ricostruendo l'ordine esatto delle lettere per ricavare informazioni sulle vicende della serie, dunque a posizionare correttamente le tessere di un puzzle in un gioco ideale che sancisce il legame tra produzione e fruizione. Questi video rientrano nelle strategie comunicative e promozionali della nuova industria culturale, che tenta di intervenire sull'attività partecipativa delle audience incanalandola negli spazi ufficiali per controllarla, fidelizzando gli utenti ai valori promossi dal network (Hay, Couldry 2011).

Per indagare il coinvolgimento stimolato dalle narrazioni seriali complesse, come anche Mittel (2015) ha proposto, possiamo prendere in prestito teorie e categorie interpretative dai *film studies*. Una lettura cognitiva del concetto di complessità rivela che l'esperienza offerta dai film puzzle, o *mind-game films* (Elsaesser 2009, 2017),

è in realtà estremamente gratificante per lo spettatore. Molti testi puzzle presentano forme moderate e motivate di complessità e, alla fine, premiano gli sforzi cognitivi degli spettatori offrendo loro una soluzione, un percorso comprensibile (Kiss, Willemsen 2017: 56), diversamente *Twin Peaks* può essere paragonato a quelli che sono stati definiti “film puzzle impossibili”, poiché è caratterizzato da una complessità eccessiva che, nella maggior parte dei casi, vanifica gli sforzi interpretativi degli spettatori, mina i processi di comprensione facendo uso di tecniche narrative che provocano dissonanza cognitiva (Caracciolo 2013; Van der Pol 2013). Accogliendo alcune delle proposte di Kiss e Willemsen proviamo a individuare i possibili motivi per cui gli spettatori si sentono appagati nonostante i loro sforzi vengano puntualmente frustrati. I film puzzle impossibili:

- sono il prodotto della saturazione narrativa nell'era della ipermediazione, per questo rappresentano una variazione interessante rispetto ai racconti che seguono una logica di causa-effetto e prevedono una chiusura, in altri termini sfidano ciò che è per noi familiare;
- dimostrano che qualità come l'irregolarità, l'incertezza e l'ambiguità non sono solo a pannaggio del cinema intellettuale e non mainstream;
- hanno lo stesso fascino di un'opera d'arte che sfugge alla nostra comprensione;
- riflettono l'idea di una cultura decentralizzata o diffusa, e allo stesso tempo restituiscono la complessità contemporanea (Kiss, Willemsen 2017: 55-84).

L'attrazione per le esperienze narrative che generano incertezza cognitiva e il “fascino per il fallimento” possono essere letti anche applicando il principio psicologico della giustificazione dello sforzo all'ambito dell'interpretazione, per cui, come spiega lo scienziato cognitivo Jim Davies (2014), i significati ricostruiti attraverso uno sforzo cognitivo sostanziale vengono percepiti come particolarmente preziosi. Quando cioè il gioco ermeneutico diventa complesso lo spettatore è maggiormente stimolato a indagare i sentimenti e le intenzioni dei personaggi per capirne gli obiettivi e fare previsioni sull'evolversi della trama (Hogan 2011), dunque le narrazioni allenano il lettore al *mind reading* – alla capacità di fare delle ipotesi sulle

intenzioni e le credenze che guidano le azioni –, modificano, e addirittura rinforzano, il normale repertorio percettivo-cognitivo (Kidd, Castano 2013; Zunshine 2006).

Come abbiamo visto con le *teaser campaign* di Showtime, i rebus di *Twin Peaks*, che generano una iperstimolazione analitica, interpretativa e creativa, vengono costruiti anche attraverso l'apparato paratestuale. Gli epiteti ufficiali creati per promuovere *Twin Peaks* – pensiamo anche a *Le vite segrete di Twin Peaks* e *Twin Peaks. Il dossier finale* –, fornendo una serie di informazioni, anticipano o mettono in discussione alcuni aspetti della storia, in questo modo plasmano e guidano l'interpretazione del pubblico creando delle aspettative che non sempre vengono soddisfatte. Ad esempio, nell'ottavo episodio della terza stagione, la sequenza in bianco e nero ambientata nel 1945 a White Sands, nel New Mexico, che mostra a rallentatore un esperimento atomico, può essere interpretata alla luce di alcune informazioni presenti nel libro di Mark Frost, *Le vite segrete di Twin Peaks*, e ha prodotto numerose interpretazioni sulla origine di Bob. Il contenuto epitetuale di *Twin Peaks*, dunque, rientra in una strategia narrativa transmediale che, fornendo ai lettori informazioni aggiuntive, non solo li stimola a cercare di risolvere enigmi e misteri, ma, se pur in maniera indiretta, espande e complica la mitologia soprannaturale sottesa alla storia (Yates 2019).

Nella terza stagione Lynch e Frost, giocando con l'idea di *revival*, disattendono sistematicamente ogni aspettativa del pubblico degli appassionati. Vengono infatti riproposti i personaggi storici della serie e il tempo viene estremamente rallentato, ricreando un senso di sicurezza ontologica che si rivela tuttavia effimera nel momento in cui compaiono nuovi personaggi e sottotrame inedite senza una apparente connessione con la storia. Inoltre la narrazione “a dominante mondo” (Ryan 2015b: 11-28) di Lynch e Frost – che fornendo numerose informazioni sul *setting*, lo aveva reso familiare allo spettatore – viene sostituita da operazioni di decostruzione progressiva degli spazi noti che, in alcuni casi, hanno cambiato la loro morfologia (pensiamo al caffè Double R), o che perdono la loro centralità – l'azione, infatti, seguendo la logica della iperdiegesi, non si svolge più unicamente nella cittadina di Twin Peaks, ma anche a New

York, Las Vegas, Philadelphia, nel deserto del New Mexico, in South Dakota, e sono molto più frequenti le incursioni nella Loggia nera. Una spazialità ulteriore viene istituita mediante le esibizioni canore di varie band nel locale Roadhouse:

Le (straordinarie) esibizioni al Roadhouse [...] che chiudono quasi tutte le puntate costituiscono infatti una rielaborazione della convenzione della serialità televisiva contemporanea per cui gli episodi si concludono spesso su un momento lirico-melanconico affidato ad una canzone extradiegetica. Qui, anziché funzionare da spazio riassuntivo delle traiettorie e dello stato d'animo dei personaggi, quello della performance diegetica diventa un luogo "altro", in cui vige una forma di coinvolgimento spettatoriale diverso, come a voler ricordare agli spettatori il ventaglio di modalità con cui possono essere interpellati (Marmo 2017: 553).

Lo spettatore si chiede costantemente se le digressioni e le deviazioni dalla linea narrativa principale avranno un ruolo chiave per la trama nel suo complesso, se si tratta cioè, per usare una categoria di Chatman, di eventi nucleo – centrali nella catena narrativa – o eventi satellite – inessenziali per la *storyline* (Chatman 1989: 52).

Conclusioni

Nonostante l'assassino di Laura Palmer sia stato svelato nel corso della seconda stagione, nella terza Lynch e Frost riescono a ricreare intensi effetti di *suspense*, non più attraverso la formula *whodunit*, ma spostando l'attenzione e stimolando la curiosità sul modo in cui viene data forma al racconto, per cui lo spettatore viene sollecitato a collegare le numerose suggestioni visive con il materiale narrativo. Allo stesso tempo viene creata una narrazione costantemente differita – che Hills (2002) individua come una qualità autonoma della cult-testualità insieme alla iperdiegesi e alla autorialità –, in grado cioè di resettare ogni apparente conclusione, e che sfida lo spettatore non tanto a trovare delle risposte quanto a muoversi tra i diversi livelli narrativi. Da questo punto di vista lo storytelling collaterale non si sviluppa unicamente dal testo originale o dai paratesti

ufficiali (i libri di Frost, le *teaser campaign* di Showtime ecc.), ma anche dai meta-testi frutto dello sforzo interpretativo collettivo dei fan, soprattutto rispetto alla morfologia del racconto. Per tale ragione, dopo aver indagato il legame instaurato nel tempo da *Twin Peaks* con l'audience, la nostra analisi si è concentrata sullo storytelling transmediale allestito da Lynch e Frost, riconoscendone l'elemento chiave nella iperdiegesi.

Le produzioni televisive e mediali contemporanee hanno affinato in maniera significativa la loro capacità di costruire mondi creando narrazioni multiplatforma che ridisegnano le pratiche dei fan. Come *Twin Peaks* chiaramente dimostra, l'iperdiegesi produce espansioni transmediali che, dando vita a innumerevoli mondi possibili, attualizzano il racconto originario.

BIBLIOGRAFIA

- ABRUZZESE A., BARILE N., GEBHARDT J., VINCENT J., FORTUNATI L. (a cura di) (2012), *The New Television Ecosystem*, Peter Lang, Frankfurt am Main.
- BASSO FOSSALI P. (2008), *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, ETS, Pisa.
- BACON-SMITH'S C. (1992), *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- BARNES J. L. (2015), "Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction", in *Poetics*, 48, pp. 69-82.
- BARTON K. M., LAMPLEY J. M. (2013), *Fan CULTure: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century*, McFarland, Jefferson.
- BISONI C., INNOCENTIV., PESCATORE G. (2013), "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione", in BISONI C., INNOCENTIV., PESCATORE G. (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo: Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi Editore, Modena.
- BOND E. L., MICHELSON N. L. (2003), "Writing Harry's World: Children Coauthoring Hogwarts", in HEILMAN E. H. (a cura di), *Harry Potter's World: Multidisciplinary Critical Perspectives*, Routledge, New York, pp. 109-122.
- BOOTH P., JONES C. O. (2020), *Watching Doctor Who. Fan Reception and Evaluation*, Bloomsbury, New York.
- CALABRESE S. (2019), *Che cos'è una fanfiction*, Carocci, Roma.
- CARACCILOLO M. (2013), "Patterns of Cognitive Dissonance in Readers's Engagement with Characters", in *Enthymema*, 8, pp. 21-37.
- CARDINI D. (2017), *Long tv - le serie tv viste da vicino*, Unicopli, Milano.
- CARINI S. (2009), *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano.
- CHATMAN S. (1989), *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche Editrice, Parma.

- CHRISTIE I., VAN DEN OEVER A. (2018), *Stories. Screen Narrative in the Digital Era*, Amsterdam University Press B.V., Amsterdam.
- COLLINS J. (1992), "Postmodernism and Television", in ALLEN R. C. (a cura di), *Channels of Discourse Reassembled*, Routledge, London, pp. 327-353.
- COPPA F. (2017), *The fanfiction reader: Folk tales for the digital age*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- DAVIES J. (2014), *Riveted: The Science of Why Jokes Make Us Laugh, Movies Make Us Cry, and Religion Makes Us Feel One with the Universe*, Palgrave Macmillan, New York.
- ECO U. (1977), *Dalla periferia all'impero*, Bompiani, Milano.
- ELSAESSER T. (2009), "The Mind-Game Film", in BUCKLAND W. (a cura di), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford, pp. 13-41.
- EVANS E. (2011), *Transmedia Television. Audiences, New Media, and Daily Life*, Routledge, New York-London.
- FANCHI M. (2014), *L'audience*, Laterza, Roma-Bari.
- FROST M. (2016), *The Secret History of Twin Peaks*, Flatiron Books-Rancho Rosa Productions, New York; trad. it., *Le vite segrete di Twin Peaks*, Mondadori, Milano, 2017.
- Id. (2017), *Twin Peaks. The Final Dossier*, Flatiron Books-Rancho Rosa Productions, New York; trad. it., *Twin Peaks. Il dossier finale*, Mondadori, Milano, 2017.
- GALLESE V., GUERRA M. (2015), *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina editore, Milano.
- GARNER R. P. (2016), "«The Series That Changed Television»? *Twin Peaks*, 'Classic' Status, and Temporal Capital", in *Cinema Journal*, 55:3, pp. 137-142.
- GERRING R. J. (1993), *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, Yale University Press, New Haven, CT.
- GIDDENS A. (1994), *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna, [1991].
- HAY J., COULDRY N. (2011), "Rethinking Convergence/Culture", in *Cultural Studies*, 25:4-5, pp. 473-486.

- HAYES M. C., BOULÈGUE F. (a cura di) (2013), *Fan Phenomena: Twin Peaks*, Intellect Ltd, Bristol.
- HAYES M. C., BOULÈGUE F. (2013), "Introduction", in HAYES M. C., BOULÈGUE F. (a cura di), *Fan Phenomena. Twin Peaks*, Intellect, Bristol, pp. 5-7.
- HELLEKSON K., BUSSE K. (a cura di) (2006), *Fan fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essay*, McFarland, Jefferson.
- HILL A. (2019), *Media Experiences. Engaging with Drama and Reality Television*, Routledge, London; trad. it. *Esperienze mediali. Dalle serie tv al reality*, Minimum Fax, Roma, 2019.
- HILLS M. (2002), *Fan Cultures*, Routledge, London.
- Id. (2017) "Traversing the "Whoniverse": Doctor Who's Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachrony", in BONI M. (edited by), *World Building*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 343- 361.
- HOGAN P. C. (2011), *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*, University of Nebraska Press, Lincoln.
- JANCOVICH M., LYONS J. (2003), "Introduction", in JANCOVICH M., LYONS J. (a cura di), *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*, BFI Publishing, London, pp. 1-8.
- JENKINS H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge New York.
- Id. (2006a), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York; trad. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
- Id. (2006b), *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York; trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Milano, 2008.
- Id. (2017), "Adaptation, Extension, Transmedia", in *Literature/Film Quarterly*, 45:2, pp. 1-6.
- KEEN S. 2006, "A Theory of Narrative Empathy", in *Narrative*, 14:3, pp. 207-236.
- KIDD D. C., CASTANO E. (2013), "Reading Literary Fiction Im-

- proves Theory of Mind", in *Science*, 342:6156, pp. 377-380.
- KISS M., WILLEMSSEN S. (2018), "Wallowing in Dissonance. The Attractiveness of Impossible Puzzle Films", in CHRISTIE I. e VAN DEN OEVER A. (a cura di), *Stories. Screen Narrative in the Digital Era*, Amsterdam University Press B.V., Amsterdam, pp. 55-84.
- LAMERICHS N. (2018), *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- LAVERY D. (1995), "Introduction. The Semiotics of Cobbler: Twin Peaks' Interpretive Community", in LAVERY D. (a cura di), *Full of Secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 1-21.
- LARSEN K., ZUBERNIS L. (2012), *Fan Culture. Theory/Practice*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne.
- LOCONTO D. G. (2020), *Social Movements and the Collective Identity of the Star Trek Fandom*, Rowman & Littlefield, Lanham.
- LOTZ A. (2007), *The Television Will Be Revolutionized*, New York University Press, New York-London, trad. it. *Post Network. La rivoluzione della TV*, Minimum Fax, Roma, 2017.
- MAIO B. (2009), *La terza Golden Age della televisione*, Edizioni Sabinae, Rieti.
- MARMO L. (2017), "Tornando a casa. Desiderio spettatoriale e dispersione narrativa in *Twin Peaks: The Return* di David Lynch", in *Sigma - Rivista di Letterature comparate, Teatro e Arti dello spettacolo*, 1, pp. 537-561.
- MCCABE J. (2000), *Frames and Fictions on Television. The Politics of Identity within Drama*, Intellect, Exeter.
- MITTELL J. (2015), *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York; trad. it. *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma, 2017.
- OCH D. (2016), "All Laura Palmer's Children. *Twin Peaks* and Gendering the Discourse of Influence", in *Cinema Journal*, 55:3, pp. 131-136.
- ODELL C., LE BLANC M. (2007), *David Lynch*, Kamera Books, Harpenden.

- PARKER J. (2017), "How *Twin Peaks* Invented Modern Television", in *The Atlantic*, June, pp. 28-30.
- PESCATORE G. (a cura di) (2018), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma.
- REV. (2017), "The Monster at the End of This Book Metalepsis, Fandom, and World Making in Contemporary TV Series", in BONI M. (a cura di), *World Building*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 321-342.
- RYAN M. L. (2004), "Introduction", in RYAN M.L. (a cura di), *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln, pp. 1-40.
- Id. (2013), "Transmedial Storytelling and Transfictionality", in *Poetics Today*, 34:3, pp. 361-388.
- Id. (2014), "Story/Worlds/Media", in RYAN M. L., THON J. N. (a cura di), *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln, pp. 25-49.
- Id. (2015a), "Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?", in *Storyworlds*, 7:2, pp. 1-19.
- Id. (2015b), "Texts, Worlds, Stories. Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept", in HATAVERA M., HYVÄRINEN M., MÄKELÄ M., MÄYRÄ F. (a cura di), *Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds*, Routledge, London, pp. 11-28.
- Id. (2017), "The Aesthetics of Proliferation", in BONI M. (a cura di), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017, pp. 31-46.
- SCAGLIONI M. (2006), *Tv di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Vita e pensiero, Milano.
- Id. (2007), "Fenomenologia del telefilm di culto", in GRASSO A. (a cura di), *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti del cinema e dei libri*, Mondadori, Milano, pp. 259-271.
- SCHILLER M. (2018), "Transmedia Storytelling. New Practices and Audiences", in CHRISTIE I., VAN DEN OEVER A. (a cura di), *Stories*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 97-107.

- SMITH A. N., GODDARD M., FAIRCLOUGH K. (2016), "Introduction. *Twin Peaks*' Persistent Cultural Resonance", in *Series. International Journal of Tv Serial Narratives*, 11:2, pp. 5-8.
- STEIN L., BUSSE K., (2009), "Limit play: fan authorship between source text, intertext, and context", in *Popular Communication*, 7:4, pp. 192-207.
- TETI M. (2018a), *Twin Peaks. Narrazione multimediale ed esperienza di visione*, Mimesis, Milano – Udine.
- Id. (2020), "Adattamento, transmedia, Fiction complessa. Strategie e tecniche di espansione narrativa in *Twin Peaks*", in FUSILLO M., FAIENZA L., LINO M., MARCHESE L. (a cura di), *Oltre l'adattamento?*, Il Mulino, Bologna, in corso di pubblicazione.
- THOMPSON R. J. (1996), *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*, Syracuse University Press, New York.
- VAN DER POL G. (2013), "Cognitive Dissonance as an Effect of Watching *Amator*", in *New Review of Film and Television Studies*, 11:3, pp. 354-373.
- WILLIAMS R. (2016), "Ontological Security, Authorship, and Resurrection: Exploring *Twin Peaks*' Social Media Afterlife", in *Cinema Journal*, 55:3, pp. 143-147.
- YATES M. (2019), "The Secret History of BOB: Transmedia Storytelling and *Twin Peaks*", in *Supernatural Studies*, 5:2, pp. 148-170.
- ZUNSHINE L. (a cura di) (2010), *Introduction to Cognitive Cultural Studies*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

SITOGRAFIA

- JENKINS H. (2003), *Transmedia Storytelling*, <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (data di consultazione: 14/04/2020).
- Id. (2009a), *The Aesthetics of Transmedia. Response to David Bordwell (Part One)*, http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html (data di consultazione: 14/04/2020).
- Id. (2009b), *The Revenge of the Origami Unicorn. Seven Principles of*

Transmedia Storytelling, http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html, (data di consultazione: 14/04/2020).
TETI M. (2018b), "Dal racconto al puzzle. Narrazione 'collaborativa', strategia di marketing e partecipazione del pubblico nell'universo transmediale di *Twin Peaks*", relazione presentata nell'ambito di XXIV International Film Studies Conference *From Spectacle to Entertainment. Cinema, Media and Modes of Engagement from Modernity to the Present*, Università Roma Tre, 21-23 Novembre, <https://roma3conference.wixsite.com/filmmediaspectacle> (data di consultazione: 14/04/2020).

BRIAC PICART-HELLEC

La Rose bleue de la télévision : *Twin Peaks*, naissance de la série à décodage

“Il va falloir qu'on revoie ça”.¹⁹ affirme John Locke (Terry O'Quinn) à Jack Shephard (Matthew Fox) après le visionnage d'une mystérieuse vidéo dans le troisième épisode de la deuxième saison de la série *LOST* (ABC, 2004-2010). Il fallut peu de temps au public de *LOST* pour comprendre que l'injonction lui était destinée : pour comprendre la série, il allait falloir la revoir.

Ce rapport à une série télévisée, Damon Lindelof, le cocréateur de *LOST*, en a d'abord fait l'expérience avec *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991). Lindelof raconte comment il enregistrerait les épisodes de la série pour les revoir plusieurs fois en compagnie de son père et ensuite les analyser :²⁰ “Je revoyais les épisodes à plusieurs reprises pour chercher des indices et je discutais de théories autour de la série – l'idée de former des théories pour expliquer ce qu'il s'était passé vient de *Twin Peaks*”.²¹ Lindelof et son père étaient loin d'être les seuls dans ce cas : lors de sa première diffusion, *Twin Peaks* déclencha, aussi bien dans la presse que chez le public, un engouement analytique sans précédent à la télévision américaine (Bianculli 1992: 271). Pour l'essayiste Pacôme Thiellement, *Twin Peaks*

19 “We're gonna need to watch that again”.

20 DOCKTERMAN E., *Creators of Lost, Fargo, The Sopranos and Other Shows on How Twin Peaks Influenced Them*, <https://time.com/4769270/twin-peaks-lost-fargo-sopranos/>, consulté le 25/02/2020.

21 “I watched it repeatedly looking for clues, and debated the theories – the idea of forming theories to explain what happened was all born out of *Twin Peaks*”. Ma traduction. HIBBERD J., *Damon Lindelof reveals his 7 biggest popculture influences*, <https://ew.com/tv/2019/09/12/damon-lindelof-influences/>, consulté le 25/02/2020.

est effectivement la première série à devoir “impérativement être revue” (Thiellement 2018: 44-45).

Twin Peaks donne ainsi naissance à un type de série qu'on pourrait appeler la série à décodage²² et qui est devenu de plus en plus populaire à partir du milieu des années 1990 : on pense, entre autres, à *X-Files* (FOX, 1994-2002), *LOST* ou plus récemment *Westworld* (HBO, 2016-). Ces séries sont souvent comparées à des puzzles dont il faudrait assembler les pièces peu à peu,²³ d'où la qualification “*puzzle box show*” employée par les critiques télévisuels américains²⁴ et les utilisateurs de forums internet.²⁵ Si, avant *Twin Peaks*, d'autres séries comme *Le Prisonnier* (ITV, 1967-1968) ou *Star Trek* (NBC, 1966-1969) étaient régulièrement revues par leurs fans, ces reVISIONNAGES n'avaient pas pour but de révéler de nouveaux éléments mais tenaient plutôt d'un plaisir spectatoriel ; on revoyait pour refaire l'expérience d'une fiction appréciée. Avec *Twin Peaks*, le reVISIONNAGE devient un mode d'engagement ludique pour le public, qui se mue en détective inspectant inlassablement chaque épisode pour dévoiler la richesse de l'œuvre.

Cet article s'attachera d'abord à déterminer les facteurs contextuels mais aussi les mécanismes narratifs et esthétiques qui ont encouragé le public de *Twin Peaks* à l'aborder sous l'angle du décodage. Je tenterai par la suite de montrer que, si elle a bien aidé à populariser ce style narratif à la télévision, *Twin Peaks* fonctionne différemment des séries contemporaines à décodage. Enfin, il s'agira de comprendre

22 On préférera “à décodage”, qui signifie que ces séries invitent à cette activité, à “à decoder” qui sous-entendrait qu'il existe effectivement dans l'œuvre un code qui doit être déchiffré.

23 C'est le cas de Sarah Hatchuel ou Jason Mittell au sujet de *Lost* par exemple (Hatchuel 2013: 51 ; Mittell 2015: 40).

24 Un exemple parmi d'autres : HERSON K., *The biggest mystery on TV is how every show became a puzzle box*, <https://theoutline.com/post/7242/puzzle-box-television-shows-westworld-true-detective-the-good-place>, consulté le 23/07/2020.

25 Cette appellation ne semble cependant pas posséder de définition stable. Il s'agit vraisemblablement d'une variante du terme “*mystery box*” popularisé par J. J. Abrams dans une conférence Ted Talk éponyme de de 2007 (https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_the_mystery_box, consulté le 23/07/2020). Les deux termes sont d'ailleurs généralement utilisés de manière interchangeable.

comment cette différence entre *Twin Peaks* et ses héritières découle en réalité du projet narratif et de la portée anagogique de la série.

Facteurs technologiques

“Vous imaginez si *Twin Peaks* était sortie avant les magnétoscopes ou internet ? Ça aurait été l'enfer!”²⁶ (Jenkins 2013: 78) remarquait un fan de la série lors de la diffusion de la deuxième saison. Ces deux inventions ont en effet été propices à la réception de *Twin Peaks* comme série à décodage. D'abord, la démocratisation du magnétoscope permet d'extraire la série du flot ininterrompu de la diffusion télévisuelle. En offrant la possibilité de regarder la série selon ses propres règles – en revoyant une séquence en particulier, en la mettant en pause ou encore en ralentissant la bande – l'enregistrement permet au public de disséquer méticuleusement *Twin Peaks*. Il s'agit d'ailleurs d'un comportement encouragé par la chaîne ABC puisque le slogan du spot publicitaire diffusé la semaine précédant la diffusion du pilote était : “C'est une série à ne pas manquer et qu'il ne faut pas manquer d'enregistrer”²⁷ (Collins 1992: 344). En second lieu, la popularisation des forums Usenet au début des années 1990, en particulier alt.tv.twin-peaks, permet au *fandom* de *Twin Peaks* de s'organiser, de partager des informations et de débattre pour formuler des théories²⁸ sur la série²⁹ (Jenkins 2013: 77). Si les différents *posts* ne sont pas tous dédiés à la théorisation, cette dernière est néanmoins l'activité de prédilection des utilisateurs : les

26 “Can you imagine *Twin Peaks* coming out before VCRs or without the net? It would have been Hell!”. Ma traduction.

27 “It's must-see, must-tape television”. Ma traduction.

28 Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un travail théorique, je conserve le terme “théorie” car il est utilisé par les fans et qu'il permet de distinguer cette activité de l'herméneutique. Il ne s'agit pas ici d'interpréter mais plutôt d'anticiper le récit ou bien de tenter d'en éclaircir les zones d'ombres. La théorisation est ainsi circonscrite à l'échelle de la diégèse et ne vise pas à produire une nouvelle couche de sens.

29 Henry Jenkins relève également une ambition encyclopédique chez les utilisateurs de ces forums : créations de listes, d'index, de banques d'images ou de sons, etc.

forums se dépeuplent après la résolution de l'enquête sur Laura Palmer et ne reprennent vie qu'avec l'arrivée du personnage de Windom Earle (ivi: 79) et donc le retour des mystères dans la narration de la série. Cette approche scrutatrice des fans de *Twin Peaks* est l'un des premiers exemples d'un bouleversement des pratiques faniques que Jason Mittell appelle le “*forensic fandom*” (Mittell 2015: 79) et qui a atteint son paroxysme par la suite chez le public de *LOST* ou de *Battlestar Galactica* (SyFy, 2003-2007).

“Qui a tué Laura Palmer ?” : La poule aux œufs d'or de *Twin Peaks*

Cependant, la tendance au décodage du public de *Twin Peaks* n'est pas seulement la conséquence d'évolutions technologiques. Elle peut également s'expliquer par l'identité générique de la série. Si *Twin Peaks* n'est pas uniquement un récit policier,³⁰ c'est toutefois sous ce jour qu'elle apparaît d'abord dans son épisode pilote. Selon Tzvetan Todorov, le roman policier peut susciter deux formes d'intérêt auprès du lectorat (1971: 14). Le suspense, associé au roman noir, va de la cause à l'effet et joue sur l'anticipation des événements à venir. Le roman noir diminue ainsi l'importance du mystère ou bien l'évacue complètement. À l'inverse, la curiosité, typique du roman policier classique que Todorov appelle “roman à énigme”, va de l'effet à la cause : il s'agit, à partir d'indices, de retrouver le coupable et son motif. Selon Todorov, ces deux caractéristiques se trouvent réunies dans une troisième forme, dont je pense que *Twin Peaks* s'approche davantage, le roman à suspense. Dans celui-ci, “Il y a la curiosité, de savoir comment s'expliquent les événements déjà passés ; et il y a aussi le suspense : que va-t-il arriver aux personnages principaux ?” (ivi: 17). Un rapport interprétatif et anticipatif à l'œuvre est donc inscrit dans les fondamentaux du genre policier et c'est selon ces deux approches que le public de *Twin Peaks* analysait les différents indices que proposait la série (ou tout au moins, les éléments perçus comme des indices) : pour anticiper les événements à venir dans le récit et, surtout, pour

30 C'est également un *soap*, un récit fantastique, parfois une comédie, etc.

éclaircir le mystère de la mort de Laura Palmer.³¹ Le pilote de *Twin Peaks* semblait suggérer que la recherche de l'identité de l'assassin serait le sujet principal de la série car il s'ouvrait sur la découverte du corps de Laura Palmer et se focalisait sur l'enquête autour de sa mort. La campagne publicitaire d'ABC, qui plaçait en exergue la question "Qui a tué Laura Palmer?", donnait également cette impression. Révéler le meurtrier n'était pourtant pas la préoccupation principale de David Lynch. Au contraire, la mort de Laura était pour lui un premier mystère autour duquel d'autres devaient se développer, comme des excroissances de celui-ci. Lynch le compare à une "poule aux œufs d'or".³² Tant que cette "poule" était en vie, ses œufs continuaient à nourrir le récit. Pour Lynch, il était donc totalement exclu d'y répondre, tout au moins pas avant la toute fin de la série. À l'inverse, Mark Frost affirme qu'il considérait qu'une réponse devait être fournie relativement rapidement au public (Thompson 2003: 130). Pourtant, qu'ils en aient été conscients ou non, en plaçant cette interrogation au centre des attentes du public, créateurs et communicants s'engageaient implicitement à ce que la série y apporte une réponse ; ils semblaient promettre une chose : *Twin Peaks* serait un récit téléologique, comme le sont, en général, les histoires policières. Il était donc logique de la part du public de présupposer que les créateurs avaient semé dans la série des indices qu'il leur appartenait de déchiffrer. Sur ce point, Henry Jenkins a montré (2013: 111) comment la présence d'une instance auctoriale possédant un contrôle total sur le contenu de la série était considérée, par les utilisateurs des forums, comme une condition *sine qua non* à l'activité exégétique : pour que les indices aient du sens, il fallait qu'ils aient été placés là volontairement. Le mystère inaugural de la série et sa promotion ont donc suscité une perception de sa narration qui encourageait le décodage, sans que la série soit nécessairement conçue pour que celui-ci porte ses fruits.

31 Ce n'est d'ailleurs qu'une fois ce premier mystère établi que Mark Frost et David Lynch ont trouvé l'inspiration pour écrire la série (Woods 2000: 94).

32 IDATO M., *David Lynch on the return of Twin Peaks and why he will never make another film*, <https://www.smh.com.au/entertainment/tv-and-radio/david-lynch-on-the-return-of-twin-peaks-and-why-he-will-never-make-another-film-20170416-gv1r60.html>, consulté le 23/07/2020.

Les séquences "mode d'emploi"

Toutefois, c'est au sein même de la série qu'on peut trouver ce qui a peut-être le plus encouragé le public à revoir *Twin Peaks* pour la décrypter. Il s'agit de séquences fonctionnant comme celle de *LOST* évoquée ci-avant : elles ont pour but de fournir une méthode pour regarder la série et suggèrent l'existence d'un sens caché sous la surface des images. On pourrait les qualifier de séquences "mode d'emploi". La première saison de *Twin Peaks* comporte deux séquences de ce type.

La première se trouve dans le pilote et concerne la cassette vidéo trouvée dans la chambre de Laura montrant cette dernière, en compagnie de sa meilleure amie Donna Hayward (Lara Flynn Boyle) lors d'un pique-nique. L'agent spécial Dale Cooper (Kyle MacLachlan) la montre d'abord au petit ami de Laura, Bobby Briggs (Dana Ashbrook), comme outil de pression psychologique, puis, à Donna, afin qu'elle lui révèle qui tenait la caméra, ce qu'elle se refuse à faire. Ensuite, le shérif Truman (Michael Ontkean) et sa secrétaire Lucy Moran (Kimmy Robertson) annoncent à Cooper qu'ils viennent d'acquiescer une information qui pourrait les aider à découvrir l'identité du caméraman car Lucy a surpris Bobby en train de parler avec un ami. Cooper l'arrête et affirme : "Ils ont dit que la personne que nous cherchons est un motard".³³ Stupéfaite, Lucy confirme. Cooper désigne l'écran où passe la vidéo qu'il met en pause. On aperçoit alors un reflet dans l'œil de Laura : celui d'une moto. La valeur métafictionnelle de la séquence est relativement limpide : l'enquêteur découvre un nouvel indice en scrutant un écran de télévision, soit, l'outil par lequel le public a accès à la fiction qu'il regarde. De plus, dans les trois scènes où l'on peut voir la vidéo, on compte au moins trois gros plans insistants³⁴ sur le visage de Laura avant la révélation de Cooper : on nous démontre ainsi la

33 "They said the person we're looking for is a biker". Ma traduction.

34 Paul A. Woods explique que le montage de la série insiste, plus que de coutume à la télévision américaine, sur des objets, qu'ils soient signifiants ou non. Cette particularité technique accentue le sentiment que les décors de la série regorgent d'indices (Woods 2000: 101).

longueur d'avance de Cooper sur le public qui, a priori, n'a pas été capable de repérer la moto, malgré l'insistance de la mise en scène. La seconde séquence "mode d'emploi" a lieu dans le troisième épisode. Cooper raconte son fameux rêve de la Chambre rouge à Truman et Lucy, puis affirme : "Mon rêve est un code qui attend d'être déchiffré. Déchiffrer le code, résoudre le crime".³⁵ La suite de la saison confirme les dires de Cooper puisque les éléments de son rêve trouvent des échos dans la réalité du récit. C'est le cas d'éléments visuels de la séquence de la Chambre rouge : on retrouve, par exemple, les rideaux rouges dans la cabane de Jacques Renault (Walter Olkewicz). Les formules cryptiques prononcées par le Bras³⁶ (Michael J. Anderson) lors du rêve de Cooper sont peu à peu explicités par l'enquête. Ainsi, "Là d'où nous venons, les oiseaux chantent une belle chanson et il y a toujours de la musique dans l'air",³⁷ annonce la chanson de Julee Cruise qui tourne en boucle dans la cabane de Jacques, mais aussi la découverte, par les enquêteurs, du mainate Waldo. De même, la phrase "C'est ma cousine",³⁸ prononcé par le Bras en désignant Laura Palmer, fait allusion à l'arrivée de Maddy Ferguson (Sheryl Lee), cousine et sosie de Laura.

Là encore l'injonction lancée au public est claire : la série est présentée comme un code à déchiffrer. Le fait que, dans ces deux séquences, Cooper s'adresse à Lucy et au shérif Truman est un élément significatif. Dans la série, il est plusieurs fois fait allusion au fait que Lucy est fan d'un *soap opera* intitulé *Invitation to Love*. C'est le personnage de *Twin Peaks* qui incarne le plus une figure spectatorielle. Quant au shérif, c'est bien sûr lui qui doit mener l'enquête même s'il est pendu aux lèvres de Cooper, impressionné par l'in-

35 "My dream is a code waiting to be broken. Break the code, solve the crime". Ma traduction.

36 Le personnage joué par Michael J. Anderson est d'abord crédité comme "L'Homme d'un autre endroit", mais le seul nom qui lui est donné à l'intérieur de la diégèse est "Le Bras". Je retiens donc cette appellation.

37 "Where we're from the birds sing a pretty song and there's always music in the air". Ma traduction.

38 "She's my cousin". Ma traduction.

telle et l'intuition de ce dernier. Ce duo atypique incarne ainsi les deux versants du spectateur de *Twin Peaks* : le spectateur de *soap* et l'enquêteur. Ces séquences annoncent donc à qui elles s'adressent. On trouve d'autres exemples de ce type dans la deuxième saison quand Cooper fait remarquer la pertinence des indices du Géant ou quand il rappelle, au moment de l'arrestation de Leland Palmer, que celui-ci s'est mis à danser compulsivement après la mort de sa fille, comme le Bras dans la Chambre rouge, et que ses cheveux avaient viré au blanc, comme ceux de Bob. Mais la séquence "mode d'emploi" la plus évidente se trouve dans le film *Fire Walk With Me* (Lynch, 1992).

Dans une scène célèbre au début de celui-ci, le directeur régional du FBI, Gordon Cole (David Lynch), montre aux agents Chet Desmond (Chris Isaak) et Sam Stanley (Kiefer Sutherland) la chorégraphie étrange d'une jeune femme, Lil (Kimberly Ann Cole). Par la suite, Desmond en fait l'exégèse à Stanley : chaque détail de la danse de Lil recèle en fait une signification qui a pour but de les aider dans leur enquête. Le sous-texte de la séquence est rendu encore plus explicite par la présence de Lynch, donc du cocréateur de la série et réalisateur du long métrage, dans le rôle de Gordon Cole : l'artiste indique au public que des éléments visuels ou verbaux de son film, qui vont d'abord lui apparaître comme étranges et déroutants – comme l'est généralement perçu le cinéma de Lynch –, ont un sens qu'il appartient au public de décrypter.

Ces séquences "mode d'emploi" ont donc, par leur mise en abyme de la narration de la série, signifié au public la nécessité du revisionnage et ont probablement participé à faire de *Twin Peaks* la première série à décodage, sans doute plus encore que les autres facteurs évoqués jusqu'ici. Il est intéressant de noter que ces séquences fonctionnent comme des messages codés avertissant de l'existence d'autres messages du même type. On peut y voir une forme de rite d'initiation spectatorielle puisque le message qu'elles portent ne peut être compris que par un public à même de le décoder. Se faisant, ce dernier prouve qu'il est capable d'accomplir ce que les séquences "mode d'emploi" suggèrent. Ainsi *Twin Peaks* préparait, d'une certaine manière, son public à la future complexification narrative des

séries télévisées —³⁹ dont le modèle le plus frappant est sans doute *LOST* — en même temps qu'elle en représentait le premier exemple. Pourtant, après examen des mécanismes narratifs des séries à décodage qui ont suivi *Twin Peaks*, il apparaît que des différences assez fondamentales existent entre ces séries et leur source d'inspiration. Pour le comprendre, il faut d'abord établir comment fonctionnent les séries modernes à décodage.

Les séries à décodages

Il est possible de diviser celles-ci en deux types : celles à décodage rétroactif et celles à décodage anticipatif. Dans les séries à décodage rétroactif, les éléments introduits par la série enrichissent rétroactivement les épisodes passés, ce que le reVISIONnage permet de constater. Les fans de *LOST* ont rapidement compris que cette série récompensait ainsi son reVISIONnage. Cet enrichissement rétroactif peut fonctionner de deux manières, qui ne sont pas incompatibles. Il peut dévoiler de nouvelles connexions entre les éléments du récit comme, par exemple, des liens entre des personnages.⁴⁰ Il peut également changer le sens d'une séquence en en dévoilant une dimension insoupçonnée lors du premier visionnage.⁴¹

Dans le cadre de séries à décodage anticipatif, comme *Westworld* ou *Mr. Robot* (USA, 2015-2019), le public, en revoyant les épisodes, peut essayer de deviner la suite de l'intrigue et anticiper ses *twists* narratifs. C'est un type de narration à double tranchant car si le public est trop habile ou si la série n'est pas assez subtile dans ses indices, le récit peut devenir prévisible. Ainsi, un des *twists* principaux de *Westworld* avait été prédit par les fans bien avant qu'il soit révélé à la fin de la première saison.

39 Cf. la notion de "Complex TV" définie par Jason Mittell (Mittell 2015).

40 On apprend ainsi dans la quatrième saison que deux des personnages principaux, Claire et Jack, ont le même père.

41 Toujours dans *LOST*, dans l'épisode "The Cost of Living" (S03E05) un passage s'attarde sur le fait que le personnage de Paolo se rend aux toilettes d'une base abandonnée sans que l'intérêt narratif de la séquence soit explicite. Par la suite, l'épisode "Exposé" (S03E14) révèle qu'il allait en fait chercher des diamants qu'il y avait cachés auparavant.

Twin Peaks, puzzle incomplet

Twin Peaks ne rentre véritablement dans aucune de ces deux catégories. Un reVISIONnage dans le cadre d'un décodage rétroactif de *Twin Peaks* se révèle ainsi relativement infructueux car les séquences qui acquièrent un nouveau sens par ce procédé sont peu nombreuses. Les principales exceptions sont les transitions visuelles récurrentes sur les chutes d'eau, le feu de signalisation ou le ventilateur qui semblent d'abord être seulement destinées à instaurer l'ambiance de la série, mais sont progressivement reliées à des éléments de l'intrigue (principalement dans le film *Fire Walk With Me*) : le corps de Maddy est retrouvé en bas des chutes ; c'est sous le feu de signalisation que James a vu Laura pour la dernière fois et le ventilateur était allumé par Leland lorsqu'il s'apprêtait à violer sa fille. De même, un décodage anticipatif de la série porte rarement ses fruits. Les séquences qui pourraient mener à un décodage anticipatif sont, en général, immédiatement rendues explicites. Par exemple, dans l'épisode 7 de la première saison, on peut voir Hank Jennings en possession d'un domino. Plus tard, dans le même épisode, Josie reçoit une enveloppe en contenant un. Aujourd'hui, la séquence s'arrêterait probablement là, laissant le spectateur établir le lien entre les deux personnages. Elle se poursuit pourtant avec un appel de Hank à Josie confirmant que c'est bien lui qui a envoyé le domino, ce qui efface les doutes qui pouvaient exister dans l'esprit du public. Certains indices du Géant ont bien une visée anticipative : sa phrase "Sans produits chimiques, il désigne"⁴² pouvait être rattachée à Mike avant que sa vraie nature soit révélée car, dans l'épisode 3 de la deuxième saison, celui-ci explique devoir prendre un traitement médical contre ses absences. On pense également à "Vous avez oublié quelque chose"⁴³ qui évoquait immédiatement le message d'Audrey, perdu par Cooper. Les indices donnés par le Bras, eux, sont davantage opaques : difficile pour le public de deviner que, "Parfois, mes bras se tordent en arrière",⁴⁴ signifie que les

42 "Without chemicals, he points". Ma traduction.

43 "You forgot something". Ma traduction.

44 "Sometimes my arms bend back". Ma traduction.

bras de Laura étaient attachés dans son dos lors de son assassinat ou d'établir un lien entre la danse du Bras et celles de Leland. Il est quasiment impossible de relier de manière logique et rationnelle les indices proposés par la série à la signification qu'elle leur attribue, ce qui empêche donc d'anticiper les futurs développements de l'intrigue.

Cette particularité de *Twin Peaks* était annoncée par la célèbre séquence des jets de pierre de son troisième épisode. Dans celle-ci, Cooper demande à Lucy de passer en revue les noms des suspects pendant qu'il jette une pierre sur une bouteille en verre après chaque nom. Si la bouteille se brise, cela signifie, selon lui, que la personne est bien liée à l'affaire. Cooper justifie cette méthode par sa possession d'une technique de déduction acquise après un rêve sur le Tibet et qui repose sur "la coordination corps-esprit agissant en harmonie avec les plus profonds niveaux d'intuition".⁴⁵ Ce n'est que lors d'un second visionnage⁴⁶ de la série que cette séquence peut apparaître elle aussi comme une séquence "mode d'emploi" (on note encore une fois la présence de Lucy et du shérif) : le public se voyait prévenu que la série devait être décodée selon une approche intuitive qui était celle de Cooper. Il faudrait donc décoder *Twin Peaks* en établissant des connexions entre des éléments qui ne présentent pas nécessairement de liens causaux afin de créer du sens. Toutefois, ce sens est difficile à saisir, tant les indices fournis par *Twin Peaks* sont équivoques. Si de nouvelles connexions peuvent apparaître lors du visionnage, celles-ci participent finalement à épaissir les mystères de la série. Prenant l'exemple des messages cryptiques des entités des loges à destination de Cooper, J. P. Telotte remarque que ceux-ci font miroiter des réponses mais ne les donnent que rarement, à la grande frustration du public (1992: 16). Ce constat pourrait s'appliquer à la série dans son intégralité : *Twin Peaks* promet des réponses mais n'en donne que très peu. L'indice le plus connu

45 "Mind-body coordination in cooperation with the deepest levels of intuition". Ma traduction.

46 Lors du premier visionnage, cette séquence ne semble avoir qu'une valeur récapitulative : elle permet de rappeler au public le nom et le visage d'un grand nombre de personnages.

du géant, "Les hiboux ne sont pas ce qu'ils semblent",⁴⁷ en est un bon exemple. En revoyant la série, on constatera, par exemple, que quand Donna évoque les rêves visionnaires de Laura et de sa mère à James (S1 E05), un hibou apparaît ; que quand les enquêteurs prennent un thé chez la Femme à La Bûche, celle-ci leur annonce que les hiboux ne les verront pas ici (S1 E06), ou encore qu'une vision étrange semble associer Bob aux hiboux après la mort de Leland (S2 E09). En rapprochant ces éléments, de nombreux fans ont commencé à échafauder des théories. Cependant, *Twin Peaks* ne confirme ou n'infirme aucune de ces théories car elle ne révèle jamais ce que sont véritablement les hiboux. Cet exemple est symptomatique du fonctionnement de la série jusque dans sa troisième saison qui laisse entrevoir la possibilité d'une résolution grâce à l'apparent climax narratif de son pénultième épisode,⁴⁸ avant d'opter pour une fin en suspension dans un dernier épisode énigmatique. La série se caractérise ainsi par une irrésolution persistante contre laquelle bute la quête de sens du public. Autrement dit, dans *Twin Peaks*, on aura beau tenter de reconstituer le puzzle à partir des pièces dont on dispose, il en manquera toujours une.⁴⁹ Il est d'ailleurs intéressant de noter que le seul puzzle aperçu dans *Twin Peaks* est celui laissé par Thomas Eckhardt à Andrew Packard et qu'il se révèle être un piège mortel. S'il s'agit d'une coïncidence, puisque l'appellation "puzzle box show" n'était pas encore populaire lors de la diffusion de *Twin Peaks*, cette séquence peut néanmoins se lire comme un commentaire sur le décodage des séries : les puzzles sont un piège. Mais alors, pourquoi encourager à décodage la série si ce décodage n'a une visée ni rétroactive, ni anticipative ?

47 "The owls are not what they seem".

48 On note d'ailleurs dans cet épisode l'une des rares scènes à valeur d'exposition sur l'un des mystères de la série : le monologue de Gordon Cole à propos de l'entité Judy.

49 La nature impénétrable de *Twin Peaks* est rentrée dans la culture populaire. Dans l'avant-dernier épisode de la série *The Good Place* (NBC, 2016-2020), qui est d'ailleurs une série "puzzle", les héros pénètrent dans l'après-vie et se voient offert tout ce qu'ils ont toujours souhaité, par exemple des pilules permettant de "complètement comprendre le sens de *Twin Peaks*".

Décoder la Rose bleue

On peut trouver une réponse à cette question dans la séquence “mode d’emploi” de *Fire Walk With Me* évoquée ci-avant. En effet, si Chet Desmond explicite chaque élément de la danse de Lil à Sam Stanley, il se refuse néanmoins à lui expliquer la signification de la rose bleue accrochée à sa robe. Cette fleur signale les affaires “rose bleue” de Gordon Cole, mais sa signification est réservée aux initiés. On apprend dans le film que le meurtre de Laura Palmer est l’une de ces affaires. L’enquête sur la mort de Laura étant le sujet principal du récit, on comprend par synecdoque que la série elle-même est une “affaire rose bleue”. La rose est liée à la symbolique du secret (Thiellement 2018: 32-33). Par sa couleur bleue, impossible dans la nature, la rose bleue de *Twin Peaks* connote l’inexplicable, le mystère.⁵⁰ Grâce à cette scène David Lynch/Gordon Cole signifie, à travers un code, que l’affaire/la série contient un mystère que doit résoudre l’enquêteur/le public. Par ce symbole, *Twin Peaks* place son public face à la nature profondément philosophique du genre policier puisque, selon Umberto Eco, “Tout polar est un traité métaphysique car il pose la question : Qui a commis la faute ?” (Pailler 2006: 7). C’est la contemplation de ce mystère métaphysique que vise le décodage.

Parce qu’elle place ce mystère, symbolisé par la rose bleue, en étape ultime de l’exégèse, *Twin Peaks* encourage un décodage qui n’est ni anticipatif, ni rétroactif mais d’un troisième type : un décodage herméneutique. Le public est donc invité à interpréter les indices de la série comme des symboles pour en dégager la portée anagogique. Ce type de décodage peut avoir un effet anticipatif mais ce n’est pas son but premier ; quand cela se produit, cela confirme plutôt la cohérence thématique de l’œuvre.⁵¹ Cette confrontation

50 Ce que confirment les origines de la Blue Rose Task Force tel qu’Albert les expose à Tammy dans l’épisode 12 de la troisième saison.

51 Tim Lucas avait su anticiper l’arrivée des doubles maléfiques (*doppelgänger*) dans la conclusion de la deuxième saison avec son analyse du motif de la gémellité dans les premiers plans de la série pour le magazine *Video Watchdog* (Bianculli 1992: 271).

au mystère a également une autre utilité car elle permet au public de *Twin Peaks* de contribuer à son ambition narrative en jouant un rôle dans la création d’une histoire sans fin. Pour le comprendre, il faut s’attarder sur la manière dont les mystères sont utilisés dans la narration de *Twin Peaks*.

L’histoire sans fin

Twin Peaks est la matrice des séries à mystère, ou plutôt des séries feuilletonnantes à mystères car c’est là que réside un autre de ses apports aux séries télévisées américaines.⁵² Chaque épisode de *La Quatrième dimension*⁵³ (CBS, 1959-1964) repose sur un mystère mais celui-ci est résolu, au moins en partie, en fin d’épisode. *Le Prisonnier*⁵⁴ comporte un mystère central, l’identité du Numéro 1, mais celui-ci n’est ni alimenté, ni complexifié à chaque épisode : il est présenté dans le premier et trouve sa réponse ambiguë et allégorique dans le dernier ; rien dans l’intervalle ne vient l’approfondir. *Twin Peaks* complexifie le mystère à la télévision en y ajoutant la narration feuilletonnante, popularisée en *prime time*⁵⁵ par *Dallas*

52 En effet, si les mystères étaient déjà un moteur narratif chez des séries antérieures à *Twin Peaks*, comme par exemple *Les Envahisseurs* (ABC, 1967-1968) ou *Le Prisonnier*, il s’agissait de séries à la narration formulaire.

53 À la différence d’anthologies comme *Playhouse 90* (CBS, 1956-1960), qui rassemblait dans un même programme des *teleplays* aux sujets hétéroclites et écrits par différents dramaturges, *La Quatrième Dimension*, du fait de la continuité stylistique, narrative et thématique qui existe entre ses épisodes est bien à considérer comme une série. Aux États-Unis, elle est d’ailleurs désignée par le terme “*anthology series*”.

54 Si l’inclusion d’une série britannique dans un corpus de séries américaines peut surprendre, il faut rappeler que *Le Prisonnier*, série très populaire lors de sa diffusion aux États-Unis, a eu une influence majeure sur le travail de Frost (Bushman 2020: 20).

55 Le distinguo entre la diffusion en journée (*day time*) et en soirée (*prime time*) est important. En effet, si le feuilletonnant est depuis longtemps présent dans les *soaps* diffusés en journée, il ne commence à acquérir une valeur légitimante que lorsque son usage se généralise en *prime time*, à la fin des années 70, notamment grâce au concept de “*Quality TV*” (Levine, Z. Newman 2012: 82-88). Jason Mittell a d’ailleurs montré qu’il existe des différences fondamentales entre le feuilleton-

(CBS, 1978-1991) et surtout légitimée au début des années 1980 par *Capitaine Furillo* (NBC, 1981-1987). Les mystères, qui sont le moteur de *Twin Peaks* comme le relevait sans grande subtilité son titre français *Mystères à Twin Peaks*, trouvent dans le feuilletonnant un espace pour se développer et s'épaissir d'une manière qui était jusque-là impensable dans le cadre de types de narration moins ouverts.

Twin Peaks est donc la première série à devoir se poser une question cruciale : comment résoudre un mystère dans lequel le public s'est investi, un mystère qui a été étendu et densifié sur un grand nombre d'épisodes et qui a donc nécessairement engendré des attentes plus grandes qu'un mystère présenté et résolu au sein d'un même épisode ? Un précédent serait le "Qui a tiré sur J. R. ?" de *Dallas* mais il s'agit d'une question posée sur quatre épisodes, pas de la question fondamentale sur laquelle repose la série. Si l'obligation de révéler l'identité de l'assassin de Laura reste une expérience amère pour Lynch, la résolution de ce mystère m'apparaît pourtant comme l'un des plus grands accomplissements de *Twin Peaks*. C'est la résolution ultime d'une intrigue policière puisqu'elle désamorce le problème inhérent à ce genre, c'est-à-dire la dissipation du mystère. Dans sa nouvelle "Abenacan el Bokhari mort dans son labyrinthe", Borges décrit comme suit les pensées de son héros, sur le point d'obtenir la solution à un mystère qui l'obsède : "Dunraven, expert en romans policiers, pensait que la solution du mystère était toujours inférieure au mystère lui-même. Le mystère relève du surnaturel et même du divin ; la solution, de la prestidigitation" (Borges 1962 : 165). La solution au mystère aboutit à un anti-climax qui dissipe la tension de théorisation engendrée par ce mystère dans la narration et donc l'énergie investie par le public.

Or, si en résolvant le meurtre de Laura, *Twin Peaks* dissipe un mystère, c'est pour en révéler un autre, encore plus imposant, autour duquel elle se reconfigure : Laura a été assassinée par son père mais on apprend surtout que celui-ci était possédé par un esprit, Bob. Bob, d'autres esprits et les espaces où ils transitent deviendront le moteur narratif principal de *Twin Peaks*, en particulier dans la

troisième saison. Cette technique est à nouveau utilisée, quand, au moment où le personnage de Bob semble perdre de son aura, la série révèle l'existence d'une entité encore plus inquiétante – et semble-t-il omnipotente – nommée Judy qui est associée à la mère de Laura, Sarah. Pour Kristin Thompson, ce refus de la résolution est l'une des caractéristiques narratives de *Twin Peaks*, qui propose un *twist* à chaque fois qu'une intrigue semble se conclure là où, par convention, les séries feuilletonnantes de *prime time* doivent périodiquement proposer des résolutions (2003 : 133). Cette analyse est cohérente avec les ambitions narratives de Lynch qui explique être passionné par la possibilité de raconter une histoire sans fin, possibilité qu'offre la forme sérielle.⁵⁶

L'histoire sans fin, c'est précisément l'effet que *Twin Peaks* produit par son irrésolution persistante parce qu'elle conserve obstinément des béances – y compris lorsqu'on lui donne l'occasion de se conclure comme cela aurait pu être le cas avec la troisième saison – et parce que, quand elle résout un mystère, elle ouvre toujours sur autre chose.⁵⁷ Par conséquent, son décodage ne s'achève jamais véritablement.⁵⁸ C'est donc en la revoyant pour procéder à ce décodage herméneutique que la série devient pour son public une

56 *Stuff* (anonyme), *Twin Peaks creator David Lynch says killer reveal killed the original series*, <https://www.stuff.co.nz/entertainment/tv-radio/92373859/twin-peaks-creator-david-lynch-says-killer-reveal-killed-the-original-series>, consulté le 23/07/2020.

57 En ce sens, *Twin Peaks* entretient indéfiniment l'effet poétique que Raphaël Baroni appelle la tension narrative, c'est-à-dire "le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception" (Baroni 2007 : 18), car elle encourage cette attente sans jamais la satisfaire totalement.

58 On retrouve ce fonctionnement dans les œuvres post-*Twin Peaks* de Lynch, plus précisément dans le triptyque californien formé par *Lost Highway* (1996), *Mulholland Drive* (2001) et *Inland Empire* (2006), comme si Lynch avait souhaité appliquer au cinéma ce qu'il a appris à la télévision. Ces films, par leur narration elliptique et leur nature irrésolue, sont également des histoires qui ne s'arrêtent pas. Par ailleurs, la durée des premiers montages de *Eraserhead* (1977), *Dune* (1982) et *Blue Velvet* (1986), qui avoisinaient tous les cinq heures, suggère que Lynch était, dès le début de sa carrière, à la recherche d'une forme lui permettant de déployer cette ambition narrative.

enquête éternelle et donc une histoire sans fin, car le mystère de la Rose Bleue ne saurait être résolu. *Twin Peaks* déjoue ainsi la nature téléologique de l'histoire policière en faisant de l'acte de décodage de la série sa propre fin, sa propre raison d'être.

Conclusion

En donnant naissance à la série à décodage, en encourageant le re-visionnage, *Twin Peaks* a permis aux séries télévisées d'être considérées non plus comme des divertissements éphémères, mais comme des œuvres complexes nécessitant un véritable investissement de la part de leur public. Sur cette question, l'héritage de *Twin Peaks* est paradoxal puisque, si elle est citée comme leur source d'inspiration, elle fonctionne en fait différemment de ses héritières. Ces dernières encouragent leur décodage à la façon d'un puzzle, là où *Twin Peaks* ne pose pas, comme objectif du décodage, la reconstruction de son intrigue et n'offre pas de résolution validant ou invalidant le résultat de ce décodage. Au contraire, *Twin Peaks* nous encourage à nous confronter au mystère. La série se conclut d'ailleurs sur un ultime mystère : sa dernière image montre Laura Palmer chuchotant un secret à l'oreille de Dale Cooper. Ce secret, le public n'y a pas accès mais s'acharne à le découvrir, de visionnages en re-visionnages, pour toujours voir ses exégèses buter contre le mystère insoluble de *Twin Peaks*, rose bleue de la télévision.

BIBLIOGRAPHIE

- BARONI R. (2007), *La Tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Seuil, Paris.
- BIANCULLI D. (1992), *Teleliteracy: Taking Television Seriously*, Continuum, New York.
- BORGES J. L. (1962), *L'Aleph*, Gallimard, Paris.
- BUSHMAN D. (2020), *Conversations with Mark Frost*, Fayetteville Mafia Press, Columbus.
- COLLINS J. (1992), "Postmodernism and Television", dans ALLEN R. C. (éd.), *Channels of Discourse, Reassembled, Television and Contemporary Criticism*, Routledge, New York-Londres, pp. 327-353.
- HATCHUEL S. (2013), *LOST, fiction vitale*, Paris, PUF.
- JENKINS H. (2013), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York-Londres.
- LEVINE E., Z. NEWMAN M. (2012), *Legitimizing Television*, Routledge, New York-Londres.
- MITTELL J. (2015), *Complex TV*, New York University Press, New York.
- PAILLER C. (2006), "Fragments d'une enquête", dans *Caravelle, La ville et le détective en Amérique latine*, n°87, pp. 7-14.
- TELOTTE J. P. (1995), "Dis-order of Things in Twin Peaks", dans LOWERY D. (éd.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 160-172.
- THIELLEMENT P. (2018), *Trois essais sur Twin Peaks*, Presses Universitaires de France, Paris.
- THOMPSON K. (2003), *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge.
- TODOROV T. (1971), *Poétique de la prose*, Seuil, Paris.
- WOODS P. A. (2000), *Weirdsville USA: The Obsessive Universe of David Lynch*, Plexus, Londres.

SITOGRAFIE

ABRAMS J. J., *The Mystery Box*, https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_the_mystery_box, consulté le 23/07/2020.

DOCKTERMAN E., *Creators of Lost, Fargo, The Sopranos and Other Shows on How Twin Peaks Influenced Them*, <https://time.com/4769270/twin-peaks-lost-fargo-sopranos/>, consulté le 23/07/2020.

HERSON K., *The biggest mystery on TV is how every show became a puzzle box*, <https://theoutline.com/post/7242/puzzle-box-television-shows-westworld-true-detective-the-good-place>, consulté le 23/07/2020.

HIBBERD J., *Damon Lindelof reveals his 7 biggest popculture influences*, <https://ew.com/tv/2019/09/12/damon-lindelof-influences/>, consulté le 23/07/2020.

IDATO M., *David Lynch on the return of Twin Peaks and why he will never make another film*, <https://www.smh.com.au/entertainment/tv-and-radio/david-lynch-on-the-return-of-twin-peaks-and-why-he-will-never-make-another-film-20170416-gv1r60.html>, consulté le 23/07/2020.

Stuff (anonyme), *Twin Peaks creator David Lynch says killer reveal killed the original series*, <https://www.stuff.co.nz/entertainment/tv-radio/92373859/twin-peaks-creator-david-lynch-says-killer-reveal-killed-the-original-series>, consulté le 23/07/2020.

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),⁵⁹ il famoso serial televisivo ideato da David Lynch e Mark Frost.⁶⁰ 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

59 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*.

60 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).⁶¹ 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*

61 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;⁶² 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

62 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,⁶³ 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-

63 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 razionalità 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.⁶⁴ 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,

64 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 settimana 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 Frascini 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 Frascini 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.⁶⁵ 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

65 La caratterizzazione dei personaggi virtuali è un argomento discusso in moltissimi contributi nel campo dei *game studies*; tra gli altri, segnalo 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.⁶⁶

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

66 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 àncora 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);⁶⁷ 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-

67 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).⁶⁸ 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

.....
68 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 videogiatore 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 ancora 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 braccanieri 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 braccanieri 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 Video-games*, 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-adolgiso.it ricreazioni e riscritture*, http://www.adolgiso.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.

SEZIONE II

“I’ll see you again in 25 years”. L’ombra di *Twin Peaks* sulla serialità contemporanea

ALESSIO BARONCI

That Gum You Like Is Going To Come Back In Style. Storytelling Ludico e Spettatorialità Partecipata tra Twin Peaks e la Complex Tv degli anni '00

La postmodernità digitale e la seconda fase della Complex Tv

“Hi all! I’m thoroughly confused, so what do you think is up with the first episode? Anything you noticed? Anything you liked or didn’t like?”⁶⁹ Inizia così il post con cui l’utente vKirito cerca di confrontarsi con altri spettatori sulla prima puntata della serie *Watchmen*, di Damon Lindelof, andata in onda su HBO. vKirito pubblica il suo post il 21 Ottobre 2019, a meno di ventiquattro ore dalla messa in onda dell’episodio.

Siamo su *reddit*,⁷⁰ gigantesca bacheca di internet suddivisa in sottosezioni tematiche e ci troviamo nello spazio dedicato a *Watchmen*. Il post, nel giro di due giorni, raccoglie centinaia di commenti e interazioni.

Quella che abbiamo riportato è una situazione paradigmatica della dimensione socioculturale in cui va ad inserirsi il prodotto audiovisivo contemporaneo.

Da tempo la serie ha cessato di essere un testo visivo da subire passivamente ed è diventata per lo spettatore una mappa da decodificare, ordita su situazioni complesse oltre che su indizi e false piste. Dagli anni '90 la serialità converge sul cinema⁷¹ e inserisce il

69 “Ciao a tutti! Sono abbastanza confuso, cosa ne pensate del primo episodio? Avete notato qualcosa di interessante? Cosa vi è piaciuto? Cosa avete detestato?” (traduzione mia). Il post è consultabile a questo link: https://www.reddit.com/r/Watchmen/comments/dktlwe/theories_and_thoughts/.

70 La grafia ufficiale del sito utilizza, come riportato, il corsivo.

71 È proprio in quel periodo che inizia quel fenomeno chiamato “media conver-

prodotto in un orizzonte esperienziale più profondo.

Lo spettatore si confronta con la serie non solo per comprendere la narrazione ma anche per chiarire il linguaggio con cui si è scelto di raccontare quella storia. È un fenomeno che potremmo chiamare Storytelling Ludico, a definire la tendenza della diegesi a giocare con il linguaggio della serie, a ricombinarlo, a ribaltare le aspettative del pubblico, una vera e propria evoluzione dell'Estetica Funzionale teorizzata da Neil Harris (2014),⁷² i cui meccanismi non solo ora sono maggiormente pervasivi all'interno del tessuto della narrazione ma sono legati a doppio filo alla poetica e all'ideologia peculiare del suo autore.

Posto di fronte a tali circostanze, il pubblico si è riscoperto comunità e si è unito dapprima per decodificare la diegesi e successivamente per generare altri testi legati alla serie, una spettatorialità che potremmo definire partecipata, aggiornando e integrando, come vedremo, le riflessioni di Henry Jenkins sulle culture partecipative nell'era dei Network (2013).

A partire dalle due stagioni di *Twin Peaks*, dalla loro narrazione che riscrive le sue stesse regole, da quel *claim* "Chi ha ucciso Laura Palmer?" che funziona come una chiamata alle armi per far unire il pubblico alle indagini, lo Storytelling Ludico e la Spettatorialità Partecipata sono maturati fino a diventare due fondamenta della *Complex Tv* recente,⁷³ complice anche un contesto socioculturale plasmato dal digitale e dalla sperimentazione sui linguaggi della serialità.

Al contempo lo spettatore si è visto moltiplicate le modalità attraverso cui può discutere dei prodotti seriali e si è scoperto creatore di contenuti, ampliando così il suo range di interazioni con le serie. Particolarmente interessante è dunque studiare le derive e i caratteri contemporanei di queste due strutture, al fine di comprender-

.....
 gence" o convergenza mediale (Jenkins 2006) che porta i media ad ibridarsi tra loro soprattutto grazie all'apporto del mezzo digitale.

72 Secondo Neil Harris l'Estetica Funzionale è una categoria estetica che raccoglie tutti quegli artifici meramente narrativi e strutturali posti in campo da *producers* e sceneggiatori per raccontare una storia e dunque per creare strutture narrative complesse. Lo spettatore trae ulteriore piacere dalla visione dei prodotti seriali poiché si ritrova ad apprezzare anche i meccanismi dell'estetica funzionale. L'estetica funzionale è un concetto ripreso da Jason Mittell in *Complex Tv*.

73 Mittell 2014.

ne le evoluzioni rispetto al modello iniziale ed il modo in cui esse dialogano con un contesto così liquido ed espanso.

In particolare, ci si concentrerà su un campione di ricerca formato da quattro serie andate in onda tra il 2016 ed il 2019: *Westworld* di Jonathan Nolan e Lisa Joy, *The OA* di Britt Marling e Zal Batmanglij, *Legion* di Noah Hawley e *Dark* di Baran bo Odar e Jantje Friese.

Due sono stati i criteri che hanno guidato la costruzione del campione: il primo di natura creativa/produttiva, il secondo legato ai rapporti di filiazione che le quattro serie intrattengono con la creatura di Lynch e Frost.

In primo luogo si sono scelti progetti recenti, alcuni addirittura ancora in corso⁷⁴ perché l'obiettivo è analizzare questo specifico momento storico della *Complex Tv*, una sorta di mini *Golden Age* iniziata nel 2012 (*Sepinwall 2012*) in cui gli strumenti della narratologia e della fruizione hanno raggiunto un nuovo grado di sviluppo. All'interno di quest'orizzonte temporale si sono scelti quattro progetti che si rapportano in maniera peculiare con il sistema di riferimento e il loro pubblico.

*Westworld*⁷⁵ di HBO è il *blockbuster* della serialità contemporanea e studiarlo aiuta a capire come i due elementi oggetto dell'analisi si interfacciano ad un pubblico di massa e a una narrazione fondata sul più tradizionale dei generi del cinema americano.

*The OA*⁷⁶ si basa su un linguaggio visivo complesso e si rivolge a una

.....
 74 La messa in onda della terza stagione di *Westworld* è avvenuta durante la stesura di questo saggio, tra il 15 marzo 2020 e il 3 maggio 2020 mentre la stagione conclusiva di *Dark* verrà distribuita su Netflix il 27 giugno 2020. Nel saggio verranno analizzate le prime due stagioni di entrambe le serie che offrono comunque una chiusura forte su gran parte dei rispettivi archi narrativi e che, con le stagioni successive, attueranno una vera e propria riconfigurazione del loro orizzonte narrativo.

75 Andata in onda per la prima volta nel 2016, *Westworld*, curata da Jonathan Nolan e Lisa Joy è basata sull'omonimo film del 1973. Ambientata negli anni '50 del XXI secolo racconta la ribellione di un gruppo di robot impiegati come attrazioni di un ipertecnologico parco di divertimenti a tema Far West, stanchi di essere alla mercé degli istinti più bassi dei visitatori.

76 Distribuita da Netflix nel 2016 e conclusasi con la seconda stagione nel 2019, *The OA* è una serie di fantascienza che racconta la storia di Prairie Williams, giovane donna che torna a casa dopo essere scomparsa per sette anni. Può vedere

nicchia di spettatori, un contesto ideale per comprendere come lo Storytelling Ludico e la Spettatorialità Partecipata dialoghino con un progetto fuori dai canoni ordinari dell'intrattenimento.

*Legion*⁷⁷ di FX si muove nello stesso universo supereroistico della Marvel ma racconta la storia del mutante David Haller scegliendo una forma ricercata e una scrittura complessa. Interessante è dunque analizzare le evoluzioni dei due elementi al centro del saggio all'interno di un contesto riconoscibile come quello del *cinematic*.

Attraverso *Dark*⁷⁸ si studierà invece il rapporto delle due istanze con un linguaggio più vicino alle atmosfere del cinema europeo che ai linguaggi canonici della serializzazione di marca americana.

Fondamentale è stato però costruire il campione di ricerca a partire dal rapporto di filiazione che i quattro prodotti intrattengono con *Twin Peaks*.

Imprescindibile è partire da un prodotto come *Westworld*, una serie lynchana della seconda generazione. Dietro le quinte c'è infatti J. J. Abrams che guardò a David Lynch e Mark Frost per costruire l'universo narrativo di *Lost*, una serie che, per la sua abilità di ribaltare le premesse narrative, per il peculiare mix di generi, per le aperture spirituali nel genere thriller è considerata l'erede più pura di *Twin Peaks*. In *Westworld* Abrams coordina il lavoro di Nolan e Joy innestando su una trama *sci-fi* alcuni dei suoi marchi di fabbrica influenzati da *Twin Peaks*, tra gruppi segreti, multinazionali,⁷⁹ mitologia

nonostante fosse cieca al momento della scomparsa e soprattutto ha acquisito il potere di viaggiare tra le dimensioni. Raduna dunque una squadra di cinque individui, racconta loro la propria storia e li convince ad aiutarla a liberare un suo amico aiutandola ad aprire un passaggio interdimensionale.

77 La serie curata da Noah Hawley è andata in onda sul canale americano FX dal 2017 al 2019 e racconta la storia del mutante (essere umano geneticamente dotato di superpoteri) David Haller, figlio biologico di Charles Xavier, fondatore e mentore del gruppo supereroistico X-Men dei fumetti della Marvel.

78 Andata in onda su Netflix a partire dal 2017, *Dark* è una serie *sci-fi* che parte dalla scomparsa di un bambino nella cittadina tedesca di Winden per portare alla luce i segreti e le connessioni tra quattro famiglie locali sullo sfondo di una cospirazione legata ai viaggi nel tempo.

79 Se in *Twin Peaks* c'era la Loggia Nera e in *Lost* la Dharma Initiative, qui c'è la multinazionale Delos.

complessa e un racconto che nasconde più di quello che mostra. *The OA* intrattiene con *Twin Peaks* un rapporto di filiazione ancora più stretto: non solo la serie di Marling e Batmangilji si struttura su spunti esoterici, viaggi astrali ed esperienze paranormali ma ha al suo centro Prairie Williams, donna misteriosa che si offre agli spettatori come un portale verso dimensioni oscure, esattamente come la Laura Palmer di Lynch in un ritorno, aggiornato al presente, del motivo del femminile custode di segreti che è elemento ricorrente del suo cinema.

Oltre alle sue atmosfere oniriche e legate alle filosofie orientali, forse il debito più grande con *Twin Peaks* di *Legion* risiede invece nello stile visivo retrò, legato all'estetica WASP anni '50 e '60, la stessa della serie di Lynch e Frost i cui tratti sono posti in un costante *clash* con strutture di significato contemporanee.

Dark organizza invece la sua narrazione su una premessa che è un calco della cornice spaziale e dell'evento scatenante di *Twin Peaks*. La tranquilla quotidianità del paesino tedesco di Winden viene infatti sconvolta dall'improvvisa sparizione del piccolo Mikkel ed il racconto di *Dark* si costruisce su una riemersione residuale dello scheletro narrativo della serie di Lynch e Frost, fatto di cittadine di provincia, efferati delitti e abitanti che custodiscono terribili segreti.

Tuttavia, la serie di Lynch e Frost negli anni non è stata solo una fonte d'ispirazione per i prodotti che l'hanno seguita ma, come si vedrà, il suo immaginario ha finito per smaterializzarsi e infestare in maniera profonda, come un fantasma mediale, anche i prodotti al centro del nostro saggio.

A margine, le quattro serie scelte e *Twin Peaks* condividono lo status di *cult* così come teorizzato da Scaglioni (2006), sono cioè entità portatrici di un valore d'appartenenza, indicatori di un'identità condivisa tra gli spettatori e terreno di condivisione di esperienze. Tuttavia, proprio riflettendo sul campione ci si renderà conto di come anche il concetto di appartenenza al *fandom* di un determinato prodotto ora ha finito per esondare dalle categorie identificative precedenti.

L'obiettivo della ricerca è costruire una cartografia della Spettatorialità Partecipata e dello Storytelling Ludico nella serialità degli anni '00,

analizzandone le fondamenta teoriche e provando a studiare l'evoluzione di questi due fenomeni a partire dalle riflessioni su alcuni caratteri ricorrenti riscontrabili in *Twin Peaks* e nelle serie che compongono il nostro campione.

Questo saggio si muove all'interno della *Complex Tv* studiata da Jason Mittell ma la ricerca parte dalla consapevolezza che quello stesso contesto seriale ha subito importanti modifiche che non possono essere sottovalutate. Ci troviamo in una sorta di seconda fase della *Complex Tv* mittelliana, un momento storico-culturale che vede la dimensione artistica plasmata dal mezzo digitale, che influenza le scelte creative e le modalità di interazione degli spettatori/utenti con il prodotto artistico.

Dall'uscita di *Complex Tv* il contesto si è potenziato rispetto a quello studiato da Mittell: ora l'elemento ludico dello *storytelling* e la partecipazione degli spettatori alle evoluzioni degli show sono diventati più aggressivi, dinamici, duttili, tant'è che, per il grado di complessità raggiunto dal sistema, è ormai riduttivo parlare di semplice *Social Tv*.⁸⁰ I fenomeni legati a questa seconda fase della *Complex Tv* nascono da un diverso modo di pensare il contesto socioculturale in cui siamo immersi.

Le coordinate del postmoderno attraverso cui finora abbiamo letto la realtà e le sue rappresentazioni non riescono a stare al passo con la velocità di mutazione della società contemporanea. La rivoluzione digitale ha ridefinito il concetto di frammento che ora, attraverso la forma del link, assume una nuova valenza. Il frammento postmoderno, immerso nel digitale non perde più la sua carica simbolica ma la amplifica a contatto con altri spunti in un trionfo dell'iper-connesione.

Potremmo chiamare il momento culturale presente Postmodernità Digitale proprio per il ruolo prominente riservato al digitale in quanto strumento cardine per discernere la realtà, ora assimilabile ad un archivio di spunti, materiali, segni, che riscrivono e ampliano i loro legami

80 Per *Social Tv* (Colletti, Materia 2012), si intende un'esperienza del prodotto seriale che, soprattutto negli ultimi anni, ha finito per esondare dallo spazio televisivo tradizionale diventando un vero e proprio evento sociale, moltiplicandosi in una moltitudine di schermi ma soprattutto offrendosi come esperienza condivisa per il pubblico, che si riunisce sui social network, in *community* e si confronta sui singoli prodotti.

senza mai perdere la loro forza intrinseca (Weinberger 2018).

Il gioco di specchi tra reale e digitale ridefinisce le coordinate delle nostre interazioni col mondo. Si desidera riordinare la realtà, ci si confronta con una materialità che subisce le conseguenze del nostro agire nel mondo digitale, si ha la sensazione di poter governare ciò che ci circonda attraverso lo scorrere di un indice su un *touch-screen*.

Il trionfo dell'interazione costante tra utente e contenuto attraverso il digitale cambia anche la dimensione creativa: l'artista, a contatto con un intero universo di contenuti in aggiornamento costante, desidera essere lui stesso un creatore di universi mentre il consumatore punta a voler agire, toccare, giocare con ciò che sta vedendo, in ossequio a una sempre più pervasiva *gamification* (Burke 2014).

Traiettorie dello Storytelling Ludico

L'autore, la serie, il suo universo

È possibile a questo proposito dividere le occorrenze in cui si organizza lo Storytelling Ludico in tre macrocategorie: il rapporto della serie con il suo universo narrativo, il rapporto con i prelievi da altri immaginari e l'inattendibilità della diegesi e dei personaggi.

Appare evidente quanto tali spunti riflettano una resistenza ai meccanismi che regolano il cinema di massa contemporaneo, un'occorrenza che costituisce il primo scartamento rispetto alle riflessioni di Mittell sulla prima fase della *Complex TV*.

Mittell rilevava come la *Tv Complessa* nascesse dalla volontà, da parte delle narrazioni televisive, di emanciparsi dalle strutture tradizionali avvicinando il proprio linguaggio alla dimensione cinematografica. Il primo passo fu il prendere atto di come il formato lungo di una narrazione permettesse di creare delle *storylines* complesse e sfaccettate.

Non è un caso che alle spalle di *Twin Peaks* ci sia un autore cinematografico come Lynch e che la serie sia da sempre ricordata come un esempio di costruzione di un vero e proprio universo narrativo, un'architettura fatta di ironia, occultismo, thriller, prelievi dall'horror

o dal melò, autoriflessività di quel meccanismo delle soap che la serie finisce per intercettare anche con esiti parodistici e analisi satirica della borghesia conservatrice americana.

Dall'inizio degli anni '00 è il cinema che ha trovato nuova linfa nella serializzazione narrativa, finendo per ripiegarsi però in narrazioni blande e convenzionali. Il concetto di universo narrativo è stato sdoganato ma soprattutto è caduto nella convenzionalità, spingendo la dimensione seriale a una costante ricerca di affrancamento dal *medium* maggiore. Una spinta contraria rispetto al passato che ha portato all'emersione di presenze autoriali molto forti e definite ma soprattutto alla sintesi di una moltitudine di linguaggi differenti non legati a convenzioni definite.

Se è vero che sia la serialità che il cinema commerciale ambientano le loro storie in universi narrativi complessi la differenza fondamentale è dunque l'assenza, in ambito seriale, di un insieme codificato di regole che guidi sia l'approccio creativo che la decodifica della narrazione da parte del pubblico.

Si tratta di un sistema talmente essenziale da risultare sovrasistemico, capace di dirigere i lavori di tutte le produzioni al di là dei loro scartamenti. Si punta all'uniformità linguistica e alla leggibilità: la produzione controlla il lavoro creativo evitando l'emersione di un'autorialità troppo forte, il processo di *world building* è sincronico allo sviluppo di *storyline*, così da non perdere l'attenzione di chi guarda e le connessioni con dimensioni artistiche altre sono ridotte al minimo.

Questa seconda fase della *Complex Tv* ragiona in maniera opposta. Non solo ogni serie tv è un universo narrativo a sé stante retto da un autore ma ogni universo ragiona su regole indipendenti, che lo spettatore conosce con il procedere della narrazione. Lo *Storytelling Ludico* si attua nel momento in cui il sistema di norme a cui egli è abituato viene riscritto da zero, le sue aspettative decadono e si aprono nuovi percorsi interpretativi.

L'elemento da cui partire è dunque proprio il ruolo dell'autore come creatore dei mondi seriali.

L'universo narrativo di *Westworld* è uno spazio persistente che vede lo spettatore trasformarsi in testimone passivo delle vicende.

La scrittura non si avvale più dei *marker* tradizionali per delimitare *flashback* e *flashforward* ma gli autori spingono all'eccesso questo spunto ibridandolo con un elemento caotico. Nolan e Joy sclerotizzano il meccanismo di semina e raccolta che è la base della scrittura per immagini⁸¹ e il tessuto della serie non riesce mai a nascondere il disordine che lo governa: la diegesi gioca sul ruolo dei personaggi,⁸² gli indizi lasciati agli spettatori li raggiungono senza preavviso e a loro è lasciato l'onere della decodifica.

Le prime due stagioni di *Westworld* riflettono sulle conseguenze del contatto del caos con il tempo lineare. La narrazione procede su una temporalità esplosa che fa interagire tre *timelines* differenti. Passato, presente e futuro si presentano allo spettatore in continuità ma questa sclerosi narrativa influenza anche le regole che reggono l'universo della serie. Esempio in questo senso è l'ottava puntata della seconda stagione che abbandona improvvisamente il registro della frontiera per immergersi nel Giappone feudale, con un episodio recitato in giapponese e impregnato dalle atmosfere del Wuxiapan, in un picco entropico che costringe lo spettatore ad un reset della sua griglia interpretativa.

Tutta la dimensione narrativa di *Westworld* appare inoltre come una versione deviata dell'immaginario western tradizionale: Dolores e William/*L'Uomo In Nero* sono due riemersioni deviate della *Damsel In Distress* del western fordiano e dello Straniero Senza Nome dello Spaghetti Western leoniano, ma nel corso della serie si susseguono dettagli che fanno riferimento ad un immaginario corrotto del Vecchio West, dalla cittadina di Pariah, coacervo di perdizione su un'impalcatura che ricorda le placide cittadine hawksiane al bandito Wyatt, evanescente fuorilegge al comando di una banda di cannibali, passando per due rilievi al negativo di elementi fondanti l'epica

81 Per "semina e raccolta" si intende quella strategia atta a seminare la narrazione di spunti utili a guidare lo spettatore nell'approccio alla *storyline* e nella costruzione del mondo, elementi che entrano in contatto con lo spettatore in maniera definita, chiara e che prontamente vengono giustificati e acquistano senso al termine di una grande porzione di narrazione (al termine della puntata, al termine della stagione).

82 Proprio nei primi minuti della prima puntata la diegesi gioca con noi facendoci credere che il protagonista della storia sia il giovane Teddy e non Dolores.

western: gli eroi nordisti, qui colpevoli di un tremendo massacro e il mito della ferrovia qui riletto in prospettiva apocalittica.

Noah Hawley con *Legion* destruttura le coordinate di quel *cinematic* che è una delle fondamenta dell'intrattenimento contemporaneo. Il risultato è un paesaggio perturbante, che prende gli stilemi noti allo spettatore e li riscrive cambiandone il segno e disattendendone l'orizzonte interpretativo: gli eroi al centro del racconto sono una versione vicina al teatro dell'assurdo del gruppo di mutanti guidato da Xavier, caratterizzati da problemi esistenziali e da poteri che difficilmente potranno utilizzare per difendersi. Il ripensamento del sistema di segni coinvolge anche alcune strutture formali tipiche del genere: i combattimenti si caratterizzano per un passo minimalista, le svolte chiave del racconto avvengono fuori scena, l'apparente coerenza della linea narrativa è minata da improvvise aperture su influenze inconsuete. *Legion* ripiega su sé stesso il genere *cinematic*, portandone alla luce i limiti, desacralizzandolo, invitando lo spettatore ad adottare un atteggiamento distaccato nei confronti della serie al fine di emanciparsi dalla prevedibilità delle narrazioni supereistiche contemporanee.

Se *Westworld* e *Legion* contrappongono ad universi conosciuti il loro doppio critico e deviato, *The OA* e *Dark* mandano in pezzi quegli stessi universi narrativi su cui si sviluppano, lasciando che lo spettatore sia testimone della loro distruzione.

The OA è il punto di maturazione della ricerca autoriale dei suoi creatori, Marling e Batmanglij, che applicano all'universo narrativo della serie le loro riflessioni su trans-umanesimo, potenzialità e limiti della dimensione digitale. La diegesi disegna un mondo narrativo quasi "quantistico", che cambia, si riconfigura come un flusso costante di dati, non appena lo spettatore ha la sensazione di averne individuati i confini.

La serie ci invita a ridefinire la nostra griglia interpretativa per aprirci a qualcosa di fuori dall'ordinario e su questo spunto costruisce una narrazione in cui l'elemento portante è la sospensione dell'incredulità. Il racconto inizia in ossequio alle coordinate del genere *sci-fi* ma le coordinate di riferimento si deteriorano velocemente fino ad arrivare a una seconda stagione che azzerà e rilancia le coordinate del racconto: c'è un nuovo protagonista, una nuova *storyline* e perfino

un nuovo linguaggio, più legato alle atmosfere del thriller cospirazionista. Fondamentale è annotare l'epilogo della serie: uno svelamento del set che porta a compimento la distruzione dell'universo narrativo, mostrato in tutta la sua inconsistenza.

Attraverso il lavoro di Odar e Friese, *Dark* destruttura criticamente il sistema della *soap opera* classica, che viene fatto a pezzi, ricostruito, svuotato di senso.

Ogni scelta narrativa di *Dark* contribuisce ad aumentare l'entropia del sistema e tutto è riconducibile ad un riuso deviato, estremizzato, di alcuni degli elementi fondamentali del sistema *soap*: il concetto della *dinasty* (Innocenti, Pescatore 2008) i cui membri sono legati da relazioni complesse e imprevedibili si moltiplica ma soprattutto si espande coinvolgendo anche la dimensione temporale. L'agnizione⁸³ raggiunge picchi paradossali ma anche il sistema delle identità dei personaggi, fondamentale struttura empatica in una narrazione di ampio respiro come la *soap* si distrugge nel momento in cui lo spettatore si confronta con versioni diverse degli stessi personaggi.⁸⁴ Ancor più interessante è il modo in cui *Dark* distrugge il meccanismo dei *plot twist*. Quasi volendo vivisezionare il *twist* in un ambiente controllato, la scrittura posiziona il colpo di scena nelle stesse porzioni di ogni puntata e lo svuota del suo valore costruttivo, rendendolo uno strumento che crea stupore senza far procedere la

83 L'agnizione è il momento ricorrente di molte *soap opera* in cui un personaggio scopre un rapporto di parentela imprevisto con un altro personaggio, da questa scoperta nasce un colpo di scena che riscrive i rapporti tra le parti in gioco e apre nuove svolte del racconto. L'agnizione fu uno dei capisaldi del teatro greco dalla tragedia sofoclea alla Commedia Nova e si ritrova nelle maggiori tradizioni teatrali successive. Il primo teorico di questo stilema narrativo fu Aristotele, che lo descrisse nella sua *Poetica* come un elemento centrale del dramma, data la sua funzione di catalizzatore della conoscenza, che emergeva nel racconto a seguito della rivelazione (cfr. Aristotele, *Poetica*, Laterza, Bari, 1998).

84 Complice il fatto che la storia di *Dark* si sviluppa su tre linee temporali differenti, lo spettatore entra in contatto durante la visione con versioni più giovani o più vecchie dei singoli personaggi, interpretati da attori differenti. La diegesi non rende mai evidente quanto colui che lo spettatore sta osservando sia una versione differente di un personaggio già incontrato in precedenza e dunque il pubblico deve trovare da solo la chiave per leggere in maniera corretta queste identità modificate dal tempo.

narrazione, esattamente come accade con *flashback* e *flashforward*, che la scrittura deterministica e paradossale di *Dark* rende inerti. La *storyline* di *Dark* si organizza infatti sul loop e dunque per lo spettatore è inutile prendere atto dei dettagli di un racconto di cui in realtà conosce l'epilogo, destinato a ripetersi ciclicamente.

La narrazione mangia se stessa dopo aver mostrato l'ingranaggio che la regge e nel finale della seconda stagione la struttura esplode nel segno del parossismo aprendosi all'esistenza degli universi paralleli.

Influenze e prelievi dall'archivio

Su un livello di riflessione più alto, pensiamo a quanto lo stesso dialogo tra la serialità e dimensioni creative più ampie e coeve giochi con lo spettatore e lo spiazzi presentandogli elementi noti in una dimensione nuova.

In *Westworld*, ad esempio, spunti riconducibili a situazioni iconiche riemergono liberamente nel flusso delle immagini: pensiamo alla *gatling* che manovra William,⁸⁵ scheggia dal *Wild Bunch* di Peckinpah ma anche al prologo della seconda stagione, una sequenza che riprende con precisione filologica le prime scene della seconda stagione di *Lost*.

I discorsi più interessanti la serie HBO li organizza però nel momento in cui gioca con lo spettatore nutrendo il tessuto seriale di erudizione. Per procedere nella sua ricerca *l'Uomo In Nero* finisce ad esempio in una faida familiare che ricorda quella di *Yojimbo* di Akira Kurosawa, al contempo una lunga sparatoria viene pensata visivamente come una delle scene di combattimento di *The Grandmaster* di Wong-Kar Wai tra fotografia notturna, azione al rallentatore e pioggia scrosciante.

The OA si caratterizza invece per un respiro *homemade*, vicino all'artigianalità di cineasti come Spike Jonze e Michel Gondry in un trionfo della dimensione analogica: pensiamo a come la storia venga ricostruita grazie a *videotape* e nastri magnetici, o anche alla rinuncia quasi integrale, da parte della produzione, all'utilizzo di effetti digitali complessi. Anche nel momento in cui la serie si apre ad altri linguag-

85 Siamo nel sesto episodio della prima stagione.

gi, come quello della videoarte, o rilegge la tradizione dei maestri del passato, tra Stan Brakhage, Hitchcock e Koji Suzuki, interagendo con un archivio di segni, non abbandona quella bassa definizione che è sua peculiare cifra stilistica.

Anche *Legion* si muove su un'estetica artigianale ma la serie ibrida tale spunto con la *Retromania* (Reynolds 2012), il fascino nostalgico di un passato mitico, artefatto dai ricordi che un utente ha di esso. La serie coniuga nostalgia e archeologia dei *media* muovendosi in una dimensione atemporale. Nel caso di *Legion*, tra l'altro, il prelievo si precisa con il procedere della narrazione. Si parte con spunti che sono il correlativo oggettivo dei sentimenti di David, come i colori luminosi e i tempi dilatati del cinema di Terrence Malick con cui Sydney rivive l'infanzia del ragazzo o come le atmosfere dei thriller anni '70, che, tra restringimenti del quadro e grandangoli, sottolineano le ansie del protagonista ma lentamente gli spunti si organizzano in percorsi tematici: la messa in scena delle sequenze tensive, ad esempio parte dal cinema muto, si sposta verso la New Hollywood e arriva fino a concepire l'ultima porzione della sesta puntata della prima stagione come un horror sperimentale in un tentativo di riassumere passato e futuro della storia del cinema.

Il rapporto con i materiali prelevati acquista complessità insieme a David e riflette i traumi, le insicurezze della sua psiche.⁸⁶

Nella sesta puntata della seconda stagione il protagonista è al centro di *reenacting* di classici della cinematografia; all'inizio dell'episodio nove della terza stagione ha luogo uno scontro tra immaginari che incrocia David con l'estetica di *Akira* di Katsushiro Otomo e il ghigno di David Bowie/Jared in *Labyrinth*; la terza stagione si ambienta invece in una realtà particolarmente stabile nei riferimenti all'immaginario: siamo in un'America dai sentori anni '70, David è un omologo di Charles Manson e si muove in una dimensione nutrita di riferimenti al cinema di Tobe Hooper e alle pellicole di arti marziali.

Per certi versi quello organizzato da *Dark* è un lavoro sui materiali che procede di pari passo con l'azione di destrutturazione della

86 Non bisogna mai dimenticare in questo senso quanto David sia personificazione della diegesi e sia colui che plasma l'universo narrativo con cui si confronta lo spettatore.

soap. La forma della serie interagisce infatti con dimensioni lontane dalle sensibilità del pubblico di massa, tra atmosfere inquiete e dilatate, lunghe panoramiche, ritmo riflessivo e costante messa in parentesi dell'atto del guardare attraverso l'uso dei piani vuoti, un'estetica che rimanda allo *Slow Cinema* (De Luca 2015; Çağlayan 2018; Jaffe 2014).

Prevedibile che *Twin Peaks* si trasformi essa stessa, in questo contesto, in un archivio a cui le serie attingono in virtù di quel riuso arricchito dello spunto a cui si accennava: si prendono elementi legati ad una mitologia riconoscibile e li si utilizza per costruire nuove narrazioni immergendo lo spettatore in un ambiente al contempo familiare e inquieto. Anche tale pratica subisce tuttavia un'evoluzione sostanziale.

Si parte da veri e propri eco che emergono dall'insieme di segni che contribuiscono a tracciare l'atmosfera della serie: *The OA*, ad esempio, rilancia quella filosofia New Age centrale in *Twin Peaks* mentre l'attenzione della diegesi su personaggi deformi o mostruosi rimanda al Lynch di *Eraserhead* o *Mullholland Drive*.

Con il tempo, tuttavia, la definizione dei contatti si precisa e i prelievi si sostanziano per far procedere la narrazione: l'estetica lynchana emerge durante le sequenze oniriche che puntellano alcune sequenze di *Dark* o *Legion* ma la fascinazione per elementi riconoscibili dello stile di Lynch raggiunge anche momenti di rara complessità: In *The OA* e in *Legion* i due protagonisti abitano uno spazio mentale che è molto simile alla *Red Room* ma soprattutto nelle due serie si percepisce un'attrazione per la dimensione performativa così come pensata da Lynch in film come *Wild At Heart*, *Fuoco Cammina Con Me* o *Mullholland Drive*: deviata, onirica, minimale.

Legion è puntellato da stranianti sequenze musicali mentre *The OA* organizza una delle sequenze centrali della seconda stagione nel *Syzygyty*, un *night club* che si rifà al club *Silenzio* di *Mullholland Drive*. Il rapporto con la creatura di Lynch e Frost raggiunge la sublimazione nel momento in cui alcuni autori scelgono di "uccidere il padre", rendendo evidente il debito che i loro progetti hanno con *Twin Peaks*: si è già parlato del calco operato sulla struttura cardine della serie da *Dark* ma pensiamo anche a come la seconda stagione di

The OA sia pensata come un thriller in cui un detective privato con un passato nell'FBI si mette sulle tracce di una teenager scomparsa nel nulla fino a prendere contatto con una realtà di confine.

Spettri di Ulrich

Giocare con lo spettatore significa anche portare alla sua attenzione l'inattendibilità della diegesi e l'ambiguità della bussola morale dei personaggi con cui crea una connessione emotiva.

Anche in questo caso il punto di partenza è proprio *Twin Peaks*, in cui lo spettatore ha incrociato per la prima volta lo sguardo con personaggi i cui comportamenti sono spesso difficilmente leggibili e verso cui chi guarda ha difficoltà a prendere posizione. Emblematico ai limiti del paradigma è il personaggio di Leland Palmer, premuroso e amatissimo padre di famiglia borghese che ospita il caos oscuro di BOB ma tutta la serie si pone in fondo come uno studio sul dualismo della natura umana. La gran parte dei personaggi si muove tra l'apparenza e la realtà della loro natura profonda ma trovandoci in un contesto a contatto con il soprannaturale molti degli alleati e degli antagonisti di Dale Cooper si spostano tra una forma umana e una legata a questo mondo parallelo in un continuo gioco con le aspettative di chi guarda, un gioco che tocca forse il suo culmine nella seconda stagione, il cui arco centrale vede la fiducia che lo spettatore ripone in Dale Cooper vacillare a causa delle gravi accuse che colpiscono l'agente federale.

Lo studio sul dualismo finisce inoltre per approfondirsi e diventare uno degli strumenti principali di quel ribaltamento delle strutture tipiche della soap classica centrale negli intenti di *Twin Peaks*.

Da un certo punto in poi la narrazione comincia a popolarsi di personaggi volutamente *borderline*, posticci per la grana di nonsenso che caratterizza le loro identità e le loro azioni. L'imprenditrice Catherine muore solo apparentemente nell'incendio del mulino e torna sotto la falsa identità del giapponese Nakamura; Maddy, la cugina di Laura Palmer è interpretata dalla stessa Sheryl Lee; dopo un trauma, l'eccentrica e violenta Nadine crederà di essere tornata ai tempi del liceo e si comporterà come una teenager. È il mec-

canismo del dualismo identitario spinto all'estremo e ribaltato ma è, soprattutto, il tentativo di catturare l'attenzione dello spettatore sperimentando un tentativo di azione ludica con lui, quasi invitandolo a scoprire per primo un inganno in fondo così evidente, in cui la verità è ad appena uno strato di trucco da lui.

Prevedibile che questo stesso lavoro sul doppio e sulla sua ambiguità torni prepotentemente, aggiornato e problematizzato, nella *Complex Tv* contemporanea.

Già di per sé Robert Ford, il magnate fondatore del parco di *Westworld* è il simbolo di un agire fortemente ambiguo, sempre in bilico tra la facciata di genio illuminato che vuole portare i robot all'autocoscienza e i modi spicci, spesso violenti, attraverso cui arriva ai suoi obiettivi ma ad un'occhiata più attenta appare chiaro quanto lo Storytelling Ludico approfondisca le basi teoriche del romanzo del primo novecento, lavorando su antieroi fortemente inattendibili. *Legion* impone una costante attività di filtraggio del racconto, gravemente inquinato dalla schizofrenia di David, tra false piste, bugie e personaggi nati dalla sua mente ma pensiamo anche a quell'improvviso *plot twist* che in *The OA* lancia il sospetto che il racconto di Prairie, fino a quel momento unico strumento a disposizione dello spettatore per interpretare l'universo della serie, sia stato totalmente inventato dalla donna.

A ben guardare, in questa seconda fase della *Complex Tv* lo spettatore si confronta con personaggi che covano un'oscurità di cui ci si rende conto solo alla fine della maturazione del protagonista.

Questo processo fa in modo che lo spettatore percepisca dopo la rivelazione un sentimento di disorientamento e confusione nato dal sospetto che per decine di puntate egli abbia parteggiato per il *villain* senza volerlo.

Pensiamo all'evoluzione del personaggio di Dolores in *Westworld* che, da eroina rivoluzionaria, diventa una scheggia impazzita corrotta dal potere ma anche a *Legion*, a David e al suo rapporto con Farouk.

Proprio il caso di *Legion* merita ulteriore approfondimento in questo senso: lo *storytelling* delinea l'agire di David fino a farne emergere un'innata pulsione alla distruzione. Giunti a un primo *turning point*, alla diegesi non rimane che resettare il meccanismo narrativo, in parti-

colare invertendo le polarità dei ruoli. Durante l'ultima stagione sarà dunque Farouk, fino a quel momento nemesis del protagonista, l'eroe incaricato dal bene di fermare David Heller, ormai troppo potente e capace di scatenare la fine del mondo a causa dei suoi poteri.

Questa convivenza tra protagonista e antagonista è evocata in *The OA* con una seconda stagione che vede Prairie Williams viaggiare nell'universo parallelo in cui la donna è, almeno in una piccola porzione della narrazione, la *villain*. La diegesi ci chiede spesso in sostanza di comprendere la natura profonda di ciò che stiamo vedendo ed in particolare *Westworld*, *The OA* e *Dark* si strutturano attorno a quesiti legati alle identità delle parti in gioco: il senso di *Westworld* è capire chi tra i personaggi sia un robot e chi un essere umano, in *The OA* gli stessi attori interpretano personaggi differenti a seconda dell'universo in cui ci troviamo, *Dark* è un continuo tentativo di ricostruzione delle connessioni tra i protagonisti.

A margine, è abbastanza emblematico annotare quanto, nel momento in cui la galassia narrativa di *Twin Peaks* torna ad intercettare la dimensione della *Complex Tv* con la miniserie andata in onda nel 2017 che riprende e conclude la narrazione, lo fa ponendo di fronte allo spettatore un BOB che ora è completamente assimilato all'agente Dale Cooper; divenendone il *doppelgänger* e fondando la narrazione proprio sull'idea di doppio negativo del protagonista.

La Spettatorialità Partecipata: superare la Social Tv

Analizzare il fenomeno della Spettatorialità Partecipata all'interno di questa seconda fase della *Complex Tv* significa anche riassumere, seppur per cenni, l'evoluzione dell'interazione tra fruitore/spettatore e prodotto culturale dalle origini a oggi.

Steven Johnson (2013) afferma che i protocolli di comunicazione subiscono un processo di specializzazione attraverso un graduale affinamento. Si inizia dalle reti centralizzate, caratterizzate da un *hub* principale che trasmette l'informazione a una serie di utenti connessi che la ricevono in contemporanea ma su cui essi non possono agire in alcun modo e si arriva alle reti diffuse, in cui il dato viaggia tra gli utenti, non ha una sede di partenza definita e tutti possono

rilanciare questa stessa informazione dopo averla manipolata. Prevedibile, dunque, che il protocollo di comunicazione su cui è andata a innestarsi la spettatorialità partecipata sia stato quel web 2.0 (O'Reilly 2004) che dagli inizi degli anni '00 rappresenta l'evoluzione del World Wide Web verso una maggior interazione degli utenti con i meccanismi della rete. Nella loro analisi del web 2.0 come realtà centrale dei meccanismi di condivisione e partecipazione degli utenti, Henry Jenkins e Joshua Green (2011) annotano quanto le prime realtà ad utilizzare i caratteri del web 2.0 furono le aziende commerciali, che riuscirono a coinvolgere gli utenti nelle attività di promozione dei loro prodotti, direzionandone la creatività.

Gli utenti del web 2.0 diventano per la prima volta co-creatori ma i due studiosi riflettono sull'ambiguità di questa trasformazione che, fino a quando sarà confinata al contesto commerciale, si caratterizzerà per una libertà creativa solo di facciata. Gli utenti non si rendono conto di essere chiamati a contribuire alla progettazione di prodotti e messaggi che si rivelano output già segmentati per il loro target in mano alle aziende. Jenkins e Green coniano il termine *Spreadable Media* per designare tutti quegli *output* che finiscono per espandersi nell'infosfera tramite internet, mutando costantemente da un modello primitivo che tende a perdersi a seguito delle azioni di modifica e rilancio operate dagli stessi utenti e individuano nelle dimensioni medialità del cinema e della Tv il contesto ideale per la proliferazione di un approccio di questo tipo.

I *network* ragionano più per coinvolgimento emotivo dello spettatore che in base agli ascolti di una programmazione fissa (Jenkins, Green 2011) e dunque sono portati a pensare ai loro prodotti come a generatori continui e rinnovabili di un valore che è, soprattutto, esterno al prodotto stesso, legato alla creazione di nuovi testi con cui gli spettatori possono esplorare i prodotti dell'intrattenimento seriale a cui sono più affezionati.

Per dirla con McCracken (2007), al termine di questo percorso di maturazione delle reti di comunicazione applicate alla dimensione mediale, si potrebbe affermare che la *Complex Tv* degli anni '00 si popola di individui che si trasformano da consumatori a moltiplicatori di contenuti.

Per comprendere invece l'ideologia che è alle spalle della Spettatorialità Partecipata si parte dal suo minimo elemento costitutivo, il surplus cognitivo, il modo in cui i nuovi media hanno riconfigurato il nostro rapporto con il tempo libero spingendoci ad impiegarlo in maniera attiva e creativa (Shirky 2012). Il contributo analitico più importante sul fenomeno è stato offerto da Edward Deci che nel 1976 dimostrò quanto le nostre azioni e scelte venissero influenzate da elementi immateriali, motivazioni che Deci chiamò intrinseche, legate alla soddisfazione personale conseguente alla risoluzione di un problema più che all'arricchimento.

Lo studio affermò inoltre che spesso un individuo poteva essere spinto ad agire più per una motivazione altruistica che per un ritorno economico. Le conclusioni di Deci vennero ampliate all'inizio degli anni '00 da Yochai Benkler ed Helen Nissenbaum, che individuarono nel desiderio di essere membro di una comunità più grande e nella volontà di condivisione altri due caratteri essenziali che spingono un individuo ad operare all'interno del surplus.

E dunque ecco che nel giro di una trentina d'anni si ritrova un curioso parallelo tra i caratteri essenziali del surplus cognitivo e quelli dello spazio ideale del suo impiego: il web 2.0, il regno dell'interazione altruistica tra utenti, delle comunità, della condivisione.

Se già il web 2.0 e il surplus cognitivo hanno sdoganato la divisione tra amatori e professionisti forse la conseguenza maggiore di questo nuovo approccio all'interazione e alla condivisione è il cosiddetto loop di *feedback*, la consapevolezza che soddisfare le nostre motivazioni intrinseche ci fa stare bene al di là di qualsiasi ricompensa in denaro. È proprio per questo che lo spettatore della *Complex Tv* ha investito il proprio surplus cognitivo nelle attività più svariate, trovando nell'intrattenimento la dimensione che ha accolto gli spunti più variegati e complessi.⁸⁷

Prima di riflettere sulle varie forme che la Spettatorialità Parteci-

87 Si va dagli appassionati che sottotitolano gli episodi delle serie tv, a coloro che creano e condividono opere artistiche quali racconti (*fanfiction*) o disegni (*fan art*) dedicati ai loro film o alle loro serie tv preferite, spingendosi fino a progetti più ampi come le Wiki tematiche, enciclopedie libere sul modello di Wikipedia che raccolgono spiegazioni, profili, riassunti degli episodi, teorie legate alle singole mitologie delle serie, tutto scritto dai fan per i fan.

pata ha assunto a contatto con i *fandom* delle serie oggetto del nostro campione è interessante osservare quanto lo stesso *fandom* di *Twin Peaks* e gli output che ha generato negli anni abbiano seguito il percorso di maturazione fin qui descritto. Durante la messa in onda delle prime due stagioni i prodotti generati dai fan sulla serie erano di carattere centralizzato e organizzati a partire da una fanzine, *Wrapped In Plastic*, una comunità chiusa, animata da redattori e curatori selezionati che attraverso saggi e interventi critici direzionavano l'agire degli spettatori e offrivano altro materiale per la comprensione del testo su cui però il consumatore non poteva agire. Ora, che sia formato da fan della prima ora o da coloro che si sono avvicinati al racconto con la terza stagione nel 2017 ci si rende conto che il *fandom* della serie è perfettamente inserito nell'orizzonte digitale e nelle reti diffuse attorno a cui qui stiamo riflettendo: si riunisce nei forum, privilegia, l'approccio caotico e multidisciplinare e soprattutto si caratterizza per un linguaggio poliglotta, che mischia alle *fantheories* i *meme*, le *fanfiction*, i *cosplay*.

Nell'analizzare i tratti della Spettatorialità Partecipata all'interno del nostro campione d'indagine si è scelto di concentrarsi sul solo *reddit*, social network che si pone come un archivio della Spettatorialità Condivisa e che ben rappresenta, quasi per metonimia, la dimensione multiforme dello *user generated content* all'interno della dimensione digitale. Al contempo si è deciso di approfondire quattro casi particolari, unici, per le quattro serie ed esemplificativi dei tratti delle loro *audiences*.

Il *fandom* come produttore

Il *fandom* di *The OA* si dimostra più di altri un'entità viva, che evolve con lo svilupparsi della serie in un continuo gioco di *feedback* con essa nel tentativo di esondare dall'universo seriale diventando una forza creativa.

Tra l'aprile del 2016 e l'agosto 2019, nella pausa tra prima e seconda stagione della serie, il *reddit* ufficiale di *The OA* subisce una prima mutazione. Si susseguono sulla bacheca interventi in cui gli utenti si confrontano sui loro sogni, così simili ai viaggi inter-dimensionali

di *Prairie*⁸⁸ oppure riflessioni che trattano di viaggi astrali.⁸⁹ Si tratta di un approccio che denota una prima volontà dei fan di dare concretezza al progetto seriale, di trasporlo nel mondo reale, di appropriarsene.

All'inizio di agosto 2019, Netflix chiude però improvvisamente la serie.⁹⁰ Dapprima il pubblico dà sfogo alla sua frustrazione sul social network,⁹¹ successivamente il *fandom* si organizza e passa all'azione. Viene lanciata una petizione che chiede di riprendere la produzione⁹² e *reddit* viene inondato da teorie che affermano che la cancellazione dello show è una strategia con cui Netflix annuncerà la terza stagione.⁹³ Quando diventa chiaro che la serie non avrà seguito, non rimane altro che compiere un passo estremo. *Reddit* da settembre 2019 si riempie di contenuti che immaginano la terza stagione o che leggono progetti successivi alla serie come suoi seguiti non ufficiali.⁹⁴ Il *fandom* si è così appropriato dunque del prodotto fino a considerarlo una proprietà su cui poter esercitare un potere contrattuale, eleggendosi a difensore di un progetto creativo danneggiato dal profitto.

Il *fandom* come comunità iniziatica

I contenuti creati dal *fandom* di *Dark* denotano invece un cambiamento di focus della serie a contatto con il pubblico. Il valore di

88 Cfr. questo *thread* che riporta l'esperienza di un utente che si è visto apparire in sogno la protagonista della serie: https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cl647a/the_oa_came_to_me_in_a_dream/.

89 Cfr. questo *thread* che riporta l'esperienza di un utente con i viaggi astrali: https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/c9zb08/dreams_about_the_oa_or_gave_off_oa_vibes/.

90 <https://deadline.com/2019/08/the-oa-canceled-netflix-two-seasons-1202661408/>.

91 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmd9f5/the_oa_canceled_after_two_seasons_at_netflix/.

92 https://www.change.org/p/the-oa-cancelled-by-netflix-let-s-bring-this-masterpiece-back?use_react=false.

93 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmfxu8/hear_me_out_this_isnt_the_end_and_ill_tell_you_why/.

94 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/elowgx/if_season_3_happens_what_type_of_genre_do_you/.

Dark è stato generato, nel tempo, più che dalla qualità della sua scrittura, dalla sua atmosfera europea, che ha stimolato l'esotismo degli spettatori. Il *fandom* vede sé stesso come un gruppo di iniziati che condivide un prodotto culturale affascinante, fuori dagli schemi canonici ed è più interessato all'atmosfera rarefatta dello *storytelling* che alla risoluzione di quella stessa narrazione.

L'idea del *fandom* come comunità settaria viene rilanciata dagli interventi degli spettatori: si susseguono infatti racconti di coloro che hanno "iniziato" alla serie i propri padri⁹⁵ e resoconti di coloro che hanno potuto lavorare come comparse alla serie,⁹⁶ salutati come sacerdoti ammessi ad un rito precluso agli altri, il tutto amplificato dal ruolo che ricoprono i *meme*,⁹⁷ cellula minima ideale per organizzare i discorsi di una comunità chiusa e forse anche per questo condivisi senza didascalie che ne chiariscano il senso.

Anche il tentativo di espandere la serie al di fuori dei suoi confini assume tratti peculiari. Si percepisce una sorta di venerazione nei confronti del progetto, che porta i fan a cercare quella tangibilità a cui si alludeva già con *The OA* in maniera diversa. Lo spettatore desidera introiettare l'universo narrativo di *Dark* per poter toccare una reliquia da un mondo altro, una sorta di punto di fuga dalle difficoltà quotidiane che si rinnova quando il fan rivede una sua foto con uno degli attori o si rende conto che uno dei luoghi centrali della narrazione è vicinissimo a casa propria.⁹⁸

95 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/fuigtq/i_found_my_fathers_note_pad_he_uses_while/.

96 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/dfh038/im_an_extra_in_dark_season_3/.

97 Coniato da Richard Dawkins nel 1976 con il saggio *The Selfish Gene*, il termine *meme* è uno spunto che si propaga per imitazione nella cultura di massa. Il fenomeno dei *meme* è di fatto esploso con il web 2.0 e si è esemplificato in immagini, suoni o video, spesso dal tono umoristico, caratterizzati da una griglia di tratti fissi (il *template*) che sostengono dettagli variabili a seconda dell'idea che si intende veicolare attraverso il *meme* stesso.

98 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/c80kfa/some_more_locations_where_dark_was_filmed/.

Il *fandom* investigativo nella seconda fase della *Complex Tv*

A giudicare dai contenuti che postano, i componenti del *fandom* di *Westworld* hanno incarnato il paradigma dello spettatore/giocatore, in sintonia con le atmosfere della serie.

Westworld organizza infatti il racconto su punti nodali mai totalmente esplicitati ma suggeriti al pubblico attraverso indizi celati in bella vista che sono diventati l'elemento centrale di una sfida tra autori e spettatori. Il *fandom* ha deciso di svelare il meccanismo della narrazione, trovando gli indizi, risolvendo gli enigmi, dimostrando di poter anticipare la diegesi.

Reddit, fin da subito si popola di *thread* dedicati a teorie analizzate dagli spettatori con le immagini di ogni episodio che vengono rilanciate nei *thread* alla ricerca di indizi. Il *fandom* ha successo: alla terza puntata della prima stagione il "codice" utile a comprendere il racconto viene decrittato, divulgato⁹⁹ e al pubblico non rimane che alzare il tiro. Prima dell'inizio della terza stagione il *fandom*, analizzando altre immagini, anticipa la morte di un personaggio chiave¹⁰⁰ mentre altri svelano il rientro in scena di un *villain* a partire da un codice numerico colto sullo sfondo di un fotogramma.¹⁰¹

Nolan e Joy dopo poco sono passati all'offensiva. I due autori hanno sfidato il *fandom* sul loro stesso terreno, intervenendo in un AMA¹⁰² su *reddit* in cui promettevano grandi rivelazioni sulla stagione 2, salvo poi condividere un video di "rickrolling".¹⁰³ Al di là dell'epilogo di

99 https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56klad/westworld_logo_changestimeline_mib_theory/.

100 <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32157541/westworld-dolores-kill-dolores-fan-theory-easter-egg/>.

101 <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32208334/westworld-season-3-theory-clementine-lawrence-return/>.

102 AMA è l'acronimo di *Ask Me Anything* ("chiedetemi ciò che volete"), una modalità attraverso cui una personalità, spesso del mondo della cultura o dello spettacolo entra in una particolare sezione di *reddit* e risponde alle domande degli utenti connessi. L'AMA a cui si fa riferimento è raggiungibile a questo link: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8aztn4/we_are_westworld_creatorsexecutive/.

103 Il *rickrolling* è un fenomeno legato al mondo dei *meme* di internet che nasce

questo confronto, è fondamentale notare quanto il *fandom* abbia costretto i creatori a raggiungerli sul suo piano, a utilizzare il suo stesso linguaggio e quanto tutta la vicenda sia diventata paradigmatica della metamorfosi della spettatorialità a contatto con il digitale. Lo spettatore di *Westworld* è capace di manipolare un flusso di dati, di modificarlo a suo piacimento, lavora sulle immagini, le ingrandisce, interagisce con esse attraverso il tocco, ne cerca la responsabilità che ritrova nello schermo *touch* del suo cellulare.

Surplus cognitivo e ritorno al sensibile

Le interazioni del *fandom* di *Legion* sono invece dominate da manufatti legati alla *folk art*¹⁰⁴ (Shirky 2012) e da esse emerge una marcata artigianalità attraverso cui sembra si voglia ricreare una sorta di tangibilità esperienziale.¹⁰⁵ Ci si riappropria del movimento grazie al quale si costruisce un oggetto e attraverso di esso si prova a ricostruire l'intimità emotiva della visione. Aiutati dall'empatia che sono riusciti a sviluppare con una serie che ha il pregio di mettere al centro di essa un personaggio emotivamente fragile, gli spettatori hanno visto in David un loro alter ego e hanno provato a traslare il racconto del personaggio in qualcosa di affine alla loro sensibilità. Il pubblico di *Legion* riscopre il contatto con l'emotività pura, cercato dapprima per metonimia, attraverso la tattilità ma che presto assume una connotazione definita. Lo spettatore infatti si apre e

.....
dal successo musicale *Never Gonna Give You Up* di Rick Astley. Tutto è gestito su un meccanismo a esca: un utente invia a un altro un link allettante, legato ad un articolo o a un'offerta commerciale e lo invita a cliccarci sopra. L'utente cade dunque nella trappola e invece del contenuto promesso si ritrova davanti al video musicale di Astley.

104 Disegni, video dal sapore nostalgico che mixano canzoni a spezzoni tematici della serie, fotografie con cui gli utenti/fan testimoniano la creazione di *cosplay* dedicati ai personaggi della serie.

105 Spopolano i *cosplay*, di cui è possibile trovare qualche esempio ai seguenti link: https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/gh7pml/lets_dance_final_cosplay_of_today_simple_but/, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6dysoe/legion_cosplay_at_momocon/, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/70ykoz/can_anyone_help_me_with_my_halloween_costume/.

sceglie *reddit* per confrontarsi emotivamente con gli altri: alcuni¹⁰⁶ affermano che *Legion* è la migliore serie contemporanea perché riesce a parlare all'interiorità dello spettatore, altri invitano altri a vederla proprio per la sua natura *borderline*, altri ancora asseriscono che il rapporto di David con la malattia mentale ha permesso loro di accettare meglio la condizione di schizofrenici.¹⁰⁷

Legion è un baluardo della sensibilità *lo-fi* e va a intercettare quel fascino per il ritorno all'analogico professato da filosofi come David Sax (2017), per il quale la dimensione analogica è il regno della percezione autentica dell'atto artistico. Il pubblico di *Legion* vede sé stesso con un elitismo simile a quello del pubblico di *Dark* ma in loro alberga uno spunto messianico che lo porta a voler divulgare la consapevolezza che solo tornando al contesto analogico si potrà avere un rapporto fruttuoso con l'opera d'arte.

La Complex Tv degli anni '10 e l'arte della resistenza

Si è visto quanto *Storytelling Ludico e Spettatorialità Partecipata* configurino, a contatto con l'orizzonte digitale, la *Complex Tv* più recente come uno spazio dissidente alle logiche della Franchise Age e del cinema di consumo in generale.

Da un lato, lo spettatore/consumatore ha modo di confrontarsi con universi narrativi che sono emanazioni di un'autorialità profonda e il cui funzionamento egli conosce con il procedere della narrazione. Spazi narrativi posticci, organizzati anche attraverso il riuso di motivi o spunti visivi o tematici precedenti e riconoscibili ma al contempo vivi e pulsanti, popolati da personaggi che, sebbene ambigui, cercano lo sguardo e la complicità della audience. Si percepisce il tentativo di far riappropriare lo spettatore della pura esperienza di visione, un approccio che prende corpo attraverso una spettatorialità che desidera prendere possesso dell'orizzonte creativo da cui scaturisce la serie televisiva. Appare ora chiaro quanto tra *Storytelling Ludico e*

.....
106 https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6ldxn6/i_think_legion_may_be_the_best_marvel_property/.

107 https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/5w2vka/opinions_from_people_enduring_paranoid/.

Spettatorialità Partecipata abbia luogo un dibattito profondo che ha al suo centro proprio il rapporto tra sensibilità e dimensione digitale, che si concretizza in differenti risposte al contesto socioculturale in cui sono inserite.

Lo Storytelling Ludico si regge sui link e fa confrontare lo spettatore con entità spersonalizzate, dall'identità molteplice quando non incerta, un tratto mutante e duttile che rimanda ai numerosi alter ego che un utente può assumere su internet mentre il tempo sottosta a una rappresentazione digitale. Le *storylines* si sviluppano in un eterno presente, il passato è evocato con un atto simile al click con cui si evidenzia un file ma soprattutto ognuna delle serie analizzate sembra svilupparsi a partire dalla sclerotizzazione del tema del viaggio nello spazio-tempo. I protagonisti si confrontano con una realtà che tentano di manipolare salvo vedere frustrati tutti i loro tentativi di modificare un flusso in realtà fermo e non è un caso che le serie analizzate si strutturino sul concetto di *loop*.

A fare da collante a questi due capisaldi tematici, ci sono la bassa fedeltà, l'affastellarsi di spunti tra l'artigianalità, la dimensione analogica, le vestigia di una dimensione passata sommersa dallo scorrere del tempo e l'archivio, strumento centrale in epoca digitale, utile a controllare il flusso di dati da cui siamo soverchiati.

Al contempo lo spettatore immerso nella rete sembra agire con il preciso intento di controllare, dare una direzione al flusso di dati che erompe dalla dimensione digitale.

Prova a trovare un ordine alla narrazione e in contrasto al disordine e alla spersonalizzazione di quel simulacro del digitale che è la serie, ricerca sensibilità, emotività, all'interno di essa, per purificarla dall'anonimia digitale, provando a ricostruire un'atmosfera di elezione con cui permeare la visione, portando il mondo della serie in quello reale, vedendo nella serie lo strumento principale per confrontarsi con i propri demoni interiori. Chi guarda desidera lasciare un segno, strappare il progetto seriale all'oblio del digitale, chi guarda combatte di fatto contro un nemico imprendibile ma non sembra volersi fermare, almeno fino al prossimo cambio di paradigma.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTOTELE (1998), *Poetica*, Laterza, Bari.
- BENKLARY., NISSENBAUM H. (2006), "Commons-Based Peer Production And Virtue", in *Journal Of Political Psychology*, 14.4, pp. 394-419.
- BOOTH P. (2016), *Digital Fandom 2.0*, Peter Lang Publishing, Francoforte.
- BRANCATO S. (2011), *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche Di Trasformazione Della Fiction Televisiva*, Liguori, Roma.
- BURKE B. (2014), *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*, Bibliomotion, Londra.
- CAGLAYAN E. (2018), *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*, Palgrave McMillan, Londra.
- CARLINO M., MUZZIOLI F. (1986), *La Letteratura Italiana Del Primo Novecento (1900-1915)*, Carocci, Roma.
- COLLETTI G., MATERIA A. (2012), *Social Tv: Guida Alla Nuova Tv Nell'Era Di Facebook E Twitter*, Il Sole 24 Ore, Milano.
- DAWKINS R. (1976), *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Londra.
- DECI E. L. (1972), "Intrinsic Motivation, Extrinsic Reinforcement And Inequity", in *Journal Of Personality And Social Psychology*, 22.1, pp. 113-20.
- DE LUCA T. (2015), *Slow Cinema*, Edinbrugh University Press, Edinburgo.
- DERRIDA J. (1996), *Mal D'Archivio. Un'Impressione Freudiana*, Filema, Roma.
- DI DONATO M. (2011), *Percorsi seriali. Storia, forme E Linguaggi Della Fiction Televisiva Americana*, Lithos, Roma.
- FRITZ B. (2018), *The Big Picture: The Fight for the Future of Movies*, Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Londra.
- HARRIS N. (1990), "The Operational Aesthetic", in BENNET T. (a cura di), *Popular Fiction: Technology, Ideology, Production, Reading*, Routledge, Londra, pp. 401-412.
- INNOCENTIV., PESCATORE G. (2008), *Le Nuove Forme Della Se-*

- rialità Televisiva. *Storia, Linguaggio e Temi*, Archetipo Libri, Roma.
- JAFFE I. (2014), *Slow Movies, Countering The Cinema Of Action*, Walflower Press, Londra.
- JENKINS H. (2006), *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*, NYU Press, New York.
- Id. (2006a), *Fans, Bloggers And Gamers: Essays On Participatory Culture*, New York University Press, New York.
- Id. (2012), *Textual Poachers*, Routledge, Londra.
- Id., FORD S. (2013), *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York.
- JOHNSON S. (2013), *Future Perfect: The Case For Progress In A Networked Age*, Riverhead Books, New York.
- LEE A. (2014), *A Sense of Community: Essays on the Television Series and its Fandom*, McFarland & Company, Jefferson.
- MCKEE R. (1999), *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Methuen Publishing, Londra.
- MITTEL J. (2015), *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York.
- REYNOLDS S. (2012), *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Faber and Faber, Londra.
- ROSS S. (2008), *Beyond the Box: Television and the Internet*, Wiley-Blackwell, Hoboken
- SAX D. (2017), *The Revenge Of The Analog: Real Things And Why They Matter*, Public Affairs, Londra.
- SCAGLIONI M. (2006), *Tv Di Culto: La Serialità Televisiva Americana E Il Suo Fandom*, Vita E Pensiero, Milano.
- SEPINWALL A. (2012), *The Revolution Was Televised: How The Sopranos, Mad Men, Breaking Bad, Lost, and Other Groundbreaking Dramas Changed TV Forever*, Gallery Books, New York.
- SHIRKY C. (2011), *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*, Penguin Books, Londra.
- WEINBERGER D. (2008), *Everything Is Miscellaneous: The Power of the New Digital Disorder*, Henry Holt, New York.

SITOGRAFIA

- ANDREEVA N., PETSKY D., *The OA Cancelled By Netflix After Two Seasons*, <https://deadline.com/2019/08/the-oa-canceled-netflix-two-seasons-1202661408/>, consultato il 4 maggio 2020.
- Believer Of Impossible Things, *Dreams About The OA or gave off OA vibes?*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/c9zb08/dreams_about_the_oa_or_gave_off_oa_vibes/, consultato il 3 maggio 2020.
- Brandonfcv, *The OA Cancelled After Two Seasons At Netflix*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmd9f5/the_oa_cancelled_after_two_seasons_at_netflix/, consultato il 3 maggio 2020 .
- BRUNEY G., *Westworld Fans Found a Clue in Episode Six That a Favorite Character Is Returning*, <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32208334/westworld-season-3-theory-clementine-lawrence-return/>, consultato l'8 maggio 2020.
- CaptainNinja X, *If Season 3 happens, what type of genre do you think it'll be?*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/e1owgx/if_season_3_happens_what_type_of_genre_do_you/, consultato il 5 maggio 2020.
- Cncamusic, *Can anyone help me with my Halloween costume?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/70ykoz/can_anyone_help_me_with_my_halloween_costume/, consultato il 15 maggio 2020.
- Chezwazza, *The OA Came To Me In A Dream*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cl647a/the_oa_came_to_me_in_a_dream/, consultato il 3 maggio 2020.
- Elias328, *Some more locations where Dark was filmed*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/c80kfa/some_more_locations_where_dark_was_filmed/, consultato il 7 Maggio 2020.
- Itspuia, *I'm an extra in Dark Season 3!*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/dfh038/im_an_extra_in_dark_season_3/, consultato il 6 maggio 2020.
- LANGAMANN B., *A Westworld Fan Theory Says Dolores's Fate Has Already Been Revealed in Season Three*, <https://www.esquire.com/en->

ertainment/tv/a32157541/westworld-dolores-kill-dolores-fan-theory-easter-egg/, consultato il 7 maggio 2020.

Laizeohbeets, *Legion Cosplay At Momocon*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6dysoe/legion_cosplay_at_momocon/, consultato il 15 maggio 2020.

NOLAN J., *We are Westworld Co-Creators/Executive Producers/Directors Jonathan Nolan and Lisa Joy, Ask Us Anything!*, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8aztn4/we_are_westworld_cocreatorsexecutive/, consultato il 9 maggio 2020.

Otto454z, *Westworld logo changes/Timeline + MiB theory*, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56klad/westworld_logo_changestimeline_mib_theory/, consultato il 6 maggio 2020.

PtonomyHaller, *Lets Dance final cosplay of today simple but legion! Love this look. What you guys and girls think? Really curious to know which has been your favorite cosplay of mine so far?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/gh7pml/lets_dance_final_cosplay_of_today_simple_but/, consultato il 15 maggio 2020.

SirLucious, *Opinions from people enduring paranoid schizophrenia on how Legion/David is being portrayed?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/5w2vka/opinions_from_people_enduring_paranoid/, consultato il 15 maggio 2020.

Smithif, *Hear Me Out: This isn't the end and I'll tell you why*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmfxu8/hear_me_out_this_isnt_the_end_and_ill_tell_you_why/, consultato il 3 maggio 2020.

The_R4ke, *I think Legion may be the best Marvel property ever mad*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6l1dxn6/i_think_legion_may_be_the_best_marvel_property/, consultato il 10 maggio 2020.

Thund3rllps, *I found my father's note pad he uses while watching Dark and attempting to follow it (yes, those are bbq stains)*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/fuigtq/i_found_my_fathers_note_pad_he_uses_while/, consultato il 6 maggio 2020.

vKritiko, *Theories and Thoughts?*, https://www.reddit.com/r/Watchmen/comments/dktlwe/theories_and_thoughts/, consultato il 15 marzo 2020.

MATTEO POLLONE

Brutte copie? Imitazioni, parodie e influenze di *Twin Peaks* nella programmazione dei network statunitensi (1990-1997)

Alcuni dicevano che *Wild Palms* aveva qualcosa in comune con *Twin Peaks*. Per me non aveva proprio un tubo in comune con *Twin Peaks*. UN TUBO! E tutte quelle brutte copie che sono venute dopo non ne hanno conservato nemmeno un vago sentore, a mio parere. Malgrado ciò altri ci vedono delle analogie (David Lynch).

Nell'estate del 1997 HBO manda in onda *Oz* (1997-2003), "la prima serie rivoluzionaria dell'epoca [...] che diventò il fondamento per tutto quello che sarebbe venuto dopo" (Sepinwall 2014: 55). Il primo esperimento della rete *premium cable* nel *one-hour drama* è seguito da *The Sopranos* (1999-2007), operazione, per più versi, ancora più radicale e influente. Le due serie si rivelano

importanti successi commerciali [...] e, soprattutto, critici, [...] lodate per l'alta qualità in ogni aspetto della produzione, dalla scrittura alla recitazione. Sono anche riconosciute come innovative, grazie alla drastica demolizione di tabù e censure su violenza, sesso, linguaggio scurrile, temi scottanti, oltre che per un'inedita modalità di storytelling che, senza interruzioni pubblicitarie si avvicina più ai tempi dilatati del cinema che a quelli della televisione broadcast (Brembilla 2018: 66).

In altre parole, con l'entrata di HBO nel mercato del *drama* si segna convenzionalmente l'inizio di una nuova fase della storia delle narrazioni televisive, un punto di rottura con il passato. Pochi mesi prima della messa in onda di *Oz* esce nelle sale americane *Lost Highway*

Fig. 1
Wild Palms (1993).



(*Strade perdute*), settimo lungometraggio di David Lynch che secondo una *fan theory* diffusa in rete (Keeling 2015) ma mai confermata dal regista, sarebbe anche, tra le altre cose, una risposta alla miniserie ABC *Wild Palms* (1993), creata da Bruce Wagner a partire da un suo fumetto e prodotta da questi con Oliver Stone [Fig. 1]. Dopo la chiusura di *Twin Peaks* (1990-1991), ABC avrebbe quindi messo in cantiere un altro prodotto marcatamente 'autorale', concedendo a Wagner e Stone una libertà negata a Lynch e Mark Frost, costretti a venire a patti con il *network* e ad adottare scelte che condannano rapidamente la serie alla chiusura. Soprattutto, *Wild Palms* viene promossa dal *network* come il frutto dell'esperienza acquisita da presunti errori nello sviluppo di *Twin Peaks*:

Durante un tour stampa nel gennaio '93, il nuovo presidente della rete Robert A. Iger [...] svela che la decisione di fare di *Wild Palms* una miniserie è frutto della lezione di *Twin Peaks*. "Twin Peaks sarebbe dovuta durare sette ore", ha detto Iger. "Avrebbe dovuto chiamarsi *Who Killed Laura Palmer?* e avremmo dovuto scoprire l'assassino alla fine della settimana ora. Sarebbe rimasto nella storia come uno degli spettacoli più significativi mai trasmessi su una rete TV" (Pappademas 2013).

Nonostante Wagner dichiarò di essersi ispirato a Lynch in generale più che a *Twin Peaks* in particolare (ibidem), *Wild Palms* appare come uno dei molti *show* che, negli anni Novanta, sfidano le convenzioni televisive consolidate guardando esplicitamente al fulmineo e inaspettato successo di *Twin Peaks*, mutuando da esso temi, atmosfere, ambienti, soluzioni visive e – in alcuni casi – una certa vocazione "d'autore". In queste serie è ricorrente l'irruzione del fantastico

nella quotidianità, la legittimazione sui grandi *network* di atmosfere e immagini *horror*, l'interesse verso la provincia americana e più in generale un tono *quirky*, fino a quel momento usuale solo nell'ambito delle *sitcom*, adottato in opposizione al realismo che caratterizza le più innovative tra le serie di qualità degli anni Ottanta (Thompson 1996: 149-177).

A quarant'anni dalla messa in onda del primo episodio, è ormai consolidato il fatto che le prime due stagioni di *Twin Peaks* abbiano un ruolo fondamentale nell'evoluzione del linguaggio seriale e nell'ampliamento delle possibilità fino a quel momento esplorate da sceneggiatori, registi e produttori televisivi, come largamente analizzata è la ricchissima costellazione transmediale che lo *show* è in grado di generare nei soli quattordici mesi della sua breve vita (Teti 2018: 69-79).

Come è stato in più occasioni notato, la novità principale di *Twin Peaks* è quella di proporsi come un "dramma fortemente serializzato" (Mittel 2017: 58), un'opera che porta all'estremo strategie di scrittura che caratterizzano alcuni ambiziosi prodotti a partire dalla seconda metà degli anni Settanta. La *sitcom Soap* (*Bolle di sapone*, ABC, 1977-1981), *Hill Street Blues* (*Hill Street giorno e notte*, NBC, 1981-1987) e *St. Elsewhere* (*A cuore aperto*, NBC 1982-1988) sono tra gli *show* che tentano, con alterne fortune, di inserire trame orizzontali su strutture tradizionalmente episodiche. Nel primo caso la serializzazione avviene come parte di un progetto teso a parodizzare i canoni delle *soap opera*, mentre negli altri due si intreccia a singoli casi di puntata tipici del genere d'appartenenza (il poliziesco nel caso di *Hill Street Blues*, il *medical drama* in quello di *St. Elsewhere*). Ciò che fa *Twin Peaks*, rispetto a questi modelli, è ribaltare il peso delle forze in gioco, invertendo la dominante narrativa: non si tratta più di portare *format* episodici e di genere ben definito verso la *soap opera*, bensì di scrivere e produrre quella che è a tutti gli effetti una *soap opera* all'interno della quale accadono cose che solitamente in quel tipo di racconto non trovano spazio (o lo trovano in misura diversa).

In altre parole, più che a *Hill Street Blues* *Twin Peaks* sarebbe più simile alla *soap* parodica e autoconsapevole *Mary Hartman, Mary*

Hartman (syndication, 1976-1977) o all'*ensemble drama* "privo di appartenenza di genere" (Rossini 2016: 64) *thirtysomething* (ABC, 1987-1991). A dimostrarlo è prima di tutto il modo in cui gli autori trattano l'indagine sulla morte di Laura Palmer. Come è noto, Lynch vorrebbe che il mistero non trovasse una soluzione, laddove Frost, che viene dal team di sceneggiatori di *Hill Street Blues*, è più propenso a una chiusura dell'indagine in tempi brevi. Lynch trasforma dunque il *whodunit* in un ingrediente da *soap*, portandolo a una dilatazione fino a quel momento inedita nel panorama televisivo seriale, nonostante l'autore stesso confessi a Chris Rodley (Lynch 2016: 231) di essersi ispirato a una serie ABC classica come *The Fugitive* (*Il fuggiasco*, 1963-1967), in cui lo scontro tra il protagonista (David Janssen) e l'antagonista (Bill Raisch), il misterioso "uomo da un braccio solo" omaggiato esplicitamente in *Twin Peaks*, è rimandato per quattro stagioni, arrivando finalmente nel corso del centovesimo e ultimo episodio.

Twin Peaks è quindi uno degli *show* determinanti nel dimostrare quanto sia possibile allargare il bacino di spettatori di un genere dal target in quel momento ben definito come la *soap opera*. Se guardiamo al palinsesto di Fox, *network* giovane (le trasmissioni prendono il via la sera del 9 ottobre 1986) ed agguerrito che si pone come concorrente diretto delle tre grandi reti generaliste americane (NBC, CBS e ABC), e che proprio in virtù di ciò è più incline a sperimentare, possiamo notare come questa tendenza alla serializzazione sia quasi contemporanea alla messa in onda di *Twin Peaks*: ne sono un esempio la *soap opera* per ragazzi *Beverly Hills, 90210* (1990-2000), creata da Darren Star, e lo spin-off *Melrose Place* (1992-1999).¹⁰⁸

Una filiazione più diretta con *Twin Peaks* va invece cercata in quegli *show* che presentano una commistione dell'aspetto *strange*, di quello *comico* e di quello *trasgressivo* che Menarini (2019: 53-55) definisce le "linee identificative delle prime due stagioni" della serie.

108 Puntando da un lato su racconti pensati per una fascia di pubblico più giovane (quella a cui è rivolta, appunto *Beverly Hills, 90210*) e a operazioni controverse che non troverebbero facilmente spazio all'interno dei programmi della concorrenza (è il caso della serie animata *The Simpsons*, in onda ininterrottamente dal 1989), Fox diviene in breve tempo un marchio sinonimo di qualità e audacia produttiva.



Fig. 2
X-Files, Fox Mulder (David Duchovny) (a sinistra).

Fig. 3
X-Files, Dana Scully (Gillian Anderson) (a destra).

È proprio Fox a proporre, con *X-Files* (1993-2002; 2016-2018), un modello di successo che tiene conto di questi aspetti e di una nuova concezione di racconto televisivo.

In molti degli episodi della serie creata da Chris Carter i due protagonisti, gli agenti dell'FBI Fox Mulder (David Duchovny) [Fig. 2] e Dana Scully (Gillian Anderson) [Fig. 3], arrivano in un luogo che è molto di frequente una zona di provincia, tassello di un'America spesso ignorata dagli *show* televisivi, e – scontrandosi quasi sempre con ritrosie e diffidenze della popolazione locale – portano a termine le indagini arrivando a neutralizzare quello che viene definito il *monster of the week*. In ogni episodio autoconclusivo di *X-Files* sembra quindi ripetersi, in piccolo, ciò che accade in *Twin Peaks*: l'idea che sta alla base del racconto di Lynch e Frost, quella dell'agente federale che fronteggia forze sovranaturali all'interno di una comunità chiusa e piena di segreti, è qui compresso in quarantacinque minuti e ripetuto ogni settimana.

Al di là di queste analogie, sul versante della *continuity* *X-Files* opera una parziale rinegoziazione del *format* di *Twin Peaks*: alterna infatti blocchi di episodi autoconclusivi ad altri, posti solitamente all'inizio, a un terzo, a due terzi e alla fine di ogni stagione, incaricati di sviluppare una vicenda che, partendo dal passato di Mulder (la cui sorella, Samantha, sarebbe stata rapita dagli alieni), svela progressivamente un complotto che coinvolge parte della stessa agenzia per cui i due

agenti lavorano. L'aggancio biografico è significativo: da un lato permette di giustificare la stranezza di Mulder, un uomo che i colleghi isolano e a cui hanno dato il soprannome di "Spooky", dall'altro intreccia inestricabilmente la vita privata del protagonista a una trama dal sapore fantascientifico, perfettamente in linea con tutte le altre. È solo nel progressivo svelamento dei segreti della famiglia Mulder o nei conflitti e nei lutti che funestano la vita di Scully che in *X-Files* permangono, estremamente diluiti, i motivi della *soap opera* cari invece a Lynch.

Questa tensione tra un modello nuovo di televisione e un *format* più collaudato e rassicurante è parte di un gioco di opposizioni che caratterizza tutta la serie e che si trova incarnato nei due protagonisti. Fox Mulder, l'*outsider* che condivide il nome proprio con quello del canale e diventa di conseguenza una sorta di incarnazione simbolica dei tentativi del *network* di stabilire nuove regole e uscire dai confini marcati dai tre grandi concorrenti, è esplicitamente modellato sull'agente dell'FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan), il protagonista di *Twin Peaks*. Dana Scully, ispirata altrettanto apertamente alla Clarice Starling (Jodie Foster) di *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), rappresenta invece il polo razionale del duo, l'individuo che ha fiducia nella scienza (è medico) e che non crede negli alieni né tantomeno alle molte stranezze contenute nei file contrassegnati dalla lettera X. Ma la vicinanza con Mulder porta Scully a indagare su casi la cui risoluzione comporta quasi sempre il confronto con elementi indefinibili o spiegabili solo ricorrendo a teorie che sconfinano nel soprannaturale. La donna, così, si convince gradualmente della limitatezza del proprio modo di guardare il mondo, aprendo la mente, di episodio in episodio, al mistero e all'inspiegabile. Questa presa di coscienza sembra quasi costituirsi come un percorso che metaforizza il progressivo allargamento d'orizzonte della serialità televisiva dei primi anni Novanta: in altre parole, modellando il personaggio simbolo della rete (almeno per quanto riguarda la produzione seriale di *fiction*) su Cooper, Carter sembra riconoscere esplicitamente in *Twin Peaks* il punto d'origine della rivoluzione di cui egli stesso fa parte.

Il fatto, poi, che questa rivoluzione passi anche attraverso il ricorso

ai canoni dell'horror (per quanto in questo caso contaminati spesso con la fantascienza) è un altro elemento rivelatore. *Twin Peaks*, infatti, rappresenta anche, tra le molte altre cose, il punto d'arrivo e ripartenza di una produzione televisiva che incamera sempre più spesso temi e atmosfere di questo specifico genere. La grande corsa al *remaking* tipica del cinema americano degli anni Ottanta coinvolge anche la televisione, che nel corso del decennio ripropone il *format* della celebre serie antologica *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964) sia attraverso lo *show* omonimo (CBS 1985-1987; syndication 1988-1989) che in *Amazing Stories* (*Storie incredibili*, 1985-1987), creata da Steven Spielberg per NBC. Si tratta di prodotti che, il più delle volte, mostrano un forte legame con il cinema:¹⁰⁹ l'horror sembra accettato in tv solo se si presenta come prodotto d'autore, benedetto da padrini il cui nome è normalmente associato al grande schermo, come il George A. Romero che sta dietro a *Tales from the Darkside* (*Un salto nel buio*, 1984-1988). Esplicita è la derivazione cinematografica di *Friday the 13th: The Series* (*Venerdì 13*, 1987-1990)¹¹⁰ o di *Freddy's Nightmares*, creata da Wes Craven e andata in onda tra il 1987 e il 1990. Se queste produzioni da un lato dimostrano una maggiore tolleranza nei confronti dell'horror e un innalzamento delle soglie di ciò che è consentito mostrare sulla televisione americana degli anni Ottanta, dall'altro rendono manifesta la diffidenza dei grandi *network* nei confronti di un genere da sempre poco considerato idoneo al piccolo schermo: *Tales from the Darkside*, *Friday the 13th: The Series* e *Freddy's Nightmares*, ad esempio, sono prodotti diffusi in *syndication*, così come il coevo *Monsters* (1988-1991). *The Twilight Zone*, che pure è prodotto dalla CBS, viene ceduto alle reti locali per il primo periodo di programmazione della terza (e ultima) stagione. Contemporaneamente sono anche le tv via cavo a produrre contenuti

109 in *Amazing Stories* non solo troviamo due episodi diretti dallo stesso Spielberg, ma anche puntate firmate Peter Hyams, Clint Eastwood, Martin Scorsese, Paul Bartel, Danny DeVito, Robert Zemeckis o Tobe Hooper; nel nuovo *The Twilight Zone* alcuni dei nomi degli autori coinvolti sono invece quelli dei non meno autorevoli Wes Craven, Robert Downey, William Friedkin, John Milius, Jim McBride e il quasi esordiente Atom Egoyan.

110 Una serie che, pur riprendendone il titolo, in realtà non ha nulla a che vedere con la saga horror inaugurata nel 1980.

horror, più in linea con l'idea di un palinsesto costruito a partire da ciò che i canali generalisti accessibili a tutti non possono mostrare: per fare solo un esempio, *The Hitchhiker* (*I viaggiatori delle tenebre*, 1983-1991), *The Ray Bradbury Theater* (1985-1992) e la prestigiosa *Tales from the Crypt* (*I racconti della cripta*, 1989-1996) vedono tutte la luce sulla rete via cavo *premium* HBO. Basandosi sullo stesso principio, anche la neonata Fox mette immediatamente in cantiere una serie horror in vista del suo esordio: *Werewolf* (*Le notti del lupo*), creata da Frank Lupo e andata in onda per una sola stagione tra il 1987 e il 1988.

Per quanto l'horror sia solo uno dei molti ingredienti di *Twin Peaks*, nello sfruttare determinati temi e situazioni la serie si pone in piena continuità con la dimensione 'autoriale' dell'horror televisivo trasmesso sui grandi *network* negli anni Ottanta. Contemporaneamente, adattando il genere al *format* della *soap opera*, *Twin Peaks* ha il merito di portare temporaneamente l'orrore al di fuori della ghettizzazione del modello antologico che caratterizza tutti i titoli citati (con l'eccezione di *Friday the 13th* e *Werewolf*, comunque privi di una trama orizzontale vera e propria). Di tutte le serie realizzate negli anni immediatamente successivi alla messa in onda di *Twin Peaks* è *American Gothic* (1995-1996), prodotta dalla Renaissance Pictures di Sam Raimi e dalla Universal Worldwide Television per CBS, a porsi come perfetto esempio di come il *format* lynchano sia stato ripreso e adattato sulla scorta dell'illusione che il genere possa sopportare una più marcata serializzazione. *American Gothic* tenta una fusione di *Twin Peaks* con i toni e le atmosfere di alcuni romanzi di Stephen King, all'epoca all'apice del successo anche in virtù dei molti adattamenti cinematografici e di una altrettanto fortunata serie di trasposizioni televisive inaugurate nel 1990 dalla miniserie *It*.¹¹¹ Ben diversamente da Harry S. Truman (Michael Ontkean), perno morale attorno a cui ruota tutta la vita diurna della cittadina imma-

111 Anticipati di più di un decennio da *Salem's Lot* (CBS, 1979), a partire dal 1990 si susseguono a cadenza quasi annuale adattamenti in forma di miniserie o film televisivi di romanzi di King. Prima della messa in onda di *American Gothic* vengono trasmessi *It* (ABC, 1990), *Sometimes They Come Back* (CBS, 1991), *The Tommyknockers* (ABC, 1993), *The Stand* (1994) e *The Langoliers* (1995).



Fig. 4
American Gothic, Lucas Buck (Gary Cole) (a sinistra).

Fig. 5
American Gothic, Merlyn Temple (Sarah Paulson) (a destra).

ginata da Lynch e Frost, lo sceriffo Lucas Buck (Gary Cole) [Fig. 4], palesemente ispirato a Randall Flagg, *villain* dai poteri soprannaturali introdotto per la prima volta da King nel romanzo *L'ombra dello scorpione* (*The Stand*, 1978), è invece al centro di un mondo dominato dal male. Anche in *American Gothic* lo *showrunner*, in questo caso Shaun Cassidy, cerca di mitigare la progressione fortemente serializzata di *Twin Peaks* con il ricorso a elementi propri di un *format* episodico. Ma se in *X-Files* i due modelli si presentano separatamente, alternati, in questo caso ogni puntata porta avanti la trama orizzontale, che vede Lucas tentare di ingraziarsi il figlio naturale, Caleb Temple (Lucas Black), ostacolato solo dal fantasma della sorella del ragazzo, Merlyn (Sarah Paulson) [Fig. 5], la cui morte, come quella del padre (Sonny Shroyer), si deve proprio allo sceriffo. Anche in *American Gothic*, come in *Twin Peaks* e *X-Files*, troviamo qualcuno venuto da fuori che indaga sui peccati della cittadina; ma non si tratta, in questo caso, di un agente FBI, bensì addirittura di due personaggi, i cui sospetti nei confronti del *villain* emergono fin da subito. Il primo è un medico, Matt Crower (Jake Weber), la seconda è una giornalista, Gail Emory (Paige Turco), cugina di Caleb, che giunge in città per prendersi cura di lui.

Ciò che ancora la serie a una più tradizionale struttura episodica risiede nei rapporti di Lucas con gli abitanti di Trinity, l'immaginaria città del South Carolina che somiglia a *Twin Peaks* solo nel presentarsi come una realtà di provincia, lontana da grandi centri urbani.

Secondo la tradizione del *southern gothic*, richiamato fin dal titolo della serie, Trinity si presenta come una località priva di qualsiasi *appeal* turistico, e la natura che la circonda fa semplicemente da sfondo, impenetrabile e oscuro, di un luogo presentato al contempo come ordinario e inospitale, dai paesaggi "allineati a un pervasivo senso del grottesco, che ingeriscono e, a volte, rigurgitano la virulenza dei mali dell'umanità" (Sivils 2016, p. 83). In ciascuno dei ventidue episodi vengono presentati nuovi personaggi, tutti legati in qualche modo a Lucas: di puntata in puntata ci si rende conto che egli, non diversamente dal Leland Gaunt di *Cose preziose* (*Needful Things*), romanzo di Stephen King pubblicato nel 1991,¹¹² controlla Trinity attraverso una fitta rete di favori, ricatti e accordi che appaiono in tutto e per tutto come patti con il Diavolo. Ne consegue che la comunità presentata in *American Gothic* non è composta da nuclei che interagiscono, come in *Twin Peaks*, bensì funge da risorsa per costruire le singole trame di puntata, mentre il conflitto tra Lucas e i suoi antagonisti, progressivamente neutralizzati, procede di settimana in settimana. Nel finale della serie, anticipato dall'emittente a causa degli scarsi indici d'ascolto,¹¹³ apparentemente la vittoria del male appare schiacciante: Lucas, una volta neutralizzati sia Matt Crower (che si rivelerà un alcolizzato tormentato dai fantasmi del suo passato e finirà in prigione a due terzi della stagione) che Gail Emory (sedotta dallo sceriffo e passata dalla sua parte) si scontra con lo spettro di Merlyn e riesce a sconfiggerla costringendola a fondere la propria essenza con quella del fratellino [Fig. 6]. Come in *Twin Peaks*, quindi, il male trova il modo di perpetuarsi, sebbene qui ancora più radicalmente. Non solo Lucas ha ora completo potere sul figlio, ma aspetta un altro bambino da Gail. Se *Twin Peaks* terminava con un finale apparentemente lieto, rovesciato nell'ultima scena dalla scoperta che il Cooper uscito dalla Loggia Nera è in realtà un doppel-

¹¹² Nel maggio 1996, mentre *American Gothic* è temporaneamente sospesa dopo la messa in onda del dodicesimo episodio, una versione estesa lunga 187 minuti della trasposizione del romanzo di King intitolata anch'essa *Needful Things* (*Cose preziose*, Fraser C. Heston, 1993) viene trasmessa dal canale *basic cable* TBS.

¹¹³ In tutto vanno in onda diciotto puntate su ventidue. Il basso gradimento degli spettatori si deve in parte anche all'ordine casuale con cui gli episodi vengono trasmessi, rendendo così difficilmente comprensibile la *storyline* principale.



Fig. 6
American Gothic s1e22, *Requiem*.

gänger, così *American Gothic* termina con la vittoria del male, appena mitigata dalla possibilità che la 'fusione' di Merlyn con Caleb possa in futuro compromettere i piani dello sceriffo.

Se si guarda allo schema dei personaggi di *Twin Peaks* stilato da Chion nel 1992, si noterà come in *American Gothic* manchino quasi del tutto quelli "individuati come strani, resi tipici da una caratteristica fisica di comportamento, da vestiti o da accessori-feticcio cui sono sistematicamente associati" (Chion 2000: 123). La serie presenta quindi solo "i personaggi normalmente tipizzati da soap opera o da serie poliziesca, fedeli a un certo ruolo" (ivi: 122), oppure quelli "che posseggono fin da subito o acquistano nel corso della serie una qualità mitica" (ivi: 125). Tra questi ultimi, ovviamente, Lucas, sorta di demone i cui poteri non hanno origini chiare, è costruito in opposizione a Dale Cooper, agente del bene dalle proprietà quasi 'angeliche'.

Se in *American Gothic* il produttore Raimi non è pienamente coinvolto nella realizzazione (non manca, però, un'apparizione di Bruce Campbell, amico e volto ricorrente del suo cinema), la questione dell'autorialità – "e, per estensione, il problema di come questa possa essere messa alla prova dalle strutture ripetitive del *format* televisivo seriale" (Kovacsics 2013: 148) torna prepotentemente in una serie NBC che si rifà appieno agli aspetti *quirky* di *Twin Peaks*. Dietro a *Eerie, Indiana* (*Gli acchiappamostr*, 1991-1993), vi è infatti Joe Dante, un regista che nel corso della sua carriera ha spesso intrecciato i registri dell'horror e della commedia. Dopo aver preso parte a *Ai confini della realtà* (*Twilight Zone: The Movie*, 1983), prodotto da Spielberg, Dante viene da quest'ultimo coinvolto anche in *Amazing Stories* e da CBS nel reboot della serie di Rod Serling.

Fig. 7
Eerie, Indiana s1e18, *Reality Takes a Holiday*.



Se *Twin Peaks* è riuscito a scardinare – non senza pagarne il prezzo – convenzioni e strutture di genere, *Eerie, Indiana*, più esplicitamente parodico, se ne fa apertamente beffe. Marshall Teller (Omri Katz), il ragazzino protagonista, si interroga per tutta la stagione su quale sia la causa delle stranezze della città in cui si è appena trasferito. Come in *Twin Peaks*, anche nella piccola comunità di *Eerie, Indiana* nessuno sembra fare caso alle bizzarrie che quotidianamente si manifestano e alle stramberie che accomunano larga parte degli abitanti. In un finale sorprendente per una serie dedicata a un target in età giovanile, Joe Dante appare nei panni di se stesso [Fig. 7] (nonostante l'episodio, intitolato *Reality Takes a Holiday*, sia in realtà diretto da Ken Kwapis), le scene si rivelano un set televisivo e al ragazzo viene spiegato che non solo la causa di tutte le stranezze a cui ha assistito nel corso dei diciotto episodi precedenti è da ricercarsi nel fatto che egli si muove all'interno di un prodotto di *fiction*, ma che il suo destino, trattandosi dell'ultima puntata, è quello di finire ucciso.¹¹⁴ Come è facile immaginare, anche *Eerie, Indiana*, vero e proprio *Twin Peaks* per ragazzi per ambizione e per il modo in cui ripensa i *format* destinati a un pubblico in età scolare, non è inizialmente un grande successo. Ma la moda dell'horror indirizzato ai giovani, che nel corso degli anni Novanta genererà veri e propri fenomeni di culto come il ciclo di romanzi *Goosebumps* (*Piccoli brividi*) di R. L. Stine, inaugu-

¹¹⁴ Per non spiazzare eccessivamente gli spettatori, i vertici dell'NBC decidono di non programmare *Reality Takes a Holiday* alla fine della serie, chiudendo così *Eerie, Indiana* con *The Broken Record*, una delle storie meno fantasiose ma più toccanti. La rivelazione conclusiva, quindi, viene derubricata come l'ennesima bizzarria visuta dal personaggio a *Eerie*.

rato nel 1992 e tutt'ora in corso di pubblicazione¹¹⁵, consente alla creatura di José Rivera e Karl Schaefer (Joe Dante, oltre che regista di cinque episodi, figura come *creative consultant*) di essere replicata per alcuni anni (prima su The Disney Channel e poi su Fox Kids) e di generare, nel contempo, un circoscritto ma significativo *franchise* transmediale, che prende forma in un ciclo di romanzi e in una seconda stagione, a metà tra il *reboot* e il *sequel*, intitolata *Eerie, Indiana: The Other Dimension* (Fox Kids, 1998).

Se in *Gremlins 2: The New Batch* (*Gremlins 2: La nuova stirpe*, 1990) i personaggi di Dante si spostano dai sobborghi cari a Spielberg¹¹⁶ verso la grande città, il Marshall Teller di *Eerie, Indiana* va nella direzione opposta, passando dal New Jersey (“proprio al di là del fiume rispetto a New York City”) al *midwest* della regione dei grandi laghi. Il monologo recitato da Katz, che apre ogni puntata, esplicita felicemente il senso della serie e, tra le righe, il debito nei confronti di Lynch e Frost:

i miei genitori volevano una vita migliore per me e mia sorella. Quindi ci siamo trasferiti in un posto così sano, così perfettamente pulito, che si può trovare solo in TV. Sfortunatamente, nulla potrebbe essere più lontano dalla verità. Certo, la mia nuova città sembra abbastanza normale... ma guardate di nuovo. Cosa c'è che non va in questo quadro? Il sogno americano diventa realtà, giusto? Sbagliato. Nessuno mi crede, ma questo è il cuore delle stranezze dell'intero pianeta.

115 Una serie televisiva omonima, ispirata al mondo creato da Stine, è coprodotta da Canada e Stati Uniti e trasmessa rispettivamente su YTV e Fox Kids tra il 1995 e il 1998.

116 La Kingston Falls di *Gremlins* (id., 1984) è in realtà il celebre set denominato Courthouse Square, sito negli studi Universal e utilizzato, tra gli altri, anche da Robert Zemeckis per la Hill Valley di *Back to the Future* (*Ritorno al futuro*, 1985). Entrambi i film sono co-prodotti dalla Amblin Entertainment. Per quanto Spielberg non sia coinvolto in prima persona nella serie NBC, il fatto che sia ambientata nello stato dell'Indiana può essere letto come un omaggio alla trilogia interpretata da Harrison Ford. L'intraprendenza e la fame d'avventure di Marshall Teller ricordano peraltro quelle che ritroveremo, un anno dopo, in *The Young Indiana Jones Chronicles* (*Le avventure del giovane Indiana Jones*, ABC, 1992-1993).

Oltre a proporsi come commento ironico alle esternazioni di Cooper, “l'unico a osservare, a odorare, e addirittura a scolpire [...] il paesaggio naturale” salubre di *Twin Peaks* (Mosca 2000: 83), questo prologo rimanda inequivocabilmente non solo a quello *show*, ma per esteso al mondo creato da Lynch a partire da *Blue Velvet* (*Velluto blu*, 1986). In quel film, che negli Stati Uniti è peraltro classificato come “RATED R”, ovvero vietato ai minori di 17 anni non accompagnati da un adulto, il regista introduce per la prima volta quella rielaborazione di un cliché tipicamente hollywoodiano (la cittadina di provincia accogliente e a misura d'uomo, immersa nel verde e in cui tutti si conoscono e rispettano) che Chion chiama *Lynchtown*,

una graziosa piccola borgata, tipicamente americana, in mezzo a un oceano di foreste che, forte del suo benessere organizzato e del suo ordine, resiste a un'atmosfera di sconfinato mistero. Una città in cui ci si garantisce contro il vuoto, il sentimento del nero cosmico grazie al piccolo ristorante in cui i giovani si ritrovano per flirtare e grazie al pompiere che saluta dal suo grande camion rosso (Chion 2000: 97).

Proprio alle immagini iniziali di *Blue Velvet*, agli steccati bianchi, ai fiori, agli abitanti cordiali che salutano in macchina si rifà esplicitamente l'*incipit* di *Eerie, Indiana*. Il punto di vista è quello di Marshall, che la mattina consegna i giornali sfrecciando in bicicletta lungo il paese [Fig. 8] mentre guarda con sospetto un vicinato troppo perfetto per essere vero: uomini che tagliano l'erba in perfetta sincronia, una squadra di giocatori di basket che palleggia al medesimo ritmo, un individuo in vestaglia e occhiali da sole che assomiglia in tutto e per tutto a Elvis Presley (si rivelerà effettivamente lui, più avanti nella serie). Al termine del suo giro, Marshall giunge infine di fronte a una rugginosa insegna con il nome del posto e il numero di abitanti (16661 unità) [Fig. 9]. Il rimando al cartello che dà ai visitatori e agli spettatori il benvenuto a *Twin Peaks* è palese.

Eerie (il termine può essere tradotto come “inquietante”, “spaventoso”, “misterioso”: uno dei molti rimandi espliciti alle atmosfere che la serie presenta) fa dunque il verso alle perturbanti *location* lynchane, ma non è l'unica delle *Lynchtown* presenti sugli schermi televisivi americani nella prima metà degli anni Novanta. Tra le pri-



Fig. 8
Eerie, Indiana, Marshall Teller (Omri Katz) (in alto a sinistra).

Fig. 9
Eerie, Indiana (1991-1992) (in alto a destra).



Fig. 10
Picket Fences, Jimmy Brock (Tom Skerritt) (in basso a sinistra).

me creazioni di David E. Kelley, uno dei più influenti autori televisivi degli anni Novanta, *Picket Fences* (*La famiglia Brock*, CBS) è forse la più smaccata delle imitazioni di *Twin Peaks*. Pur senza ricorrere a convenzioni horror o fantascientifiche, la serie mantiene intatta la *quirkiness* del modello ma elimina il protagonista venuto da fuori: ogni episodio ruota infatti attorno alle vicende della famiglia di Jimmy Brock (Tom Skerritt) [Fig. 10], sceriffo di Rome, piccolo centro abitato del Wisconsin, un Harry S. Truman più vecchio (nel momento in cui la serie inizia ha 52 anni), sposato e padre di tre figli. *Picket Fences* mescola abilmente i registri, passando continuamente non solo dal comico al drammatico ma anche da situazioni convenzionali ad “argomenti ‘forti’ come la pedofilia, il nazismo, l’omosessualità, la religione e, addirittura, il parricidio” (Del Pozzo 2002: 174), di volta in volta declinati secondo convenzioni differenti. Lo sceriffo Brock, come è ovvio, è impegnato in trame impennate sulla *detection* tipica del genere *crime*, laddove la moglie Jill (Kathy Baker), dottoressa, porta con sé gli elementi del *medical drama*. L’importanza che nella serie ricopre il tribunale del paese, inoltre, completa con il *legal drama* l’ambiziosa fusione dei principali generi della televisione ame-



Fig. 11
Picket Fences (1992-1996) (a sinistra).

Fig. 12
Picket Fences s1e03, *Mr. Dreeb Comes to Town* (a destra).

ricana con la *soap* e il *teen dramedy*, quest’ultimo dato dalla centralità delle storie personali dei tre figli dello sceriffo: Kimberly (Holly Marie Combs), Matthew (Justin Shenkarow) e Zachary (Adam Wylie). Anche nel caso di *Picket Fences* il debito nei confronti Lynch è immediatamente dichiarato, e trascende il solo *Twin Peaks*: la sigla ci mostra luoghi e personaggi che sembrano una rielaborazione pittorica dell’incipit di *Blue Velvet*, con fiori e steccati bianchi (i *picket fences* del titolo) del tutto simili a quelli di Lumberton [Fig. 11]. Il *pilot*, trasmesso il 18 settembre 1992, prende le mosse da una rappresentazione teatrale amatoriale di *Il meraviglioso mago di Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900) di L. Frank Baum, durante la quale l’uomo che interpreta l’omino di latta perde misteriosamente e improvvisamente la vita. Sul palco, i personaggi indossano abiti che si rifanno a quelli della trasposizione cinematografica del 1939 (*The Wizard of Oz*, di Victor Fleming) molto cara a Lynch, che la cita ripetutamente nel suo *Cuore Selvaggio* (*Wild at Heart*, 1990). Ancora più eloquente è l’incipit del terzo episodio (come il primo scritto dallo stesso Kelley), in cui un uomo arriva in paese a bordo di un elefante. Il misterioso individuo è interpretato da Michael J. Anderson [Fig. 12], “The Man from Another Place” nonché uno dei volti più riconoscibili emersi dallo *show* ABC.

La scelta di coinvolgere parte del cast di *Twin Peaks* è prassi abituale delle serie finora citate. Quasi sempre gli attori sono chiamati a dare corpo a figure del tutto simili a quelle già interpretate per



Fig. 13
Eerie, Indiana, Sergeant Knight (Harry Goaz) (in alto a sinistra).

Fig. 14
X-Files s1 e18, *Shapes* (in alto a destra).



Fig. 15
X-Files, William Scully (Don Davis) (in basso a sinistra).

Lynch e Frost. In *Eerie, Indiana*, ad esempio, Harry Goaz, il vicesceriffo Andy Brennan di *Twin Peaks*, veste nuovamente, per cinque puntate, i panni del tutore della legge [Fig. 13]. Simile è il caso del vice Hawk di *Twin Peaks*, l'attore nativo americano Michael Horse, che in *Shapes*, diciannovesimo episodio della prima stagione di *X-Files*, è lo sceriffo di Browning, nel Montana, alle prese con leggende indiane e lupi mannari [Fig. 14]. L'elenco potrebbe continuare a lungo, ma vale la pena citare ancora due esempi piuttosto eloquenti, entrambi presenti in *X-Files*: il primo, e più importante, è quello che vede nella parte del *leading man* della serie Fox David Duchovny, che in *Twin Peaks* appare brevemente nei panni (femminili) dell'agente della DEA Denise Bryson; il secondo, altrettanto significativo, riguarda Don Davis, che nel prestare il volto al capitano William Scully, padre della co-protagonista di *X-Files*, Dana Scully, ricorda il maggiore Garland Briggs [Fig. 15].

Picket Fences, contrariamente al modello, finisce per essere un buon successo. La serie produrrà 88 episodi (di cui due *crossover* con un'altra serie di Kelley: *Chicago Hope* [CBS, 1994-2000]) divisi su quattro stagioni, prima di concludersi nell'aprile del 1996. Ma ancora più fortunato è un altro prodotto che CBS mutua apertamente dal-

lo *show* di punta della concorrenza: nell'estate del 1990, a un mese e mezzo dalla messa in onda dell'ultimo episodio della prima stagione di *Twin Peaks*, la CBS trasmette, nella stessa fascia oraria (dalle 21 alle 22), *Northern Exposure* (*Un medico tra gli orsi*, 1990-1995).

Ai creatori della serie, Joshua Brand e John Falsely, già autori del citato *St. Elsewhere*, viene chiesto di dare vita a un prodotto che possa riempire un buco nella programmazione estiva del *network*. Inizialmente, infatti, *Northern Exposure* prevede solo un'unica stagione di otto episodi, che i due sceneggiatori scrivono ispirandosi al successo del momento. Se *Picket Fences* tenterà di sincretizzare gran parte delle convenzioni televisive sotto il segno della *quirkiness*, *Northern Exposure*, definita da Robert Thompson (1996: 160) "a kinder kind of quirky", mutua da *Twin Peaks* soprattutto "la *durata* delle cose, la tendenza alla continua deriva – in senso zen – del racconto, la struttura aperta che non si preoccupa di concentrare intere puntate su episodi insignificanti", risultando alla fine "ancora più contemplativo e amniotico" del modello (Menarini 2002: 96). Fin dal titolo è infatti evidente il rimando a *Northwest Passage*, il *pilot* di *Twin Peaks* che mostra per la prima volta l'estremo nord dello stato di Washington, al confine con il Canada,¹¹⁷ in cui la serie è girata. Il protagonista di *Northern Exposure*, Joel Fleischman (Rob Morrow) è un giovane medico di New York finito suo malgrado a esercitare nell'immaginaria cittadina di Cicely, in Alaska. Partendo dalla similarità tra i territori, effettivamente molto affini da un punto di vista paesaggistico, gli autori creano uno dei più celebri omaggi a *Twin Peaks*: nel quinto episodio, *The Russian Flu*, Fleischman si trova con la sua fidanzata, Elaine (Jessica Lundy), in una posizione panoramica da cui si vedono le Snoqualmie Falls, rese celebri proprio dallo *show* di Lynch e Frost, mentre nell'aria riecheggia il tema *Audrey's Dance* di Angelo Badalamenti e i personaggi sentono un'improvvisa voglia di caffè e torta di ciliegie [Fig. 16].

Il meccanismo del "pesce fuor d'acqua" è declinato in *Northern Exposure* (come del resto in *Eerie, Indiana*) diversamente che in Lynch: se Dale Cooper vive con entusiasmo il suo momentaneo trasferimento nel nordovest degli Stati Uniti, il giovane Marshall e il

¹¹⁷ *Northwest Passage* è inoltre il titolo di lavorazione di *Twin Peaks*.



Fig. 16
Northern Exposure s1e05, Russian Flu.

dottor Fleischman sono invece – almeno all’inizio – piuttosto ostili al luogo che li ospita e ai suoi abitanti. Ma se lo *show* per ragazzi, nella mezz’ora destinata a ogni episodio, non ha il modo né l’intenzione di sviluppare una trama orizzontale, *Northern Exposure* racconta soprattutto del progressivo abituarsi di Joel alla vita ai confini della *wilderness*. Come Cooper, anche Fleischman finirà per sentirsi a casa, al punto che, nel momento in cui Rob Morrow decide di lasciare la serie, a metà della sesta stagione, viene deciso di fare intraprendere al suo personaggio un ulteriore viaggio a Nord, verso una meta ancora più lontana dalla *civilization* e a contatto con la natura selvaggia. Sarà proprio l’insostituibilità del protagonista, come ovvio, a decretare la fine dello *show*: al termine della stagione che ha visto allontanarsi Morrow, *Northern Exposure* chiude con 110 episodi al suo attivo.

Come farà *Picket Fences*, anche *Northern Exposure* rinuncia agli accenti *horror*, prendendo a prestito da *thirtysomething* l’idea di un “gruppo di protagonisti non [...] legato né da vincoli familiari né da uno stesso ambiente lavorativo” (Rossini 2016: 64) ma trasformandolo in un microcosmo abitato da persone inclini a comportarsi estrosamente. In questo caso, però, siamo molto lontani dalla Lynchtown intesa come luogo in cui trovano spazio, accentuate, alcune tipicità americane degne di un quadro di Norman Rockwell. “È a malapena America!”, dice Fleischman di Cicely nel settimo episodio della prima stagione. Effettivamente, ciò che Brand e Falsey mutuano da *Twin Peaks* non è tanto il campionato di oggetti, *location* e situazioni di un mondo affascinante perché apparentemente fermo nel tempo, ma piuttosto l’idea di un luogo che soprattutto in virtù del suo collocarsi in prossimità di spazi naturali selvaggi “riveste

un’importanza che va al di là della pura scenografia per assumere una valenza mitica” (Caccia 2000: 81):

Man mano che incontriamo i membri del cast di *Northern Exposure*, scopriamo che la maggior parte di essi è arrivata a Cicely da fuori. I personaggi che impariamo a conoscere nei primi episodi sembrano aver intrapreso un viaggio verso il “nord dell’Alaska” come parte di un percorso e una ricerca interiori. Nonostante le loro intenzioni potrebbero non essere state quelle di stabilirsi a Cicely, ogni viaggio è stato guidato da decisioni volte a soddisfare una necessità interiore di cambiamento o scoperta, oppure il rifiuto di percorrere sentieri già tracciati. In un certo senso, ognuno sembra aver seguito la propria stella e, così facendo, ha ritrovato se stesso (Epes 2008: 47).

Northern Exposure è, tra tutte le serie citate, quella che riprende al meglio il senso di Twin Peaks come luogo di *frontiera*. Ma se la soglia che i personaggi di Lynch attraversano è quella tra un mondo ordinario e un’altra dimensione, in *Northern Exposure* ci troviamo di fronte a zone in cui ancora vivono, secondo le loro regole, i nativi americani. La presenza di una percentuale elevata di membri del cast discendenti da varie tribù indiane, normalmente utilizzati solo per serie e film western, si deve certamente alla popolarità che assume il personaggio di Hawk all’interno di *Twin Peaks*. Fin dal secondo episodio di *Northern Exposure*, incentrato su un confronto umano e ‘professionale’ tra Fleischman e un anziano uomo di medicina indiano, Anku (Frank Salsedo) [Fig. 17], appare chiaro come il tema della serie sia propriamente la messa in discussione dei propri punti fermi, il crollo delle certezze e l’apertura alla complessità di un mondo che si presenta, di puntata in puntata, spiazzante nel modo in cui risponde alle aspettative del protagonista e degli spettatori. Sull’onda dell’inaspettato successo di *Northern Exposure*, l’emittente canadese CBC darà vita, dal 1992, a *North of 60*, una serie ambientata nell’immaginaria cittadina di Lynx River, situata nei territori del Nord-Ovest (più specificatamente all’interno della regione della foresta boreale settentrionale subartica) i cui protagonisti sono in larga parte nativi Dene. Dalla quarta stagione, del cast farà parte anche Michael Horse.



Fig. 17
Northern Exposure, Anku (Frank Salsedo).

Northern Exposure e *Picket Fences* vengono rinnovate per più stagioni, tagliando un traguardo, in termini di numero di episodi, che il modello, interrotto dopo trenta puntate, non raggiunge. Secondo Andy Burns

Picket Fences e *Northern Exposure* sono durati in modo significativamente più lungo rispetto a *Twin Peaks*, in gran parte perché entrambe le serie, sebbene in qualche modo simili nei toni alla prima stagione dello *show*, non hanno mai virato verso i territori più oscuri esplorati da *Twin Peaks*. Lo stile visivo non era lo stesso, ma simile era il tono stravagante, rendendo entrambe le serie molto più appetibili per le masse (Burns 2015: 88).

I due prodotti CBS, infatti, non presentano alcuna ricercatezza visiva. Nel corso di una *reunion* del cast di *Northern Exposure*¹¹⁸ uno dei due creatori, Joshua Brand, rivendica apertamente questa scelta, sostenendo come la missione di ogni regista impiegato dallo *show* dovesse essere solamente l'efficacia del racconto. Questo ricorso a uno stile istituzionale è funzionale a un modello narrativo che potremmo definire *character-driven*: è sempre Brand a sottolineare come al centro della sua creatura dovessero esserci soprattutto i primi piani degli attori, ancora più importanti ed espressivi dei maestosi paesaggi dell'Alaska.

Le serie che invece mutuano da *Twin Peaks* le atmosfere horror si caratterizzano per un lavoro sullo stile che cerca di avvicinarsi a modelli cinematografici. A partire almeno da *Miami Vice* (NBC, 1984-1990), creata da Anthony Yerkovich con il fondamentale apporto

del produttore esecutivo Michael Mann, l'eccesso stilistico, che John Thornton Caldwell chiama "televisuality", diviene prassi diffusa. A partire dagli anni Novanta "lo stile stesso diviene il soggetto, il significato, se vogliamo, della televisione. Di fatto, l'autoconsapevolezza dello stile diviene così manifesta che può più accuratamente essere descritta come un'attività – al pari di un'esibizione di stile – invece di un look particolare" (Caldwell 1995: 5). L'uso insistito della steadicam in *X-Files*, ad esempio, raggiunge in diverse occasioni punte di vero e proprio virtuosismo tecnico: *Triangle*, il terzo episodio della sesta stagione diretto in prima persona da Chris Carter, è composto da una serie di lunghi piani-sequenza, proponendosi come il punto d'arrivo di un lavoro di ricerca espressiva che a sua volta farà scuola (a partire dal *medical drama ER* [NBC, 1994-2009]). Gran parte degli *show* influenzati da *Twin Peaks* partecipano quindi a quel grande cambiamento che Todd Gitlin sintetizza efficacemente quando parla della transizione che dalla tecnica porta allo stile (Gitlin 1983). È sempre Caldwell a ipotizzare una divisione della "televisuality" in due tendenze o, come lui scrive, mondi stilistici (Caldwell 1995, 12): "cinematic" e "videographic". È naturale che i prodotti nati sull'onda del successo di *Twin Peaks* siano collocati, all'interno del suo schema, nella prima zona. In *X-Files* e in *American Gothic*, ad esempio, molte scene sono immerse nell'oscurità, fino ai primi anni Novanta prassi poco convenzionale in prodotti pensati per essere visti in spazi domestici sovente illuminati. In *American Gothic* e *Eerie, Indiana* si riconosce anche nello stile, ad esempio, il contributo di Sam Raimi e Joe Dante, che nei loro film spesso lavorano a una contaminazione del linguaggio cinematografico con quello del fumetto e dell'animazione. Le inquadrature sghembe [Fig. 18], le prospettive insolite [Fig. 19], il ricorso al montaggio invece che al movimento di macchina (se non per i rapidi avvicinamenti ai volti degli attori nei momenti di *pathos*) o l'uso occasionale del grandangolo sono presenti sia nell'uno che nell'altro *show*, anche se in *Eerie, Indiana* è decisamente più marcata una naturale predisposizione alla caricatura [Fig. 20]. Il *pilot* di *American Gothic*, ad esempio, è montato dal premio Oscar Pietro Scalia, laddove *Eerie, Indiana*, più incline, come si è visto, ai toni grotteschi, prende a prestito – per iniziativa dello stesso Dante – non

¹¹⁸ Visibile qui: <https://youtu.be/aSat6-M7yTQ>.



Fig. 18
American Gothic s1e07, *Meet the Beetles* (in alto a sinistra).

Fig. 19
Eerie, Indiana s1e04, *The Losers* (in alto a destra).



Fig. 20
Eerie, Indiana s1e01, *Foreverware* (in basso a sinistra).

solo lo stile, ma anche il titolo da una collana horror pubblicata dall'EC Comics, la stessa di *Tales from the Crypt*.

In una fase di rinnovamento come è quella descritta, anche le serie che ci appaiono più "classiche", decisamente convenzionali per quanto riguarda la composizione dell'immagine e il linguaggio visivo" (Innocenti, Pescatore 2008: 33), come appunto *Picket Fences* e *Northern Exposure*, partecipano attivamente a questa palingenesi. Prima di tutto, infatti, l'autoconsapevolezza la si ritrova nelle libertà concesse al racconto: in *Picket Fences* sono il brusco accostamento di registri e l'apertura a temi estranei alla serialità televisiva, specie *comedy*; in *Northern Exposure* è il ricorso frequente a scene oniriche, citazioni cinematografiche e televisive o l'occasionale rottura della quarta parete, come nel sesto episodio della seconda stagione in cui, per superare una situazione di stallo, il cast decide di interrompere la scena e passare direttamente a quella successiva. Entrambe, inoltre, lavorano sul progressivo innalzamento della soglia di sospensione dell'incredulità, al punto che riuscire a dare corpo a personaggi con cui il pubblico possa empatizzare diventa un ulteriore virtuosismo. Nonostante le differenze, queste serie si presentano come parte

di un progetto complessivo di rinnovamento, che, come accennato all'inizio, troverà inizialmente piena realizzazione all'interno dei canali *premium cable*: lo dimostra il crossover, parzialmente abortito a causa dell'opposizione dei vertici di CBS, che Chris Carter e David E. Kelley pianificano per i loro *show*. Gli episodi che ne derivano, *Red Museum* (decimo episodio della seconda stagione di *X-Files*, 9 dicembre 1994) e *Away in the Manger* (decimo episodio della terza stagione di *Picket Fences*, 16 dicembre 1994) rafforzano l'idea di un dialogo costante tra autori e produttori nel tentativo di proseguire lungo il sentiero tracciato da *Twin Peaks*.

BIBLIOGRAFIA

- BREMBILLA P. (2018), *It's all connected : l'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Franco Angeli, Milano.
- BURNS A. (2015), *Wrapped in plastic*. Twin Peaks, ECW Press, Toronto.
- CACCIA R. (2000), *David Lynch*, Il Castoro, Milano.
- CALDWELL J.T. (1995), *Televisuality: style, crisis and authority in American television*, Rutgers University Press, New Brunswick.
- CHION M. (2000), *David Lynch*, Lindau, Torino.
- DEL POZZO D. (2002), *Ai confini della realtà: cinquant'anni di telefilm americani*, Lindau, Torino.
- EPES H. E. (2008), "Going Native in Cicely, Alaska: American Archetypes and Hybridized Identity on Northern Exposure", in FAHY T. (a cura di), *Considering David Chase: Essays on The Rockford Files, Northern Exposure and The Sopranos*, McFarland & Company, Jefferson-London, pp. 46-73.
- GITLIN T. (1983), *Inside Prime Time*, Routledge, Londra-New York.
- INNOCENTIV., PESCATORE G. (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna.
- KOVACSICS V. (2013), "Season I: Joe Dante and Serial Repetition", in BASKAR N., KLINGER G. (a cura di), *Joe Dante*, Sinema, Vienna.
- MENARINI R. (2002), *Il cinema di David Lynch*, Falsopiano, Alessandria.
- Id. (2019), "Brandizzazione e radicalismo estetico in *Twin Peaks*", in DUSI N., BIANCHI C. (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.
- MOSCA U. (2000), "Curiosando tra l'erba dell'Ovest", in *Garage*, 17, pp. 77-85.
- LYNCH D. (2016), *Io vedo me stesso: la mia arte, il cinema, la vita*, Il saggiatore, Milano.
- ROSSINI G. (2016), *Le serie TV*, Il Mulino, Bologna.
- SEPINWALL A. (2014), *Telerivoluzione: da Twin Peaks a Breaking Bad, come le serie americane hanno cambiato per sempre la TV e le forme*

della narrazione, BUR Rizzoli, Milano.

- 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 Blues to ER*, Continuum, New York, 1996.
- SIVILS M.W. (2016), "Gothic Landscapes of the South", in CASTILLO STREET S., CROW C. L. (a cura di), *The Palgrave Handbook of the Southern Gothic*, Palgrave Macmillan, London, pp. 83-93.

SITOGRAFIA

- KEELING J. (2015), *David Lynch's Lost Highway as a commentary on other directors*, <https://www.youtube.com/watch?v=LAI2ehBBw7M>, ultimo accesso 4/09/2020.
- PAPPADEMAS A. (2013), "Hollywood Archaeology: Wild Palms", in *Grantland*, <https://grantland.com/features/rediscovering-oliver-stone-wild-palms/>, ultimo accesso 4/09/2020.

SARA TONGIANI

Il doppio come incarnazione del male. Note sulla serialità contemporanea a partire da *Twin Peaks*

Il perturbante e il doppio

Simile a un prodigioso artista rinascimentale, esperto di tecniche e media diversi, David Lynch è regista, pittore, musicista, scrittore, autore di fumetti e di video musicali. Lynch è l'architetto postmoderno di un complesso e personalissimo universo composto da immagini, suoni, atmosfere e ambienti tensivi e liminali, sospesi e contesi fra realtà e sogno, bene e male, luce e ombra. Il suo sguardo sembra insistere incessantemente sulla sfocatura prodotta dalla sovrapposizione delle dimensioni del sogno e della realtà, che si riflette sovente sulla non linearità del racconto e sulla rappresentazione di un mondo incomprensibile, sfuggente ed enigmatico. Si tratta di un universo bizzarro e anomalo, in cui il perturbante prende forma, emergendo dalla raffigurazione apparentemente solida e perfetta della vita di comunità e singoli personaggi, eguali interpreti dell'ideale "american way of life". Nelle opere di Lynch, il perturbante irrompe nella vita ordinaria, presentandosi fra le pieghe del quotidiano, generando terrore e "de-familiarizzando" la società borghese, i suoi luoghi e le sue strutture, rivelandone il lato oscuro. Nel suo cinema e nelle sue opere,¹¹⁹ Lynch scalfisce, interroga e viola costantemente le immagini: questa persistente manipolazione svela identità segrete e doppie, manifestazioni oscure, fantasmi della mente e fantasie proibite. L'universo così plasmato supera il tradizionale e conosciuto ordine del

¹¹⁹ Il riferimento è in particolar modo qui anche ai dipinti di Lynch, per un inquadramento critico si segnala il recente catalogo *Someone is in my House* (Lynch 2018).

reale e della realtà per articolarsi in un immaginario proteiforme, instabile e ulteriore, in cui dominano rapporti e regole radicali, inedite e in parte enigmatiche e misteriose (Bertetto 2013, Menarini 2002, Sheen, Davison 2004). Il perturbante, l'invisibile e l'illogico sono fra i temi prediletti da Lynch, allo stesso modo, presenze maligne e sovranaturali, oscuri doppi ed emblematiche incarnazioni demoniache costituiscono le figure maggiormente utilizzate dal regista, il quale intreccia la dimensione psichica dei personaggi, popolata da paure e desideri, con quella della realtà e del mondo ordinario che essi abitano, rendendo la frizione fra interiore ed esteriore irrimediabilmente segnata da uno scarto inquietante e surreale.

Se da un lato la logica del sogno e la poetica della "visio-narrative" (Skoptsov 2015) sembrano sancire l'instabilità della realtà e l'impossibilità di individuare chiare e definite strutture narrative (Bertetto 2013, Menarini 2002, Malavasi 2008), dall'altro, è proprio tale conubio a permettere a Lynch una riflessione sulle capacità mitopoietiche del cinema, inteso allo stesso tempo quale *medium*, dispositivo narrativo, mondo supplementare e "orizzonte in cui si produce un immaginario che si sostituisce alla realtà" (Bertetto 2013: 14).¹²⁰ La disarticolazione della narrazione lynchiana si rispecchia sovente nella frammentazione dei personaggi e nella rivelazione di dimensioni altre: ormai appare consolidata la tradizione critica che interpreta la poetica e l'estetica di Lynch a partire dalla metafora e dalla figura del doppio, intesi come possibili rivelazioni del perturbante, ovvero dell'ignoto che irrompe nel quotidiano (Sheen, Davison 2004).

Nella progressiva costituzione di questa poetica del perturbante, tesa fra continuità ed evoluzione, le due stagioni degli anni Novanta di *I segreti di Twin Peaks* (*Twin Peaks*, ABC 1990-91)¹²¹ e l'enigma-

120 Barbara Creed, a proposito delle opere di Lynch (Creed 2007), ha correttamente enfatizzato il legame con il surrealismo, soffermandosi in particolare sulle prassi narrative, sui temi, sui motivi e sulle figure che dalla storia dell'avanguardia arrivano al cinema contemporaneo, e che nel caso di Lynch ricorrono, trascendendo i limiti di un singolo film o di un dipinto, affrescando infine una sorta di vasto e infinito "puzzle" (Buckland 2009), una costruzione visiva da comporre e interrogare, un'opera che da un lato sfida e abbandona le tradizionali logiche dello *storytelling* (Thompson 2003), e dall'altro sorprende e confonde lo spettatore.

121 Sulla paternità dell'opera e sulle vicissitudini della serie si segnalano Peltier 1993,

tico *Fuoco cammina con me* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992) rappresentano l'avvio dell'esplorazione del familiare e dell'estraneo, del possibile e dell'invisibile e della potenza delle immagini e dei suoni che tali universi accolgono e rivelano, indicando una sorta di cammino iniziatico, percorso allo stesso tempo da personaggi e spettatori. Simboli, forze misteriose, principi filosofici, rituali arcaici, personaggi scissi, doppi, identità mutevoli e instabili, possessioni malvagie, immagini disturbanti, suoni originari, archetipici e stranianti, sogni, allucinazioni e morte: questi elementi caratterizzano il regno del perturbante costruito a partire e oltre *I segreti di Twin Peaks* e dalla dialettica che fra questo "ciclo" e le altre opere di Lynch incessantemente si instaura, perdurando nel tempo. In particolare, la metafora del doppio e poi la figura del doppio inteso come incarnazione del male, di desideri e pulsioni proibite e inconfessabili, rappresentano le strutture sostanziali de *I segreti di Twin Peaks*, che provocano allo stesso tempo un senso di fascinazione e repulsione. Se da un lato, il cinema e l'arte di Lynch si avvalgono di immagini, personaggi, luoghi e suoni che richiamano e derivano dal cinema di genere, quello noir e horror; dall'altro l'essenza del perturbante ne *I segreti di Twin Peaks* emerge dal consueto, dall'usuale e conosciuto, dagli elementi naturali (gli alberi, il bosco, i gufi) e da figure solo in apparenza rassicuranti (il padre, il vicino di casa, il poliziotto).

Criticamente e storicamente riconosciuta come spazio eccezionale in cui Lynch sperimenta ed esprime compiutamente o in *nuce* temi e figure della propria poetica, *I segreti di Twin Peaks* rappresenta anche una tappa fondamentale e imprescindibile per lo sviluppo della *quality tv* (McCabe, Akass 2007; Thompson 1997) e dell'approccio allo studio della serialità stessa (Innocenti, Pescatore 2008; Mittell 2015; Sepinwall 2013),¹²² ma soprattutto, nell'economia di questo saggio, per la costruzione di una poetica del perturbante e del doppio.

Teti 2018.

122 *Twin Peaks*, sin dal suo primissimo apparire, è stata accolta e percepita come un fenomeno transnazionale e un evento in grado di produrre un rinnovamento epocale e significativo sul sistema e sulla produzione televisiva, si veda a questo proposito Rodman 1983.



Fig. 1
Dale Cooper nella Stanza Rossa, *I segreti di Twin Peaks*, 2x22, *Oltre la vita e la morte*.

Le due stagioni degli anni Novanta discutono i codici narrativi, proponendo un prodotto televisivo *sui generis* in cui il melodramma si sostiene attraverso gli elementi dell'horror, mentre l'atmosfera surreale scaturisce da luoghi, persone e situazioni apparentemente comuni e ordinari. In questo contesto visivo e linguistico irrompe la manifestazione estetica del perturbante, sorretta dalla metafora del doppio, intesa non solo come possibilità della duplicazione e moltiplicazione del sé, bensì come appropriazione, incarnazione e divenire del male. Malgrado il peso dell'autorialità di Lynch¹²³ rischi sin dal suo primo apparire di intaccare l'ibridazione coraggiosa condotta da *I segreti di Twin Peaks*, il successo della serie riecheggia nella domanda che apre la narrazione, che viene costantemente rilanciata come *slogan* promozionale dalla ABC: "Chi ha ucciso Laura Palmer?". Risolvere il mistero, "chiudere" l'inchiesta investigativa sulla morte di Laura, rispondendo dunque a questa iniziale domanda, significa per Dale Cooper (K. MacLachlan) intraprendere un viaggio iniziatico complesso e indecifrabile, seguendo un cammino di conoscenza del bene e del male, che si tramuta infine in una compiuta discesa agli inferi.¹²⁴ Il viaggio dell'eroe, del prescelto, dell'uomo moralmente impeccabile approda infine alla Loggia Nera [Fig. 1], limite estremo, passaggio fra mondi, in cui il tempo si presenta in un *continuum* indecifrabile, mentre le leggi della fisica collassano: i corpi

123 Si rimanda a una serie di testi che si occupano parallelamente del concetto di autore nella serialità contemporanea e del caso di Lynch e della collaborazione con Mark Frost: Dusi, Bianchi 2019; Lavery 1995; Mittell 2015; Teti 2018.

124 Il riferimento è al finale della seconda stagione e del "ciclo" *Twin Peaks*: si tratta nella versione italiana dell'episodio 2x22, noto anche con il titolo *Oltre la vita e la morte*.

si muovono a fatica, la gravità viene annullata e una tazza di caffè attraversa in pochi secondi tutti i passaggi di stadio della materia. Eletto, prescelto, consapevole di sé e del mondo, Cooper rimane intrappolato nella Stanza Rossa, anticamera della Loggia: l'eroe si perde, arrendendosi allo scontro impari concepito e realizzato da forze oscure, che solo a tratti si rivelano compiutamente e che incessantemente cercano corpi e forme da abitare e plasmare. Ne *I segreti di Twin Peaks*, il doppio malvagio di Leland Palmer (R. Wise) prima e di Cooper dopo abbandona le tradizionali connotazioni letterarie e cinematografiche di tale figura, presentandosi come ideale prototipo di incarnazioni inspiegabili e misteriose che frantumano l'apparente idillio di luoghi, case e famiglie.

Dal doppio all'incarnazione del male

I segreti di Twin Peaks è un eterogeneo *palinsesto* (Genette 1982) in cui si accumulano registri, stili, metafore, prassi e relazioni che svolgono alcune coppie ossimoriche: bene e male, spirituale e corporeo, visibile e invisibile, uno e molteplice. In particolar modo, il doppio, inteso e colto nelle sue declinazioni concrete e metaforiche, si impone come motivo e figura onnipresente: la doppia vita della reginetta del ballo, Laura, è infinitamente raddoppiata dalle vite degli altri personaggi e dei luoghi che essi abitano. Nell'*opening* dell'episodio pilota gli elementi del paesaggio naturale e quelli architettonici rivelano immediatamente la duplice natura di Twin Peaks: le due ciminiere sulla segheria della città, il cartello di benvenuto con le due montagne stilizzate [Fig. 2], gli alberi speculari e le due anatre ai piedi della cascata. Chiude questa prima allusione al doppio il lento movimento di macchina che si avvicina alla splendida Joselyn (J. Chen) intenta a truccarsi davanti a un piccolo specchio da tavolo. Lynch sceglie significativamente di cogliere e restituire il primo personaggio in scena durante il semplice e ordinario sdoppiamento: quello che avviene appunto davanti allo specchio, luogo concreto e metaforico di incontro, scontro e misconoscimento fra l'io e il sé (Lacan 1991).¹²⁵ In questo *incipit* si consuma inoltre la prima sovrapp-

125 Non avendo lo spazio per affrontare criticamente le implicazioni che derivano



Fig. 2
L'iconico cartello di benvenuto a Twin Peaks, *I segreti di Twin Peaks*, 1x01, *Pilota*.

posizione fra il tema del doppio e quello dello specchio: si tratta di un incrocio antico, che nella serie di Lynch rilancia la percezione dello spazio dello specchio inteso come raddoppiamento asimmetrico e perturbante della realtà (Baudrillard 1979; Guidorizzi 1991). Se il tema del doppio rappresenta una tradizionale "costante transculturale ricca di implicazioni antropologiche e psicoanalitiche" (Fussillo 2014) presente da tempo immemore nella letteratura, dalla metà del XIX secolo sono prima la fotografia e poi il cinema a insistere sulle possibili forme di raddoppiamento della realtà realizzate in virtù delle potenzialità del *medium* e della tecnica. Il cinema soprattutto subisce l'affascinazione di personaggi doppi, sosia e gemelli, utilizzandoli quali figure necessarie per restituire la frantumazione dell'io (Scandola 1997).

Nell'intera opera di Lynch il tema del doppio e i personaggi doppi ricorrono sovente, assumendo lo statuto e il ruolo di vero e proprio *leitmotiv*, che intensifica il proprio significato nelle singole occorrenze, esattamente come avviene in *I segreti di Twin Peaks*, costruito su una serie di luoghi e personaggi doppi. In molti casi,¹²⁶ il doppio diviene per Lynch veicolo di immersione nel perturbante

.....
dal pensiero e dal "sistema" di Lacan si segnalano: Lacan 1974; Id. 1979; Žižek 2004.

126 In particolare, *Strade Perdute* (*Lost Highway*, 1997), *Mulholland Drive* (Id., 2001) e *Inland Empire* (Id., 2006) sono opere che esplorano idealmente la borgesiana "biforcazione" narrativa sfruttando la metafora e la figura del doppio: si pensi allo scambio fra Fred (B. Pullman) e Pete (B. Getty) e al raddoppiamento Renee/Alice (P. Arquette) in *Strade Perdute*, alla connotazione di "doppio film" di *Mulholland Drive* (Grespi 2008: 239-246; Malavasi 2008: 38-40) e alle doppie possibili vite delle protagoniste Betty/Diane (N. Watts) e Rita/Camilla Rhodes (L. Harring) e ancora alla vera e propria frantumazione di Nikki/Susan (L. Dern) in *Inland Empire*.

e nell'ignoto, pensati come spazi di creazione, in cui è possibile rintracciare elementi che appartengono a un altro ordine del reale e in cui si verificano apparizioni più o meno esplicite delle forze del male. Secondo questa prospettiva è dunque possibile riconoscere gli elementi costitutivi di una sorta di un'estetica del perturbante, costellata da fugaci ma puntuali riferimenti al pensiero filosofico e all'interpretazione dei concetti di *Unheimliche* (Jentsch 1906; Freud 1919), *Abjection* (Kristeva 1980) e *Fantastique* (Todorov 1970).

Accanto al soggetto diviso, all'io plurale e a quella "scissione schizoide di Mabuse" da cui origina la tradizione cinematografica del doppio (Bertetto 2008: 35-43), soprattutto ne *I segreti di Twin Peaks* Lynch esplora l'"adesione" alla mente e al corpo degli individui agita da forze sovranaturali. Il doppio diviene in questo caso incarnazione del male e manifestazione concreta di una presenza oltremondana: emblematica a questo proposito la possessione del soggetto agita da Bob (F. Silva), primordiale spirito malvagio, demone *famiglio* della tradizione giudaico-cristiana, figura infernale (Stevenson 1995: 70-81) e personificazione del lato oscuro dell'uomo (Murray 2013: 109-115) che si serve di Leland Palmer (R. Wise), il padre di Laura, per essere nel mondo, perpetrando violenze e delitti indispensabili per la propria sopravvivenza. Lo sdoppiamento e la scissione, in questo caso, non realizzano soltanto la possibilità della compresenza fra il sé e l'altro da sé, bensì diventano vera e propria possessione, che limita le libertà di azione e di pensiero del soggetto. Bob abbandona infatti la dimensione del sogno e dell'allucinazione per agire nel mondo, nel reale, attraverso il corpo di Leland.

Dopo una serie di confuse apparizioni (si pensi al sogno di Cooper, 1x02, e all'identikit fornito da Sarah Palmer (G. Zabriskie), 1x04), Bob si rivela compiutamente nell'episodio intitolato emblematicamente *Lonely Souls*, diretto dallo stesso Lynch (si tratta nella versione italiana dell'episodio 2x07, *Anime Solitarie*), affiorando nello specchio in cui si sta guardando Leland. La sequenza è articolata, ricca di metafore visive e di epifanie sorprendenti e comincia al Roadhouse, dove Cooper sta assistendo alla performance canora, onirica e patinata, di Julee Cruise. Improvvisamente l'atmosfera sembra rarefarsi e il tempo fermarsi. La band svanisce, il palco si svuota per pochi istanti, sino



Figg. 3-4
Rispecchiamento fra Leland e Bob, *I segreti di Twin Peaks*, 2x07, *Anime solitarie*.

alla materializzazione del Gigante (C. Struycken), il quale si rivolge direttamente a Cooper, avvertendolo per ben due volte: “Attento, sta per succedere ancora” (“It is happening again”). Con una soffusa transizione, la scena si sposta repentinamente a casa Palmer: per qualche secondo campeggia in primo piano un giradischi inceppato, poi una sorta di semi-soggettiva straniante si posa sulla spalla sinistra di Leland, in piedi di fronte allo specchio. La macchina da presa stacca nettamente per costruire un classico campo e controcampo fra il soggetto e il riflesso nello specchio, fra il corpo di Leland e la sua immagine, che rivela però, sorprendentemente, Bob: lo sdoppiamento e l’appropriazione demoniaca sono compiute, Leland, o meglio, il suo corpo è una sorta di inerme marionetta, animata dalla volontà di Bob [Figg. 3-4]. Lynch intensifica questa possessione ricorrendo poi alla sovraimpressione dell’immagine di Bob su quella di Leland, per rendere ancora più chiara ed evidente la co-esistenza fra l’essenza del primo e il corpo del secondo. Si consuma dunque in una sequenza sorprendente, dinamica e violenta, la rivelazione dell’identità dell’assassino di Laura, Leland/Bob, tanto attesa dal pubblico. La natura esplicita di questa forza del male viene restituita dall’immagine selvaggia e crudele di Bob, dall’efferatezza degli omicidi perpetrati da Leland/Bob e dalla manifestazione di una presenza che si emancipa dai luoghi oscuri della mente e da quelli insondabili dell’ombra per immergersi e agire nel mondo degli uomini.

Nel prosieguo dell’episodio, dopo aver arrestato Leland e assistito in qualche modo alla sovranaturale esistenza di Bob, a Cooper e allo sceriffo Truman (M. Ontkean) restano però alcune domande e que-

stioni irrisolte e il dubbio che Leland fosse solo un “povero pazzo”, mentalmente disturbato e con una personalità dissociata; eppure il male, l’oscuro “muta forma” Bob, si è rivelato, “mostrandosi” e raccontando la propria storia e origine.

Slavoj Žižek, nella sua lettura dell’opera di Lynch, sfugge al rischio della facile interpretazione costruita sull’opposizione fra il lato oscuro del subconscio e quello luminoso della rettitudine, per sottolineare invece l’identità speculativa e co-originaria di bene e male (Žižek 2011: 24-26). Žižek indica come nella complessa dialettica che si stabilisce fra la natura e la produzione capitalista, il male affiori facilmente, ovunque e in qualunque momento, manifestandosi come il sublime, generando terrore e paura. Se Žižek individua ed esplora gli effetti della manifestazione del male, David Foster Wallace tenta di cogliere da un lato lo spazio fisico e psichico occupato da tale forza e dall’altro il significato della “possessione” nel contesto dell’universo cinematografico di Lynch, insistendo ancora una volta sulla co-originarietà di luce e ombra (Wallace 2011: 304-310). Secondo questa prospettiva, il male è ovunque, “è qui e ora”, “pervade” l’ambiente e gli individui (ivi: 306): Wallace in qualche modo riecheggia una battuta de *I segreti di Twin Peaks* e la consapevolezza di alcuni personaggi, secondo i quali: “C’è una sorta di male qui fuori. Qualcosa di strano alberga in questi vecchi alberi. Un’oscurità, una presenza” (“There’s a sort of evil out there. Something very, very strange in these old woods... A darkness, a presence”, 1x04). I boschi e gli alberi secolari attorno alla cittadina di Twin Peaks diventano allora il luogo fisico e definito in cui si annidano forze e presenze sovranaturali e in cui si consumano e tramandano rituali antichi.

Nel bosco e nell’oscurità si nasconde il varco di accesso per la Loggia Nera, luogo metafisico che accoglie infine, nell’episodio *Beyond Life and Death* (si tratta nell’edizione italiana dell’episodio 2x22, *Oltre la vita e la morte*), l’ultima tappa del viaggio dell’eroe lynchiano. L’agente Cooper approda alla Stanza Rossa, anticamera misteriosa, guidato da una serie di enigmatici segni, indicazioni e avvertimenti. Convinto di riuscire a salvare Annie (H. Graham), Laura e se stesso, affrontando il proprio doppio, copia speculare e malvagia di sé, Cooper intraprende una consapevole discesa agli inferi, entrando



Fig. 5
Nella Loggia Nera, Bob e il doppio di Cooper; *I segreti di Twin Peaks*, 2x22, *Oltre la vita e la morte*.

in una dimensione in cui Bob, Mike (A. Strobel), il Nano (M. Anderson) e altre creature oltremondane dimostrano il loro potere e la loro ferocia sugli uomini. Lo scontro impari si sviluppa attraverso alcuni significativi raddoppiamenti su cui domina l'inseguimento fra Cooper e il suo doppio, che appare sempre al fianco di Bob [Fig. 5]. Andrés Hispano ha analizzato la valenza puramente cinematografica della Stanza Rossa, descrivendo tale spazio come un vero e proprio "campo di battaglia" in cui si incontrano fantasmi (Hispano 1998: 241): lo scontro fra Cooper e il suo doppio ha dunque le caratteristiche di un conflitto, un combattimento che prevede un solo vincitore e che si consuma in una dimensione ultramondana, nettamente separata dalla realtà ma che con essa mantiene un legame inscindibile e misterioso.

Dopo una lunga notte di attesa, lo sceriffo recupera nel bosco il corpo di Cooper, apparentemente sopravvissuto illeso al viaggio nella Loggia. Poco dopo, risvegliandosi nel bagno della stanza d'albergo, Cooper si specchia, cercando forse di ri-conoscersi e ri-trovarsi. Costruita come contrappunto ideale alla sequenza che rivelava la possessione di Leland, la scena finale dell'episodio e della serie mostra Cooper e un'immagine riflessa nello specchio, quella di Bob. Ancora una volta, la forza del male alberga in un corpo, quello di Cooper, trasformandolo in mero strumento e mezzo attraverso cui realizzare le proprie depravazioni. Il ghigno sul volto di Cooper e quel gesto violento e apparentemente ingiustificato con cui si scaglia contro lo specchio sanciscono l'inizio di una nuova fase di sofferenza e dannazione per lo sconfitto agente di polizia. L'letto Cooper diviene allora un malvagio doppio, un *doppelgänger*:¹²⁷ simile allo specchio in

127 Il termine *doppelgänger* viene introdotto per la prima volta da Jean Paul nel

Fig. 6
Al risveglio nella sua camera, Cooper rompe lo specchio del bagno, frantumando l'immagine di Bob; *I segreti di Twin Peaks*, 2x22, *Oltre la vita e la morte*.



frantumi, anche l'universo de *I Segreti Twin Peaks* sembra sgretolarsi parallelamente all'immagine disturbante di Cooper/Bob [Fig. 6]. Tralasciando la sensazione di spaesamento dello spettatore e il dibattito critico e teorico suscitato da questo finale (Teti 2008; Williams 2015), che risponde pienamente a strategie ibride di "serializzazione" del racconto e della serie (Casetti 1984; Eco 1994), le ultime immagini de *I Segreti Twin Peaks* si cristallizzano in una sorta di oblio senza spazio né tempo, in cui è impossibile determinare quale possa essere il prosieguo delle vite dei personaggi.

A distanza di poco più di venticinque anni, Lynch torna a occuparsi di *Twin Peaks* e dei suoi personaggi, con *Twin Peaks. Il ritorno* (*Twin Peaks: The Return*, Showtime 2017), rispondendo alla promessa, al monito, al criptico messaggio sussurrato da Laura nell'episodio finale del 1991: "Ci rivedremo fra venticinque anni, agente Cooper. Nel frattempo..." ("I'll see you in twenty-five years. Meanwhile..."). Uno degli aspetti maggiormente interessanti di questo ritorno riguarda le figure del doppio e del *doppelgänger*, inteso non soltanto quale doppio oscuro, bensì come vera e propria incarnazione del male: se il finale della seconda stagione aveva plasticamente restituito la possessione di Cooper, *Il ritorno* smaschera la "sostituzione" dell'agente, rimasto intrappolato nell'incertezza spazio-temporale della Stanza Rossa, mentre sulla terra è tornato appunto il suo *doppelgänger* Mr. C., "abitato" da Bob. In *Twin Peaks. Il ritorno* si stagliano dunque due

.....
romanzo *Siebenkäs* (1796), in seguito viene percepito e utilizzato (criticamente e teoricamente) come sinonimo di doppio. Il *doppelgänger* può indicare un alter ego o un doppio identico ma speculare al soggetto, spesso definito "metà oscura" del soggetto stesso. Per un ulteriore approfondimento si segnalano: Esslin 1984; Fusillo 2014, Krauss 1930.

entità distinte: la prima, nella Stanza Rossa, conserva la natura irrepressibile di Cooper, mentre la seconda esaspera quella demoniaca di Bob e agisce nel mondo. Alla semplice ma efficace contrapposizione fra il Cooper buono e quello "posseduto" si aggiunge inoltre una sorta di altro doppio "artificiale": Doug "Dougie" Jones, creato da Mr. C. per ingannare Cooper e farsi sostituire nella Loggia.¹²⁸ Nell'episodio *Il ritorno* (3x08), Cooper viene finalmente liberato dalla Loggia e intraprende un complicato viaggio che dovrebbe riportarlo nel suo corpo originario, quello di Mr. C. al momento controllato da Bob. La strategia del *doppelgänger* devia però Cooper nel corpo di Dougie, che a sua volta viene mandato nella Loggia come scambio, dove viene immediatamente distrutto. Questo contrattacco produce una sorta di nuovo alter ego: Cooper/Dougie, inerte, bonario e incapace di esprimersi in modo appropriato. Estremamente buono e indifeso, Cooper/Dougie esiste in opposizione al terribile Mr. C. ulteriore manifestazione del *tulpa*: forma pensante, incarnazione vitale di un desiderio o di una volontà del soggetto (David-Neel 1929). La dialettica fra l'incarnazione di questo tipo di risolutezza maligna e la parte retta del soggetto, viene enfatizzata proprio da Cooper/Dougie, personaggio indiscutibilmente buono, simile a un folle votato alla chiarezza della luce, un "idiota" che aderisce "magicamente al bene" (Marmo 2017: 547). A tutti gli effetti, dunque, in *Twin Peaks. Il ritorno* la copia della copia è il motore narrativo di un epico e travagliato ritorno a casa, di un viaggio in cui lacanianamente è possibile riconoscere nel Cooper buono l'io ideale, nel *doppelgänger* quello immaginario, e in Dougie quello simbolico (Lacan 1949; 1966). Se da un lato la rappresentazione visiva delle teorizzazioni di Rank (1914), Freud (1919), e Lacan (1976) sulla discussione dell'io, dell'identità e della loro possibile moltiplicazione rappresenta una sorta di canonico serbatoio di occorrenze, dall'altro Lynch esplora all'interno della tradizione cinematografica della raffigurazione del doppio e del *doppelgänger* malefico immagini significative e celebri sequenze in cui sedimentano e riemergono emblematiche manifestazioni e incarnazioni di forze oscure.

128 "Qualcuno ti ha fabbricato per uno scopo" ("Someone manufactured you for a purpose"), *Twin Peaks. Il ritorno*, 3x03.

Al di là e oltre *Twin Peaks*

Spartiacque nella storia della serialità contemporanea e ideale capostipite di prodotti che ne raccolgono l'eredità, *I segreti di Twin Peaks* è l'*incipit* di un sogno complesso, il cui grande sognatore, lo stesso Lynch, torna a distanza di oltre venticinque anni con *Twin Peaks. Il ritorno*, che funziona come una sorta di nastro di Möbius, in cui scorrono in un *loop* eterno e incomprensibile l'apparato onirico e quello reale, confusi in una dimensione spazio-temporale spesso enigmatica e oscura. Se il ritorno a casa di Lynch ha in qualche modo completato un lungo viaggio artistico e cinematografico, accolto con meraviglia e stupore da pubblico e critica, è inevitabile però riscontrare ancora oggi, nel vasto panorama della serialità, opere direttamente collegate, ispirate o addirittura plasmate a partire dal modello de *I segreti di Twin Peaks*.

Sarebbero molte le possibilità di analisi, a partire per esempio dal modello inaugurato dall'agente Cooper, ripreso in qualche modo dai personaggi di Fox Mulder (D. Duchovny, *X-Files*, 1993-2008) e Frank Black (L. Henriksen, *Millennium*, 1996-1999), ma limitando la riflessione alle figure del doppio e alla scissione del sé, serie come *Lost* (ABC, 2004-2010) e *Fringe* (2008-2013) sono fra le prime occorrenze della *quality tv* e della seconda *golden age* che dichiarano un debito diretto con *I segreti di Twin Peaks*. Se *Lost* sfruttava la doppia o multipla possibile vita dei protagonisti per costruire un universo narrativo complesso, basato sulle dinamiche del "what if" e "what is" (Mittell 2015) e sull'intreccio fra *flashback* e *flashforward*, la più recente *The Leftovers* (HBO, 2014-2017) si è concentrata invece sull'esplorazione del sé intesa come investigazione del doppio oscuro. Al centro di tale percorso narrativo e figurale si trova il personaggio di Kevin Garvey (J. Theroux), capo della polizia di Mapleton (cittadina in cui è inizialmente ambientata la serie) ed eroe prescelto, eletto e in qualche modo incaricato di intraprendere un viaggio iniziatico di conoscenza del bene e del male. Nel corso delle tre stagioni, Garvey attraversa una serie di epifanie e momenti di improvvisa e profonda comprensione, che si manifestano solitamente nella dimensione privilegiata di temporanea sospensione della *ratio*,

ovvero il sogno e l'allucinazione, sperimentando le conseguenze della "fine del mondo" in un universo speculare e alternativo. Lungo il suo tortuoso percorso, Kevin Garvey si confronta con alcuni alter ego (in particolare: Patti Levin – A. Dowd, e Dean – M. Gaston) e con un doppio oscuro e risoluto.

Scritta da Damon Lindelof e Tom Perrotta, autore del libro omonimo da cui la serie prende avvio,¹²⁹ *The Leftovers* affronta un evento apocalittico: la sparizione improvvisa, chiamata *Sudden Departure*, del due per cento della popolazione mondiale (ovvero 140 milioni di persone). A differenza di *Lost* (serie con cui *The Leftovers* dialoga a distanza), che si dedicava alla ricerca della verità e tendeva al momento in cui i personaggi, "rinchiusi" nei diversi universi paralleli, avrebbero stracciato il velo di maya che avvolgeva la loro condizione di morte, *The Leftovers* si concentra quasi esclusivamente sulle persone rimaste, lasciate sole dopo quella inspiegabile dipartita, tratteggiando un racconto corale, in cui spicca il personaggio di Kevin Garvey. Soprattutto nel corso della seconda e terza stagione, Kevin diviene suo malgrado figura messianica, protagonista di una postmoderna sacra scrittura, radicata profondamente nelle ambiguità dell'epoca contemporanea, consapevolmente cosciente della necessità di ricostruire il proprio essere-nel-mondo, attraverso l'esplorazione del proprio io e lo scontro con il proprio lato oscuro. Secondo questa prospettiva, Garvey ricorda Cooper: entrambi sono onesti e retti, appartengono alle forze dell'ordine, e si occupano per questo dell'incolumità degli individui e delle loro comunità. Novelli eroi postmoderni, Garvey e Cooper sono inoltre chiamati a intraprendere un viaggio iniziatico, che prevede una vera e propria discesa agli inferi. Se Cooper arriva alla Stanza Rossa e alla Loggia, Garvey è invece costretto a visitare il regno dei morti, a cercare e trovare la morte, per accedere temporaneamente a dimensioni ultramondane. Nell'episodio *Assassino internazionale* (*The international Assassin*, 2x08), a seguito di un'allucinazione causata da un veleno che assume volontariamente e che lo uccide temporaneamente,

129 Appare significativo ricordare qui la coppia principale di autori di *The Leftovers*, composta da Damon Lindelof e Tom Perrotta, che in qualche modo, fra analogie e differenze, presenta punti in comune con l'esperienza di Lynch e Frost.

amente, Kevin si trova in un universo parallelo, dominato dal leader dei *Guilty*,¹³⁰ Patti Levin. Malgrado non comprenda le dinamiche e le logiche di tale universo, Garvey ha il compito di uccidere Patti, suo complesso e perfetto alter ego, per ristabilire l'ordine e ritornare alla propria dimensione e alla vita. Il secondo e ultimo viaggio nel regno dei morti avviene in occasione del settimo anniversario del *Sudden Departure*, quando per evitare un imminente diluvio universale Garvey viene letteralmente affogato in una semplice vasca da bagno. In questo caso, nell'episodio *L'uomo più potente del mondo e il suo gemello* (*The most powerful man in the world [and his identical twin brother]*, 3x07), Kevin si sdoppia in uno spietato killer professionista e nel presidente degli Stati Uniti, burattino e fantoccio nelle mani della setta dei *Guilty* e del loro leader Patti.

La cornice di questa incursione nel mondo dell'altrove viene costruita da immagini apocalittiche e dai segni di una imminente fine del mondo, che attingono al tradizionale racconto cinematografico e che tratteggiano un contesto perturbante, familiare e minaccioso allo stesso tempo.¹³¹ A differenza di *Twin Peaks*, le dimensioni oniriche e oltremondane in *The Leftovers* sono contraddistinte da un estremo realismo, che suscita una sorta di verosimiglianza surreale, un effetto di perturbante plausibilità che agisce concretamente sulle aspettative e sullo spaesamento dello spettatore.

L'episodio *L'uomo più potente del mondo* inizia dunque con una serie di rispecchiamenti, di veri e propri incontri e riconoscimenti che avvengono di fronte a uno specchio: luogo e teatro dello sdoppiamento di Kevin. Del tutto simile alle sequenze di incontro e rivelazione fra Leland/Bob e Cooper/Bob, anche in questo caso la dialettica fra

130 Nella serie, i *Guilty Remnants* sono una sorta di setta composta da individui vestiti di bianco, che cancellano e negano il proprio passato, abbandonano le proprie famiglie, fanno voto di silenzio ma fumano ininterrottamente, ricorrendo infine anche alla violenza, psicologica e fisica, per ricordare alla comunità il *Sudden Departure* e l'inutilità della vita dopo tale evento. Il loro principale tentativo è quello di ergersi a "statue viventi di memoria". Sulla caratterizzazione e l'importanza del gruppo dei *Guilty* e dei loro corpi si rimanda a Malavasi 2020; Tremblay 2018.

131 A questo proposito si ricorda soltanto il paradigmatico *Il dottor Stranamore. Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba* (*Dr. Strangelove: or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964) di Stanley Kubrick.

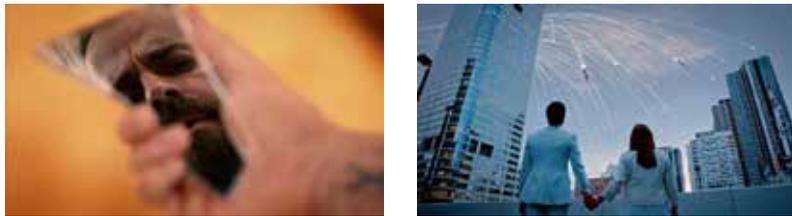


Fig. 7

Kevin Garvey si guarda e tenta di riconoscere la propria immagine e se stesso nel riflesso di uno specchio, *The Leftovers*, 3x07, *L'uomo più potente del mondo e il suo gemello*, (a sinistra).

Fig. 8

Garvey e Patti Levin osservano l'inizio della fine del mondo, *The Leftovers*, 3x07, *L'uomo più potente del mondo e il suo gemello*, (a destra).

il sé e il doppio è veicolata da uno specchio, lo spazio che restituisce simmetria e corrispondenza soltanto apparenti [Fig. 7].

Il prosieguo dell'episodio ruota intorno al desiderio di Patti di innescare uno scontro atomico tra le maggiori potenze del mondo per determinarne la fine. All'interno di questa strategia di guerra, Garvey è allo stesso tempo la persona che può rendere possibile e concreta tale fine (in quanto Presidente degli Stati Uniti) e l'unica persona che può impedirla (in quanto killer incaricato di uccidere il Presidente e suo doppio). Dopo una serie di rocambolesche vicende e riflessioni, che alludono e "materializzano" un dialogo serrato fra il sé e l'inconscio, i due diversi Kevin distruggono quel mondo, quel *mirror universe* dominato dall'odio e dalla violenza, sancendo con l'annichilimento personale la fine dell'universo parallelo. Kevin si abbandona dunque all'oscurità del suo doppio, riconoscendo a sé e agli altri individui il desiderio di morte [Fig. 8].

In *The Leftovers*, a differenza de *I segreti di Twin Peaks*, la forza del male non si rivela compiutamente e non sembra agire una chiara possessione, eppure, una sorta di oscurità primitiva sembra animare il doppio di Kevin Garvey, spinto a realizzare se stesso al di là dei limiti imposti dalla conoscenza del bene e del male.

Più complessi e articolati sono invece i rapporti e le analogie che legano l'intero ciclo di *Twin Peaks* a *The outsider* (HBO 2020), basata

sull'omonimo romanzo di Stephen King¹³² e nutrita di elementi che riecheggiano compiutamente la visionarietà del cinema di Lynch, la serie è costruita sul tema dell'incarnazione del male. In questo caso, l'incarnazione è un vero e proprio movimento del divenire del male, che prende corpo e forma, plasmandosi a immagine e somiglianza dell'uomo. In *The outsider* il male appare del tutto simile alle creature ultramondane, demoniache e divine allo stesso tempo, incontrate da Cooper nella Stanza Rossa: Bob e gli altri sono infatti entità prodigiose, archetipiche, che condensano in loro la co-originarietà del bene e del male, e che conservano dunque gesti e rituali di creazione e distruzione dell'uomo e del suo mondo. In *The outsider* il male viene percepito come forza originaria, misteriosa e potente, in grado di ribaltare il senso della creazione biblica, sfruttando l'individuo per comporre la propria materia e il proprio corpo.

Le premesse della serie sono del tutto sovrapponibili a quelle svelate all'inizio de *I segreti di Twin Peaks*: in una placida cittadina americana, viene rinvenuto il cadavere di un bambino, brutalmente ucciso in un bosco. L'indagine e la domanda cruciale ("Chi ha ucciso Frankie?") ripetono in parte quelle di *Twin Peaks*, e innescano lo sviluppo narrativo. Il ritmo della *detection* è in questo caso incalzante e, dopo una serie di testimonianze, l'assassino viene identificato. A differenza della serie di Lynch, in *The outsider* il colpevole irrompe quasi immediatamente sulla scena e con lui si materializza la minaccia che emerge dall'ordinario, dal quotidiano: Terry Maitland (J. Bateman), un padre di famiglia, un uomo onesto, conosciuto e ammirato da tutti, viene infatti accusato di aver ucciso Frank "Frankie" Peterson. Anche in questo caso il perturbante sembra scalfire l'ordinario e il quotidiano, trasformando un mite allenatore di baseball in un terribile assassino.

Dopo l'arresto spettacolare e il primo interrogatorio, l'indagine si complica e il detective Ralph Anderson (B. Mendelson) è costretto a sondare la possibilità che lo stesso individuo si trovi in due luoghi diversi e lontani fra loro nel medesimo momento. La razionalità e la scientificità dell'approccio sistematico di Ralph inizialmente non

.....
132 Sui rapporti fra la letteratura di Stephen King e le trasposizioni cinematografiche e televisive si rimanda a Browning 2009; Magistrale 2008.

vacillano, nemmeno di fronte alle immagini delle videocamere di sorveglianza che collocano Terry a miglia di distanza dall'area del delitto. A differenza di Cooper, Ralph Anderson non si lascia affascinare dal sapere irrazionale, dal mistero o dal trascendentale, rimanendo saldamente e disperatamente ancorato alla scienza e al valore indiscutibile delle prove. Malgrado questa cocciuta testardaggine, Anderson vede agire i due Terry Maitland: uno in custodia, in cella, l'altro libero, ripreso dalle videocamere. Il luogo dello sdoppiamento di Terry, o meglio lo spazio della visibilità di tale scissione, è dunque in *The outsider* l'immagine digitale restituita dalle videocamere: lo specchio in cui si cercavano Leland/Bob e Cooper/Bob diviene qui una superficie differente e inedita, talvolta fallace, eppure reale e tangibile, il monitor di un dispositivo.

Dopo una serie di articolate riflessioni in cui convergono, in stretta analogia a quel che avviene in *Twin Peaks*, pensiero filosofico e religioso, folklore, racconti popolari e antiche credenze, la risoluzione dell'enigma impone un'assurda possibilità, quella secondo cui due piani differenti del reale co-esistano. In *The outsider* non ci sono varchi di passaggio, luoghi di transizione, dimensioni ultramondane, semplicemente il qui e ora viene raddoppiato: Terry e il suo doppio vivono contemporaneamente, sono nel mondo e in esso agiscono autonomamente, nel bene e nel male. Con l'aiuto di Holly Gibney (C. Erivo), lentamente Ralph Anderson comprende la natura dell'entità malvagia, artefice del doppio di Terry Maitland, che si plasma a immagine e somiglianza di individui ignari, grazie a un semplice contatto fisico. Il potere di creazione e distruzione appare in questo senso tremendo e originario: prendere forma a partire dalla materia e dall'anima di un uomo, abitando la mente e il corpo, per nutrirsi del dolore degli uomini stessi. Dopo un contatto fisico, che segna e incide la pelle di Terry Maitland, la forza del male inizia infatti una sorta di metamorfosi, nascondendosi nei boschi, avvalendosi dunque dell'elemento naturale, che nasconde e protegge, per trasformarsi nell'individuo prescelto. Una volta completato il processo di "trasmutazione", il nuovo corpo condivide i pensieri e le emozioni del soggetto "clonato", "raddoppiato". Si tratta di una relazione a senso unico, soltanto il male conosce, mentre Terry Maitland prima

Fig. 9

Le grotte, teatro e scenario dell'incontro fra Anderson, Gibson e l'incarnazione del male, *The Outsider*, 1x10, *Devi/Non Puoi*.



e gli altri personaggi dopo, subiscono questa invasione e appropriazione demoniaca del loro intero essere. Rispetto a Bob, questa forza originaria e spietata appare meticolosa e perfetta per quel che riguarda la pianificazione di cicli di riposo e metamorfosi che si alternano a quelli scanditi dagli omicidi e dai terribili pasti (i corpi dei bambini uccisi). Affine invece a una caratteristica delle entità di *Twin Peaks* appare la necessità e il potere di suscitare negli individui dolori incolmabili, che saziano la "voracità" di queste creature affamate e incontentabili. La *garmonbozia* lynchiana ritorna in qualche modo anche in *The outsider*, in cui le lacrime e la disperazione dei personaggi nutrono e rafforzano l'entità malvagia che fra loro si muove, osservandone il dolore e lo strazio.

Anche Ralph Anderson, come Cooper prima e Garvey in seguito, deve compiere una concreta discesa agli inferi, che lo conduce all'interno di grotte oscure, quasi arcaiche e misteriose, luogo archetipico in cui il male si svela compiutamente [Fig. 9]. Protetto dalle sembianze e dal corpo della sua ultima vittima, Claude Bolton (P. Considine), proprietario del bar in cui il doppio malvagio di Terry Maitland trascorre le ore successive all'omicidio del piccolo Frankie, il male si presenta a Anderson e Gibney, rispondendo alle loro domande: echi biblici, dissertazioni filosofiche sull'origine e sulla natura del male risuonano nelle grotte, teatro di un incontro perturbante e surreale.¹³³ Dopo uno scontro ambiguo, il male soccombe alla determinazione di Anderson, il quale intende eliminare definitivamente

¹³³ Il riferimento è all'episodio 1X10 *Devi/Non puoi (Must/Can't)*, in cui Gibney e Anderson domandano: "Chi sei tu? Come ti chiami? Da dove vieni? Cosa sei?" ("Who are you? What is your name? Where do you come from? What is your nature?").



Fig. 10
L'abbraccio finale fra Anderson e Gibney, prima della domanda che idealmente chiude la serie, *The Outsider*, 1x10, *Devi/Non Puoi*.

te quella misteriosa forza “muta forma” (nel corso della serie viene usata diverse volte la definizione e l'appellativo di “shape shifter”). L'involucro di Claude e la sostanza del male vengono letteralmente schiacciati da Anderson, il quale afferma perentoriamente: “Te ne devi andare” (“So, you gotta go”, 1x10). Il detective crede in questo modo di aver cancellato il male, di averlo estromesso dal mondo degli uomini, relegandolo nuovamente alla dimensione del fantastico, del folklore e dei racconti per bambini.

Se da un lato l'esperienza del male e l'incontro reale e tangibile con questa forza antica e primigenia schiude Anderson alla lettura delle manifestazioni dello straordinario e dell'eccezionale, dall'altro quell'incarnazione malvagia implica altre terribili consapevolezze, che spingono il detective a domandare e domandarsi: “Cos'altro c'è là fuori?” (“What else is out there?”, 1x10) [Fig. 10]. Nel silenzio che segue e che chiude la serie riecheggia la semplice constatazione che il male sia parte integrante e costitutiva del mondo.

Se il male può dunque provenire da una dimensione ulteriore, dal sogno e dalla fantasia, le opere di Lynch e le serie *The Leftovers* e *The outsider* sembrano allo stesso tempo delineare e restituire forze capaci di imporsi sugli uomini, occupando concretamente i loro corpi e le loro menti. La co-originarietà di bene e male e l'impetuosa banalità del male sono infine gli elementi che caratterizzano le diverse manifestazioni e incarnazioni raccontate con perturbante verosimiglianza da Lynch e dagli esempi tratti dalla serialità contemporanea. Accanto e oltre il suo cinema e le sue opere, Lynch ha spesso raccontato la sua personale visione del mondo e del male, con una consapevolezza disarmante, che si riflette nella sua poetica: “C'è bontà nei cieli blu e nei fiori, ma ci sono anche altre forze – il male selvaggio e la decadenza” (Lynch 2016: 53).

BIBLIOGRAFIA

- BASSO FOSSALI P. (2006), *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, ETS, Pisa.
- BAUDRILLARD J. (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, trad. it., Feltrinelli, Milano.
- BERTETTO P. (a cura di) (2008), *David Lynch*, Marsilio, Milano, ebook.
- BETTINI M. (a cura di) (1991), *La maschera, il doppio e il ritratto*, Laterza, Roma-Bari.
- BROWNING M. (2008), *Stephen King on the Big Screen*, Intellect, Bristol-Chicago.
- BUCKLAND W. (ed.) (2009), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- CAROCCI E. (2008), “Fuoco Cammina con me”, in BERTETTO P. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Milano, ebook, posizione 148-192.
- CASSETTI F. (ed.) (1984), *L'immagine al plurale*, Marsilio, Venezia.
- CAZELLES B. (ed.) (1984), *Le double*, Stanford French Review.
- CHION M. (1992), *David Lynch*, Editions de l'Etoile, Paris.
- CREED B. (2007), “The untamed eye and the dark side of surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg”, in HARPER G., STONE R. (eds.), *The unsilvered screen: surrealism on film*, Wallflower Press, London, pp. 115-133.
- DAVID-NEEL A. (1929), *Mystiques et magiciens du Thibet*, Plon, Paris.
- DEVLIN W., BIDERMAN S. (eds.) (2011), *The Philosophy of David Lynch*, The University Press of Kentucky, Lexington.
- DOTTORINI D. (2004), *David Lynch. Il cinema del sentire*, Le Mani, Genova.
- DUSI N., BIANCHI C. (a cura di) (2019), *David Lynch: Mondi Intermediali*, Franco Angeli, Milano.
- ECO U. (1994), *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.
- ELSAESSER T. (2009), “The Mind-Game Film”, in BUCKLAND W. (ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- ESSLIN M. (1984), “From Doppelgänger to Doubles in Drama”, in

- CAZELLES B. (ed.), *Le double*, Stanford French Review, no. 8, pp. 35-46.
- FUSILLO M. (2014), *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Mucchi Editori, Modena.
- FREUD S. (1919), "Das Unheimliche", in *Gesammelte Werke*, Fischer Verlag, Frankfurt 1947, trad. it., "Il Perturbante", in *Opere di Sigmund Freud*, Bollati Boringhieri, Torino 1977.
- GRESPI B. (2008), "Mulholland Drive", in BERTETTO P. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Milano, ebook, posizione 239-277.
- GUIDORIZZI G. (1991), "Lo specchio e la mente. Un sistema di intersezioni", in BETTINI M. (a cura di), *La maschera, il doppio e il ritratto*, Laterza, Roma-Bari, pp. 31-46.
- HAYES M. C., BOULÈGUE F. (eds.), *Fan Phenomena: Twin Peaks*, Intellect Books, Bristol.
- HARPER G., STONE R. (eds.) (2007), *The unsilvered screen: surrealism on film*, Wallflower Press, London.
- HISPANO A. (1998), *David Lynch. Claroscuro americano*, Glénat, Madrid.
- INNOCENTI V., PESCATORE G. (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva*, Archetipo, Bologna.
- JENKINS H. (1992), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York; trad. it. *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- KRAUSS W. (1930), *Das Doppelgängermotiv in der Romantik. Studien zum romantischen Idealismus*, Ebering, Berlin.
- LACAN J. (1974), *Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io*, in *Scritti*, trad. it. G. Contri, Einaudi, Torino.
- Id. (1976), *Scritti*, trad. it. G. Contri, Einaudi, Torino.
- Id. (1976a), *Il Seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, Einaudi, Torino.
- Id. (1991), *Il Seminario. Libro II. L'io nella teoria di Freud e nella tecnica della psicoanalisi*, trad. it., Einaudi, Torino.
- LAVERY D. (ed.) (1995), *Full of Secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit.
- LYNCH D. (1977), *Lynch on Lynch*, ed. C. Rodley, Faber and Faber, London.

- Id. (2016), *Io vedo me stesso*, Il Saggiatore, Milano.
- Id. (2018), *Someone is in my House*, a cura di S. Huijts, Prestel, Monaco-Londra-New York.
- LYNCH D., MCKENNA K. (2018), *Lo spazio dei sogni*, trad. it., Milano, Mondadori.
- MAGISTRALE T. (ed.) (2008), *The Films of Stephen King*, Palgrave, New York.
- MALAVASI L. (2008), *David Lynch. Mulholland Drive*, Lindau, Torino.
- Id. (2020), "Bodies' Strange Stories: *Les Revenants* and *The Leftovers*", in VIOLI A., GRESPI B., PINOTTI A., CONTE P. (eds.), *Bodies of Stones in the Media, Visual Culture and the Arts*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 277-293.
- MARMO L. (2017), "Tornando a casa. Desiderio spettatoriale e dispersione narrativa in *Twin Peaks: The Return* di David Lynch", in *Sigma. Rivista di Letterature Compare, Teatro e Arti dello Spettacolo*, vol. 1, pp. 537-561.
- MCCABE J., AKASS K. (eds.) (2007), *Quality tv*, I. B. Tauris, London.
- MENARINI R. (2002), *Il cinema di David Lynch*, Falsopiano, Alessandria.
- MITTELL J. (2015), *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York-London; trad. it. *Complex Tv. Teoria e Tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma 2017.
- MURRAY C. (2013), "Gothic Daemon BOB", in HAYES M. C., BOULÈGUE F. (eds.), *Fan Phenomena: Twin Peaks*, Intellect Books, Bristol, pp. 109-115.
- PELTIER S. (1993), *Twin Peaks, une cartographie de l'inconscient*, Carrien n'a d'importance, Pézilla-la-Rivière.
- RANK O. (1914), *Der Doppelgänger. Eine psychoanalytische Studie*, Turia & Kant, Wien-Leipzig, trad. it., *Il doppio il significato del sosia nella letteratura e nel folklore*, SugarCo, Milano 1979.
- RODMAN W. (1983), "The series that will change Tv", in *Connoisseur*, September, pp. 139-144.
- SANNA A. (ed.) (2019), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Cham.

- SCANDOLA A. (a cura di) (1997), *L'immagine allo specchio. Il cinema e la metafora del doppio*, Cierre, Verona.
- SEPINWALL A. (2013), *The Revolution Was Televised. The Cops, Crooks, Slinger and Slayers Who Changed Tv Drama Forever*, Simon & Schuster, New York.
- SHEEN E., DAVISON A. (eds.) (2004), *The Cinema of David Lynch. American Dreams, Nightmare Visions*, Wallflower Press, London-New York.
- SKOPTSOV M. L. (2015), "Prophetic Visions, Quality Serials: Twin Peaks' New Mode of Storytelling", in *Series. International Journal of Tv Serial Narratives*, I, pp. 39-50.
- STEVENSON D. (1995), "Family Romance, Family Violence, and the Fantastic in *Twin Peaks*", in LAVERY D. (ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 70-81.
- TETI M. (2018), *Twin Peaks. Narrazione multimediale ed esperienza di visione*, Mimesis, Milano.
- THOMPSON K. (eds.) (2003), *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge (MA)-London.
- THOMPSON R. J. (1997), *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, Syracuse University Press, New York.
- TURNBULL S. (2014), *Tv Crime Drama*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- VIOLI A., GRESPI B., PINOTTI A., CONTE P. (eds.) (2020), *Bodies of Stones in the Media, Visual Culture and the Arts*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- ŽIŽEK S. (2004), *Dello sguardo e altri oggetti. Saggi su cinema e psicanalisi*, Campanotto, Pisan di Prato.
- Id. (2009), *Leggere Lacan. Guida perversa al vivere contemporaneo*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Id. (2011), *Lynch: il ridicolo sublime*, trad. it., Mimesis, Milano, ebook.
- WALLACE D. F. (2011), *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose che non farò mai più)*, trad. it., Minimum fax, Roma, ebook.
- WILLIAMS R. (2015), *Post-Object Fandom. Television, Identity and Self-Narrative*, Bloomsbury, New York-London.

SEZIONE III

“The good Dale is in the lodge and can’t leave”. Il tema della soglia in *Twin Peaks* e nei suoi eredi

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.¹³⁴ 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

134 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.¹³⁵ 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).¹³⁶ Di nuovo, il primo piano del volto di Cooper diviene lo sfondo su cui impressionare e incidere,

135 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'".

136 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,¹³⁷ 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

¹³⁷ Si pensi al sipario che, presente alle estremità del testo, avvolge l'intero svolgimento di *Velluto Blu* (1986).

Fig. 2
La sovrapposizione 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.¹³⁸ 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 sovrappresse 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-

¹³⁸ 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 soggiorno) 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,¹³⁹ 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-

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

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



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.¹⁴⁰ 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*.¹⁴¹

140 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".

141 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.¹⁴² 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

142 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.¹⁴³

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 infi-

143 Traduzione mia.

nita nella propria orizzontalità.¹⁴⁴ 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),¹⁴⁵ 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

144 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.

145 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.¹⁴⁶ 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),¹⁴⁷ *The Return* rilancia e radicalizza il discorso che intreccia identità e soglia, presentandosi come opera ibrida di 18 ore,

146 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.

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

attraversata 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.¹⁴⁸ 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.

148 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".¹⁴⁹ 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.¹⁵⁰ Ai limiti

149 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).

150 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.¹⁵¹

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.¹⁵²

151 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.

152 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.¹⁵³ 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

153 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 sovrapposizione 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 sovrappreso 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

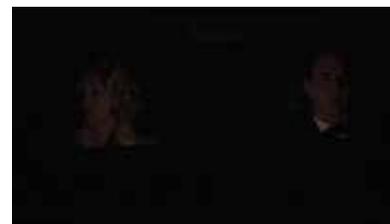


Fig. 9
I volti di Laura e Cooper avvolti dall'oscurità, *Twin Peaks: The Return*, parte 18 (David Lynch, 2017), (a sinistra).

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

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.¹⁵⁴

154 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,

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) –¹⁵⁵ 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.

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

155 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.

GIUSEPPE PREVITALI

Sotto la soglia. Il lato oscuro del quotidiano da *Twin Peaks* a *Dark***Introduzione**

Nello scenario visuale contemporaneo, le serie tv hanno assunto un ruolo cruciale a livello di costruzione degli immaginari, offrendo agli spettatori la possibilità di immergersi in mondi narrativi sempre più complessi. La proliferazione delle serie di quella che viene riconosciuta come la terza *golden age* della televisione appare però sotto molti aspetti debitrice di alcune esperienze pionieristiche che hanno visto la luce durante gli anni Novanta, fra le quali spicca – per l'impatto culturale che ha avuto sin dalla sua prima messa in onda – *Twin Peaks* (1990-1991). La serie creata da David Lynch e Mark Frost¹⁵⁶ ha infatti dimostrato come il mezzo televisivo fosse in grado di ospitare contenuti di qualità e di sviluppare narrazioni complesse attraverso la forma seriale.

In particolare, uno dei temi che da sempre interessa Lynch e che ha trovato una peculiare espressione in *Twin Peaks* anche grazie alla mediazione di Frost, è quello della critica all'utopia borghese

¹⁵⁶ Uno dei temi più dibattuti nel contesto della teoria recente delle serie televisive ha a che vedere con il concetto di autorialità. Diversamente da quanto avviene nel cinema, nelle serie tv (soprattutto in quelle broadcast come, appunto, *Twin Peaks*) la figura dell'autore non è immediatamente riducibile a quella del regista. Le serie sono infatti operazioni di scrittura e messa in scena collettive e anche se il tema non appare centrale in questa sede, è comunque importante rilevare come anche *Twin Peaks*, pur essendo profondamente influenzata dall'estetica e dall'immaginario lynchiano, non sia stata esente da altre importanti influenze, come l'interesse di Mark Frost per la teosofia. Sul tema dell'autore nella serialità televisiva si vedano Kompore (2011), Grasso e Penati (2016), Brembilla (2018).

americana, che trova nella struttura urbanistica del *suburb* o della tranquilla cittadina di provincia una delle sue manifestazioni più ricorrenti. Come si avrà modo di dimostrare, è almeno da *Blue Velvet* (1986) che Lynch viviseziona le illusioni della *middle class* americana, mostrandone le ossessioni notturne e più segrete. Questa vera e propria ossessione, esplosa fra le vie della tranquilla *Twin Peaks* dopo il ritrovamento di Laura Palmer, è divenuta un tema ricorrente nella serialità contemporanea, come dimostrano i casi emblematici di *Desperate Housewives* (2004-2012) o *Riverdale* (2017-in produzione), soltanto per citare i casi più influenti.

In questo ampio panorama, le serie che hanno meglio rielaborato il processo di messa in crisi dell'ideologia borghese sembrano però essere *Stranger Things* (2016-in produzione) e *Dark* (2017-2020), che si sono appropriate di un registro orrorifico in qualche modo vicino a quello lynchiano, seppur filtrato attraverso altre influenze (si pensi ad esempio all'impatto dell'immaginario letterario e cinematografico di Stephen King su *Stranger Things*). A partire da questa constatazione, e muovendo da una disamina dettagliata della fisionomia che il tema assume in Lynch, si cercherà di mostrare come queste due serie abbiano fornito una radiografia dell'utopia suburbana fra America ed Europa.

Troppo rosso, troppo vicino

Dei fiori rossi accarezzati dal vento, una staccionata bianca, un cielo azzurro. La primissima immagine (dopo i titoli di testa) di *Blue Velvet* colpisce per un cromatismo acceso, che attraversa tutta la sequenza iniziale. Sulle note del tema principale del film vediamo succedersi brevi inquadrature collegate in dissolvenza che ci mostrano nell'ordine: un camion dei pompieri con a bordo un uomo che saluta verso la macchina da presa e un cane, dei tulipani gialli, alcuni bambini che attraversano la strada, una villetta anonima in un quartiere residenziale borghese. Con un montaggio alternato vediamo poi un uomo intento ad annaffiare il prato e una donna guardare un film alla televisione (probabilmente un noir, considerato il revolver che campeggia sullo schermo). Improvvisamente l'uomo viene colto da

un malore e si accascia a terra, mentre il suo cane cerca di mordere il getto d'acqua che ancora esce dalla canna per innaffiare. Poi il punto di vista si sposta, posizionandosi a livello dell'erba del prato. La macchina da presa penetra al suo interno, sino a rivelare una massa di insetti che brulica attorno a quello che apprenderemo essere un orecchio mozzato.

Questa sequenza, della durata di neppure due minuti, ha il valore di una vera e propria dichiarazione di poetica. Le prime immagini del film ci proiettano all'interno di un quartiere suburbano, rappresentato attraverso situazioni stereotipiche che contribuiscono a definire l'immagine del sobborgo americano ideale. Come evidenziato da Hayden (2003: 128-153), il sistema dei media ha contribuito in maniera fondamentale a trasformare il *suburb*, un luogo dove la vita scorre sempre uguale e senza difficoltà, nell'ideale normativo della società postbellica americana. Lynch decostruisce questo modello di rispettabilità borghese, mostrando progressivamente il lato oscuro della cittadina di Lumberton. Non a caso è lo stesso regista a definire *Blue Velvet* un film "di quartiere", legato ad una dimensione fortemente locale:

Velluto blu è un film "di quartiere" [...]. I personaggi non hanno nessun tipo di contatto col governo di Washington o coi problemi universali. I loro problemi hanno a che fare con una minuscola porzione di mondo e per la maggior parte sono intrinseci agli individui stessi (Rodley 1997: 198).

La calma rassicurante del *suburb* americano è però ben presto messa radicalmente in discussione dal ritrovamento dell'orecchio mozzato cui si accennava. In realtà, la sequenza stessa di apertura sembra contenere i segni di una tensione, denunciare la presenza strisciante di un altro lato del reale. Tutte le brevi inquadrature che fungono da contesto al prologo, per quanto all'apparenza estremamente rassicuranti, sembrano possedere un carattere in qualche modo strano ed incongruo. I colori dei fiori sono troppo saturi, il cane sul camion dei pompieri è così immobile da sembrare finto e via dicendo. È un insieme di elementi che concorre a definire il carattere non naturalistico della sequenza e che pare annunciarne il

sottotesto mortifero. Mi pare che in questo senso acquistino utilità le osservazioni di Hal Foster che, discutendo il concetto di realismo traumatico ha identificato nell'iperrealismo pittorico una peculiare capacità di confondere regimi categoriali diversi (Foster 2006: 139 e ss.).¹⁵⁷

È attraverso questa peculiare sorta di (iper-)realismo traumatico che Lynch inizia sottilmente a mettere in discussione la tenuta del sogno borghese: secondo il regista, il carattere autenticamente americano del film è da ricercarsi proprio nella sua capacità di far coabitare "l'innocenza e l'orrore, la morbosità e l'ingenuità" (Rodley 1997: 199). Questa coesistenza degli opposti chiama in causa necessariamente la categoria freudiana del perturbante: come è noto, questo concetto identifica un sentimento contraddittorio, che si sprigiona quando "qualcosa di familiare [...] si fa estraneo" a causa di un processo di rimozione (Freud 1991: 294). Seguendo questa suggestione, è possibile evidenziare come sin da subito la città di Lumberton appaia abitata da un rimosso, un elemento osceno e inesprimibile che il film si propone di indagare. Il lato oscuro della cittadina emerge immediatamente grazie all'uso che Lynch fa della sintassi visiva: in particolare, l'inquadratura sull'orecchio mozzato invaso di insetti produce una vera e propria "intensificazione della visione" (Caccia 1994: 63). La natura perturbante del quotidiano emerge attraverso un eccesso di vicinanza, un morboso fissarsi dello sguardo su ciò che dovrebbe rimanere osceno (cioè, letteralmente, escluso dal campo del visibile). Vincenzo Buccheri ha evidenziato come la capacità di Lynch di guardare gli individui (ma lo stesso vale anche per gli oggetti) con estrema intensità e vicinanza finisca per renderli "fastidiosi, fuori posto, minacciati da qualche oscura presenza" (2002: 42). I primi piani (e ancor più i dettagli e i particolari) di Lynch, da questo punto di vista, sembrano trattenere la carica disturbante di quelli del cinema delle origini, dove il vedere ingigantito era percepito come alienante.¹⁵⁸

157 Per una utile applicazione del concetto di iperrealismo al cinema, si veda Censi (2014).

158 Come è noto, nel contesto del cinema delle origini, si è prodotto un intenso dibattito teorico riguardo all'aspetto potenzialmente perturbante della realtà

A partire dall'*incipit*, il film si sviluppa mostrando la discesa del giovane Jeffrey nelle profondità più morbide di Lumberton, in un viaggio al termine della notte sospeso fra il reale e l'immaginario. In effetti, la doppiezza oscura del quotidiano presentata in *Blue Velvet* non si concretizza in una dimensione Altra (come sarà in *Twin Peaks* e più ancora in *Stranger Things* e *Dark*), ma può essere ricondotta ad una proiezione (onirica?)¹⁵⁹ del protagonista. *Blue Velvet* si apre in questo senso a letture di matrice psicoanalitica, che hanno sottolineato ad esempio come la sequenza centrale del film (in cui Jeffrey spia la cantante Dorothy Vallens) possa essere letta come rappresentazione delle dinamiche masochiste (Catanea 2008: 54-64). Sia la conturbante Dorothy che l'angelica Sandy rappresenterebbero, da questo punto di vista, proiezioni pulsionali di Jeffrey, funzionali al superamento del proprio desiderio omoerotico represso (Kuzniar 1989: 16-17).

Questo tipo di lettura, che certamente non esaurisce la densità del testo, è in qualche modo confermata dal finale non pacificante: l'immagine del pettirosso che divora un insetto instilla nello spettatore il dubbio che quanto ha visto possa essere stato poco più che un sogno, senza però dargliene la certezza. Pur compromesso e minato nella sua tenuta, l'ordine patriarcale è stato ripristinato attraverso la sublimazione della pulsione omo-masochistica di Jeffrey, che è in qualche modo sceso a patti con sé stesso. Se, come osserva Goffman, la coesione dell'ordine sociale si basa su un gioco drammatico nel quale ognuno è chiamato a ricoprire un ruolo definito (1969: 82-88), il finale del film conferma il posizionamento di Jeffrey all'interno della rappresentazione scenica del *suburb* americano. Come anticipato, però, l'immagine del pettirosso crea una profonda incrinatura in questa illusione, come ad anticipare le future incursioni di Lynch negli anfratti più oscuri della provincia statunitense:

.....
 cinematografica. Il carattere attrazionale (Gunning 1986) del primissimo cinema derivava in parte anche dalla sua capacità di mostrare un reale intensificato dal punto di vista delle dimensioni e delle proporzioni. Ciò riguarda in particolare il primo piano, la cui familiarizzazione è stata preceduta da un periodo nel quale il volto enorme sullo schermo era considerato terrorizzante (Carluccio 1999).

159 È questa l'interpretazione di Chion (2000: 105-106).

Il finale non è lieto. Si tratta delle medesime immagini dell'inizio, ma a questo punto sappiamo molto di più a proposito dei personaggi [...]. È come se ci fossero due persone in una stanza: a una delle due è appena stata sterminata la famiglia a colpi di mitra e l'altra ha appena vinto un premio o qualcosa del genere. Ignorando tutto questo, quelle due persone avrebbero un aspetto perfettamente normale (Rodley 1997: 200).

Una soap gotica

Nel 1990 debutta sugli schermi americani *Twin Peaks*, serie destinata a sconvolgere per sempre la storia del medium televisivo e ad avere un ruolo fondamentale nel nuovo protagonismo culturale delle narrazioni seriali. Superando il pregiudizio popperiano secondo cui la televisione era essenzialmente uno strumento pericoloso per la sua capacità di condizionamento (Popper 2002), le serie contemporanee sono riuscite ad imporsi come una delle forme mediali dominanti, ereditando e al contempo riadattando il dispositivo mitopoietico della forma-romanzo (Grasso 2016: 16) e contribuendo a definire quello che Mittel (2017) ha identificato come il paradigma della *complex tv*. *Twin Peaks* è senza dubbio uno dei prodotti più rappresentativi della cosiddetta seconda *golden age* della televisione americana,¹⁶⁰ come dimostrano – fra le altre cose – l'ibridazione dei generi, la continua alternanza dei registri espressivi, la riflessione metatelevisiva e la capacità di costruire una delle prime narrazioni transmediali (Jenkins 2007: 81-129) originate dal piccolo schermo. La serie è ambientata nella mite cittadina di Twin Peaks e muove dal ritrovamento del corpo senza vita della giovane Laura Palmer. Con il procedere degli episodi, di lei vediamo accumularsi una serie di immagini, comunicateci attraverso diversi media (la fotografia, la televisione, il sogno); Laura Palmer è una creatura che esiste nel regno dell'iconico perché, in un certo senso, è una vera e propria icona della mascherata sociale che tiene assieme la comunità di Twin Peaks. La sua fotografia in veste di reginetta diviene un autentico totem della natura illusoria della vita nella città, che l'arrivo dell'agente

160 Sulle *golden age* della tv statunitense si vedano: Innocenti, Pescatore (2008) e Penati (2016). Inoltre, sulla seconda *golden age*: Thompson (1996).

speciale Dale Cooper contribuirà a scoperciare definitivamente. In questo senso la piccola comunità che fa da sfondo alla serie è strettamente legata alla Lumberton di *Blue Velvet*, quasi che fossero parte di una sola città immaginaria.¹⁶¹ Chion è molto esplicito in questo senso e parla di una vera e propria *Lynchtown*, dove l'oscurità e il male sono sempre in agguato:

A Lynchtown tutto è a portata di mano, tutto è vicino, tutti si conoscono [...]. E tuttavia, calata la notte, quante ombre si affollano alla porta delle sue casette; e quando i giovani appena risvegliati all'amore passeggiato sotto gli alberi che costeggiano i viali, si sentono, non poi troppo lontano, gli ululati dei lupi (2000: 97).

Ad un'osservazione superficiale, la cittadina di Twin Peaks – con il suo liceo, la sua tavola calda, le sue ottime torte e il suo campionario di personaggi pittoreschi – parrebbe un piacevole angolo di mondo (lo stesso agente Cooper, d'altronde, coltiverà il desiderio di trasferirsi). Questa sensazione è fortemente amplificata dallo stile visivo e narrativo della serie, che all'indagine poliziesca sulla morte di Laura Palmer accosta un immaginario da soap opera (Ang 1982). Il fatto che i cittadini stessi seguano assiduamente le vicende di una soap (la fittizia *Invitation to Love*) è in questo senso fondamentale perché, come ha acutamente dimostrato Charney (1991), fra la soap e il telefilm esistono dei movimenti di contatto e dei meccanismi di rispecchiamento di grande raffinatezza. Ciò che accade sullo schermo anticipa o imita le vicende che interessano la comunità di Twin Peaks, come a istituire una continuità fra le due narrazioni: ponendoci di fronte questi indizi, Lynch sembra dirci che *Twin Peaks* è anche una soap, con i suoi intrighi sentimentali e le passioni debordanti dei suoi personaggi.

Come in una soap, gli abitanti di *Twin Peaks* sono in effetti dei tipi e, salvo specifiche eccezioni, non evolvono nel corso del tempo. La presenza di figure in qualche modo stereotipate sembra confermare la sensazione che "la comunità d'individui che risiede in questo luo-

.....
161 Sui rapporti esistenti fra i due film in questo senso, si vedano le dichiarazioni di Lynch (2017: 94, 101).

go fittizio si presenta come il simbolo dell'intera società statunitense" (Teti 2018: 51). Questa comunità, apparentemente tranquilla e coesa, vede sgretolarsi la propria facciata di rispettabilità quando un cadavere, oggetto abietto per eccellenza e che per questo dovrebbe programmaticamente rimanere fuori campo (Kristeva 2006), fa la sua imprevista comparsa. A partire da qui, l'aspetto perturbante della vita americana emerge con forza sempre maggiore, rivelando un sottobosco di droga, sesso sfrenato e famiglie che nascondono spettri d'incesto (Martini 1991). La disfunzionalità del quotidiano risiede al cuore della vicenda di questa anonima cittadina del nord-ovest, in pieno accordo con la tradizione del gotico (Ledwon 1993; Wheatley 2006).¹⁶²

Anche il meccanismo della *detection* è fortemente ripensato da Lynch, che decostruisce la figura dell'investigatore attraverso gli strani processi deduttivi dell'agente Cooper: basti pensare alla celebre sequenza in cui viene illustrato il metodo di indagine "zen" o alla trionfante e del tutto prematura constatazione che per identificare il killer sia sufficiente interpretare correttamente un sogno ("Break the code, solve the crime!"). Se la frustrazione del modello investigativo appare così radicale (Nickerson 1993) è perché la natura del crimine e il vero volto di Twin Peaks sembrano necessitare di uno sguardo fuori dall'ordinario, che soltanto Cooper pare possedere.¹⁶³ Che poi anche questo modello di investigazione debole non riesca a risultare completamente efficace è del tutto sintomatico della specifica articolazione che *Twin Peaks* offre del lato oscuro della normalità americana. Se già in *Blue Velvet* vi era il sospetto che la discesa agli inferi di Jeffrey fosse poco più che un viaggio nelle proprie pulsioni, la serie di Lynch e Mark Frost fa saltare completamente la

.....
162 La tradizione del gotico è stata recentemente recuperata da numerosi film e serie televisive ed è in generale al centro di un ampio processo di riscoperta anche dal punto di vista teorico. Al riguardo si vedano ad esempio Beville (2009) e Boni (2015). Inoltre, sull'impatto del gotico nella cultura visuale contemporanea in senso più ampio rimandiamo – fra gli altri – ai lavori di Edwards e Soltysic Monnec (2012) e Aldana Reyes (2014).

163 Da questo punto di vista ha senza dubbio ragione Dottorini (2004) quando ascrive *Twin Peaks* alle opere lynchiane nelle quali il tema dello sguardo e delle sue potenzialità è più esplicito.

distinzione fra reale e immaginario, conducendo lo spettatore nel reame dell'indecidibile (Jowett, Abbott 2013: 161-163). Le avvisaglie di questo sgretolamento della tenuta del reale sono già presenti nell'episodio pilota e attraversano l'intera serie, fino ad esplodere nella recente terza stagione.

Ci riferiamo ovviamente alle sequenze ambientate nella *Red Room* o nella *Black Lodge* e in generale a tutte le apparizioni di personaggi legati dal piano materiale (come il gigante o BOB). Al di là delle pur numerose (e più o meno valide) interpretazioni di questi elementi della serie in termini filosofici (Manzocco 2010), si può notare come questi spazi immaginari costituiscano uno dei punti maggiormente interessanti e dibattuti dell'opera di Lynch, soprattutto da parte dei fan più attenti.¹⁶⁴ Non sembra dirimente in questa sede interrogarsi sulla effettiva fisicità di questi luoghi in seno all'universo narrativo della serie; piuttosto, interessa maggiormente notare come questo piano si presenti come un doppio del quotidiano, una sua rimediazione o un'occasione in cui la sua natura contraddittoria e perturbante può emergere in modo più esplicito. La deriva metafisica della serie dopo la rivelazione dell'identità dell'assassino di Laura Palmer non risolve la natura contraddittoria di quanto avviene in questi luoghi e anche il finale – fatte salve le note vicissitudini produttive della seconda stagione della serie – rimane volutamente aperto e chiede al pubblico dei fan un lavoro di ricerca che si è protratto per anni (Bulgarini d'Elci 2020).¹⁶⁵ Il livello di indecidibilità è tale che anche l'utilità dell'intervento di Cooper può in fin dei conti essere messa in discussione, come avviene nel ventunesimo episodio (a parlare è Jean Renault):

Before you came, Twin Peaks was a simple place. Quite people lived a quiet life. Then a pretty girl die, and you arrive, and everything change...

.....
164 Lo dimostra molto bene il volume di Parlangei (2015: 33-56) che, pur non pretendendo di offrire un punto di vista scientifico sulla serie, offre numerosi spunti di interesse per la lettura complessiva della sua opera.

165 L'interesse del pubblico per la serie non si è esaurito nella già vasta impresa speculativa sugli aspetti più oscuri e controversi di *Twin Peaks*, ma ha coinvolto anche precise pratiche di *fandom*, per le quali si rimanda a Smith, Goddard e Fairclough (2016).

Suddenly the simple dream become the nightmare. [...] Maybe you brought the nightmare with you, and maybe the nightmare will die with you.

Anche se non certamente per rispondere a questa accusa rivolta ad uno dei personaggi più amati della serie, Lynch torna sul luogo del delitto con il lungometraggio *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992). Dopo aver osservato al microscopio la vita disfunzionale di una comunità americana (Pezzotta 1991), il regista si concentra sulle ultime ore di vita di Laura Palmer, che appare nella sua individualità e non più attraverso la mediazione di immagini o di doppi speculari (come la cugina Maddy, interpretata dalla stessa attrice Sheryl Lee). Nell'economia dell'universo transmediale di *Twin Peaks*,¹⁶⁶ peraltro, la figura di Laura Palmer era già stata tratteggiata con maggior profondità nel best-seller *Il diario segreto di Laura Palmer* (pubblicato nel 1990). Per lo spettatore che conosce la serie, il *Diario* è un testo preziosissimo, perché già dalle prime pagine lascia emergere il grande rimosso della famiglia Palmer e dell'intera comunità di Twin Peaks, dimostrando come l'incubo cui accennava Renault fosse già da tempo presente nella cittadina. In un laconico post-scriptum nella seconda pagina del diario, Laura scrive: "Spero che stanotte BOB non venga" (Lynch 2017: 14).

Sin da questa prima attestazione, il *Diario* restituisce l'immagine di una ragazza spezzata, che la serie lasciava intravedere soltanto attraverso le testimonianze parziali di chi ne conosceva alcuni segreti. Progressivamente, il lettore viene posto di fronte alla cronaca di una vita di violenze che sappiamo essere incestuose ("Non ricordo quando è cominciato [...]. Quando ci penso, capisco che non giocava con me come avrebbe dovuto"; ivi: 85). Da qui emerge il tema della doppia natura di Laura, un lato oscuro che preannuncia e al contempo assomma in sé tutti i segreti di *Twin Peaks*: "Sono intrappolata in una parte di me che odio [...]. e io lotto per salvare la Laura che vorrei ancora essere. Quella che tutti credono esista an-

.....
166 In modo molto puntuale, Carocci (2008: 71) ha parlato della struttura dell'universo transmediale inaugurato dalla serie come di un rizoma, per la definizione del quale si rimanda naturalmente al volume di Deleuze e Guattari (2006).

cora” (ivi: 99). Il punto più interessante del *Diario* si raggiunge però nel momento in cui BOB si impossessa della pagina scritta, invadendo lo spazio privato di Laura; la sua apparizione in questo contesto non risolve comunque il mistero circa la sua natura: facendo eco alla domanda radicale posta nell’episodio 16 da Cooper, possiamo chiederci se sia più facile accettare la presenza di un demone maligno o l’idea dello stupro incestuoso:

Lo dirò a tutti e farò in modo che mi credano. E dirò...

CHE COSA DIRAI, LAURA PALMER? DIRAI CHE TI PORTO VIA E TU NON TI OPIONI MAI? CHE NON GRIDI MAI PER CHIEDERE AIUTO? GLI DIRAI CHE MI VEDI MA NON MI VEDE NESSUN ALTRO? NON TI CREDERÀ NESSUNO, LAURA PALMER... (ivi: 122).¹⁶⁷

Il prefigurarsi della tragedia, che qui avviene sulla pagina scritta, è forse ancora più radicale in *Fire Walk With Me*, dove le ultime ore di vita di Laura Palmer lasciano intravedere lo sgretolarsi della sua personalità e il rapido precipitare degli eventi che condurrà alla sua morte. Qui lo sperimentalismo formale di Lynch raggiunge uno dei suoi punti più alti (anticipando in qualche modo soluzioni che troveranno ampio spazio nella terza stagione; Teti 2018: 60) e diventa ancor più esplicito e radicale il processo di decostruzione del sogno americano. In un’intervista, a proposito della problematica ricezione commerciale del film, Lynch si è espresso chiaramente sul tema:

Forse il problema è che, concentrandosi sugli ultimi sette giorni di vita di Laura Palmer, il film ricordava al pubblico che al centro di *Twin Peaks* c’era una storia di incesto e filicidio.

Può darsi. Per morti l’incesto è inquietante perché probabilmente lo praticano a casa loro! E comunque non è piacevole. Laura è una dei tanti. Quella è la sua storia. Di quello parlava il film (Rodley 1997: 258).

Twin Peaks, svuotata da gran parte dei suoi abitanti, diviene uno spazio vuoto e fantasmatico, che già nella sua geografia deserta sembra tradursi in un luogo della psiche o del desiderio. È come se, in *Fire*

.....
 167 Sul rapporto fra Leland Palmer e BOB e sul tema della violenza incestuosa nella serie si rimanda alle interessanti suggestioni di Zontos (2017).

Walk With Me, le strade della cittadina – percepite dalla psiche distorta e frantumata di una Laura ormai sull’orlo del collasso – divenissero ancora più ricettive all’influenza di altri piani. In questo senso ha ragione Basso Fossali (2008) quando scorge nella cinematografia di Lynch la presenza di un pensiero figurale: le immagini del film sono aperte a una logica del desiderio che finisce con lo sfigurare la rappresentazione e il linguaggio. Il ricorso costante alla dilatazione temporale e il tentativo di leggere il mondo attraverso il punto di vista disturbato di Laura trasforma la realtà in un oggetto perturbante, che anche nei suoi anfratti più quotidiani pare annunciare la catastrofe imminente. Nessun luogo è sicuro, a partire dalla casa: ben lungi dall’essere lo spazio della protezione, è invece da qui che sembra nascere l’orrore.¹⁶⁸

Fire Walk With Me mette dunque in scena il progressivo deteriorarsi e il conseguente sgretolamento della tenuta del reale. Come ha correttamente osservato Žižek (2003) il cinema di Lynch (e questo film in particolare) ruota attorno alla progressiva perdita di consistenza della realtà, all’incapacità del soggetto percepente di orientarsi all’interno del mondo cercando di escludervi i segni del Reale. È quanto prova a fare Laura Palmer per tutta la vita, tentando di tenere sotto controllo l’invadente influenza di BOB. Quando il Reale è però debordante e incontenibile come a *Twin Peaks*, si giunge sempre a un punto di rottura. Che per Laura porta alla morte.

Nostalgia e altre dimensioni

Il successo di *Twin Peaks* e il seguito di fan che ha generato hanno offerto un impulso fondamentale al rinnovamento della serialità televisiva statunitense. Lynch stesso, appena pochi anni dopo l’uscita della serie, si dimostrava già pienamente consapevole del suo ruolo pionieristico, sebbene definisse puramente imitative molte delle

.....
 168 Una lettura in questo senso degli spazi di *Twin Peaks* non mi pare sia stata ancora tentata. Quella del domestico è una dimensione cruciale del cinema horror; in particolare nella sua variante gotica (che – come si è detto – la serie di Lynch in qualche modo aggiorna e reinterpreta). Spunti interessanti in questo senso possono essere rintracciati in Manti (2003).

produzioni successive (Rodley 1997: 256). In ogni caso, lo statuto culturale della serie ha dato il via a progetti che hanno progressivamente forzato e spinto in avanti i limiti espressivi del medium, sino ad arrivare alla vera e propria esplosione degli ultimi anni, che corrisponde alla cosiddetta terza *golden age*. Oltre che attraverso la terza stagione della serie, di cui qui non ci occuperemo per coerenza rispetto al tema del presente contributo,¹⁶⁹ l'eredità di *Twin Peaks* irradia la contemporaneità attraverso numerose serie che ne sviluppano i temi o l'estetica. In particolare, gli esempi di *Stranger Things* e *Dark* sembrano particolarmente interessanti per la loro capacità peculiare di articolare la critica della società borghese assorbendo l'eredità della serie di Lynch e aggiornandola attraverso alcune delle macro-narrazioni dominanti della serialità contemporanea (Bandirali, Terrone 2012: 135-136, 153-154, 175-177, 191-193).

Entrambe le serie recuperano l'idea di descrivere la vita di una comunità apparentemente ordinaria illustrandone progressivamente il lato nascosto ed oscuro anche ai suoi stessi abitanti. *Stranger Things* è ambientata ad Hawkins (Indiana), una comunità noiosa dove la vita scorre senza difficoltà; *Dark* si svolge a Winden, una cittadina tedesca ai piedi di una centrale nucleare. Un ulteriore elemento che avvicina le serie a *Twin Peaks* è quello della nostalgia: se già Lynch aveva ideato la propria comunità attraverso un *pastiche* in parte anacronistico di elementi (DiPaolo 2019), *Stranger Things* e *Dark* costruiscono attorno alla rievocazione del passato uno dei motivi cruciali della propria capacità fascinosa (Caselli 2017). Come è stato dimostrato dalla letteratura, quello della nostalgia per un passato che viene rimesso in scena è un tratto ricorrente della produzione audiovisiva (Morreale 2009; Panosetti, Pozzato 2013). In *Stranger Things* esso si concretizza nella rievocazione di temi e motivi attinti da un vasto immaginario cinefilo che spazia dal cinema d'autore a quello per famiglie, mentre in *Dark* la definizione delle collocazioni temporali avviene attraverso una messa in scena che cerca di restituire filologicamente il senso del passato.

Ciascuna di queste due comunità immaginarie è però abitata, alla

maniera di *Twin Peaks*, da una doppiezza costitutiva. A differenza di quanto visto in Lynch, tuttavia, non vi è qui alcun dubbio riguardo la consistenza fisica degli altri piani sui quali si svolge la vicenda: tanto l'*Upside Down* quanto le varie dimensioni temporali entro cui si articola la storia di Winden sono infatti spazi materiali, concreti, nei quali è possibile muoversi più o meno liberamente. Le possibilità di attraversamento permettono di costruire una *storyline* maggiormente orientata all'azione, e anche nel caso di una trama involuta e paradossale come quella di *Dark*, lo spettatore non si trova mai di fronte agli sconfinamenti metafisici di *Twin Peaks*.

Stranger Things presenta la sua cittadina come una comunità del tutto ordinaria, dove lo sceriffo può permettersi di arrivare in ufficio quando e come vuole, perché – letteralmente – non succede mai nulla. La sparizione del piccolo Will Byers darà il via ad un processo di progressivo svelamento e alla fine della prima stagione sarà ormai chiaro che Hawkins è in realtà il punto di accesso ad un'altra dimensione – o, più precisamente a un mondo capovolto. Nella seconda stagione della serie, la topografia dell'*Upside Down* si preciserà ulteriormente: esso è un vero e proprio rovescio della cittadina, di cui ricalca la struttura topografica (emblematica è, in questo senso, l'ultima immagine della stagione, dove l'inquadratura compie letteralmente un giro di 360° per svelarci l'oscurità brulicante e non ancora sedata). Lungi dall'essere un luogo statico e chiuso, l'*Upside Down* è uno spazio permeabile, una membrana osmotica che permette il passaggio di individui e creature.

Si tratta di un dettaglio rilevante, perché si inserisce all'interno di una serie che fa del tema della formazione e dell'adolescenza uno dei suoi snodi drammatici fondamentali, quasi che il passaggio attraverso l'esperienza dell'*Upside Down* sia necessario ad un processo di crescita per i personaggi (Muller 2018: 196-197). L'irruzione dell'inatteso e dell'oscuro nell'ecosistema ordinario di Hawkins fa saltare i riferimenti dei protagonisti, che sono costretti a ripensare la propria posizione in seguito all'arrivo di nuovi elementi (Eleven nella prima stagione, Max e Billy nella seconda), alla scomparsa di alcuni altri (la discesa senza ritorno di Barb nell'*Upside Down*) o alla loro evoluzione (l'abbandono almeno parziale, da parte di Steve, dei

¹⁶⁹ Un ottimo punto di partenza per un'analisi della terza stagione di *Twin Peaks* è però offerto dal denso volume di Sanna (2019).

panni del *rebel without a cause*). La comunità di Hawkins evolve a partire dall'emersione dell'*Upside Down* e in questo senso *Stranger Things* rende progressivamente esplicito un progetto di critica all'istituzione della famiglia nucleare (Franklin 2018), e all'idealizzazione del *suburb*.

Per quanto riguarda il tema della famiglia, la serie mette a confronto diversi modelli di coabitazione domestica, mostrando come quello normativo incarnato dai Wheelers risulti a conti fatti il più disfunzionale. Come si intuisce in una programmatica dichiarazione di Nancy,¹⁷⁰ la famiglia borghese è un prototipo omologante destinato alla replicazione di sé, che si costruisce sottraendo legittimità a delle forme di aggregazione alternative.¹⁷¹ Nella serie, queste forme di contro-definizione della famiglia sono offerte dai Byers (una madre single con due figli che vive – anche geograficamente – ai margini della comunità), e da famiglie “informali” come quella di Eleven e dello sceriffo Hopper oppure quella composta dal gruppo di piccoli protagonisti. La famiglia normativa esce perdente da questo confronto, perché la serie privilegia il riconoscimento di contesti dove al singolo individuo sia garantita una forma di accettazione e di appartenenza (ivi: 178).

Oltre alla famiglia intesa come cellula di base della comunità, è l'intera dimensione suburbana e idealizzata di Hawkins ad essere messa radicalmente in discussione sin dalla prima puntata. In questo senso, la serie attinge a piene mani dal repertorio del *suburban gothic* (Murphy 2009), secondo cui è nelle cittadine all'apparenza più ordinarie che gli incubi sono più inclini a scatenarsi. *Twin Peaks* lo aveva previsto in maniera molto chiara e *Stranger Things* non fa che confermarlo: in questo senso l'*Upside Down* non è altro che la materializzazione fisica di un lato oscuro che la finzione simulacrale

170 “My mom was young. My dad was older, but he had a crushy job, money, came from a good family. So they bought a nice house at the end of the cul-de-sac and started their nuclear family. Screw that. Yeah. Screw that”.

171 Nel solco delle famiglie normative proposte dalla serie si posizionano, nella seconda stagione, gli Hargrove. La sequenza in cui Billy viene picchiato dal padre (che ne mette in discussione la virilità) getta luce – seppur brevemente – su un contesto ampiamente disfunzionale, che narrativamente giustifica almeno in parte lo stesso comportamento di Billy.

del *suburb* si sforza di rimuovere. D'altronde, le creature che emergono da questa dimensione oscura infestano prima di tutto i luoghi fondamentali dell'utopia borghese, cioè le case (come dimostra emblematicamente la presenza dei *Demogorgons* all'interno delle pareti di casa Byers, appena al di sotto della carta da parati).

In questo senso, Hawkins non è soltanto un luogo infettato (come poteva esserlo Twin Peaks), ma soprattutto *infettante* (Smith 2018: 221), in grado di diffondere il proprio virus (lo si vede bene all'inizio della seconda stagione della serie, quando la presenza dell'*Upside Down* si fa evidente attraverso la marcescenza di alberi e raccolti). Questa forma di infezione emerge dal laboratorio segreto che ha sede nella città e l'intera serie è attraversata da un rapporto problematico nei confronti del sapere scientifico: in continuità con le osservazioni di Sontag (1966) sulla fantascienza, gli scienziati di Hawkins sono al contempo mefistofelici (si pensi alla figura del dott. Brenner) e incapaci di contenere i risultati dei loro stessi esperimenti (l'imprevista invasione dei *Demogorgons* nella fase conclusiva della seconda stagione). In *Stranger Things* la scienza diventa il motore di una catena di eventi che mette in crisi l'utopia di Hawkins rivelandone al contempo la vera natura; è altresì rilevante notare che questa discesa nell'abisso può essere fermata solo dispiegando un sapere parallelo, che poco ha a che vedere con le scienze dure (alludiamo al ruolo cruciale che le conoscenze acquisite dai giovani protagonisti giocando a *Dungeons & Dragons* avranno per sconfiggere i *Demogorgons*).

Il valore problematico della scienza si avverte chiaramente anche in *Dark*, dove i viaggi nel tempo diventano al contempo una possibilità (l'ossessivo tentativo di Jonas di rimettere tutto a posto) e una condanna (vedere il passato o il futuro illumina il presente in modo diverso e spesso infelice). Le contorte vicende di Winden, che si presenta ancora una volta come una comunità borghese del tutto ordinaria, prendono avvio proprio dalla centrale nucleare, il cui profilo inquietante si staglia sulla città sin dal primo episodio. Come è noto, quello del nucleare e delle sue conseguenze potenzialmente terribili è stato un leitmotiv cruciale dell'immaginario occidentale sin dagli anni Cinquanta (Shapiro 2013; Zinni 2013); *Dark* si inserisce in

questo filone, presentando l'energia atomica come l'attivatore della possibilità dei viaggi temporali, il punto d'inizio di un processo di destrutturazione della continuità narrativa e la causa di un'apocalisse. A differenza di quanto visto in *Twin Peaks* e *Stranger Things*, qui il lato oscuro della comunità di Winden emerge attraverso la migrazione fisica dei protagonisti in altre dimensioni temporali. Rivedendo i personaggi nel passato e nel futuro è possibile – per lo spettatore e non solo – comprenderne le ragioni o scoprirne traumi e rimossi. La loro scrittura si rivela così instabile, pronta ad essere ridiscussa (anche radicalmente, come nel caso di Jonas) con il procedere della serie. Si tratta di una instabilità costitutiva, che coinvolge tutti gli aspetti di *Dark* e ne costituisce un fattore strutturale: come ha osservato Calabrese in un volume seminale, questo è uno dei tratti alla base delle forme narrative “informi”, continuamente cangianti e attraversate da movimenti continui, che possono anche condurre alla catastrofe (1987: 116-120). È raro che una serie, anche fra quelle che costruiscono uno spettatore attento e indagatore – si arrivi a questo livello di complessità nell'architettura dello storytelling: *Dark* è forse la prima a costruire una “forma informe” di questo tipo e la conclusione della seconda stagione lascia prevedere ulteriori raffinamenti di questa struttura.

Conclusioni

Da *Blue Velvet* a *Dark*, si è cercato di tracciare una linea di continuità che evidenziasse come l'idea tipicamente lynchiana di osservare in vitro una comunità suburbana colta nei suoi lati più oscuri e inconfessabili sia stata assunta e rielaborata da due serie contemporanee. L'eredità di Lynch attraversa traiettorie complesse nel cinema e nella televisione contemporanei e anche nei casi qui analizzati si potrebbe dire molto – ad esempio – sul valore del doppio dell'umano come tema esplicitamente perturbante. Per quanto riguarda le strategie di messa in atto dell'indagine sulla doppiezza del quotidiano si è evidenziato come rispetto alla indecidibilità lynchiana, *Stranger Things* e *Dark* abbiano operato scelte diverse. Se *Stranger Things* ha dato consistenza materiale al doppio speculare di Hawkins, presen-

tandolo come un luogo attraversabile e dotato di un accesso quanto mai osmotico, *Dark* propone una proliferazione di Winden e dei suoi personaggi, giocando con una struttura a incastro che ne rivela i segreti soltanto ad uno spettatore partecipe e appassionato.

BIBLIOGRAFIA

- ALDANA REYES X. (2014), *Body Gothic. Corporeal Transgression in Contemporary Literature and Horror Film*, University of Wales Press, Cardiff.
- ANG I. (1982), *Watching Dallas. Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, Routledge, Londra-New York.
- BANDIRALI L., TERRONE E. (2012), *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al trono di spade*, Mimesis, Milano-Udine.
- BASSO FOSSALI P. (2008), *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, ETS, Pisa.
- BEVILLE M. (2009), *Gothic-Postmodernism. Voicing the Terrors of Post-modernity*, Rodopi, Amsterdam-New York.
- BONI F. (2015), *American Horror Story. Una cartografia postmoderna del gotico americano*, Mimesis, Milano-Udine.
- BREMBILLA P. (2018), *It's All Connected. L'evoluzione delle serie tv statunitensi*, Franco Angeli, Milano.
- BUCCHERI V. (2002), "Una storia vera", in *Segnocinema*, 102, pp. 41-42.
- CACCIA R. (1994), *David Lynch*, Il Castoro, Milano.
- CALABRESE O. (1987), *L'età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari.
- CARLUCCIO G. (1999), "Frammenti di teoria del primo piano", in Id., *Verso il primo piano*, CLUEB, Bologna, 213-227.
- CAROCCI E. (2008), "Fuoco cammina con me", in BERTETTO P. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia, pp. 70-89.
- CASCELLI L. (2017), "Per una logica della citazione, per un'estetica del frammento. Il caso *Stranger Things*", in *Cinergie*, 11, pp. 145-162.
- CATANEA O. (2008), "Velluto blu", in BERTETTO P. (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia, pp. 50-69.
- CENSI R. (2014), *Copie originali: iperrealismi fra pittura e cinema*, Johan&Levi, Milano.
- CHARNEY M. J. (1991), "Invitation to Love. The Influence of Soap Opera on David Lynch's *Twin Peaks*", in *Studies in Popular Culture*, 14 (1), pp. 53-59.

- CHION M. (2000), *David Lynch*, Lindau, Torino.
- DIPAOLLO A. (2019), "Is It Future or Is It Past? The Politics and Use of Nostalgia in *Twin Peaks*", in DIPAOLLO A., GILLIES J. C. (a cura di), *The Politics of Twin Peaks*, Lexington Books, Londra, pp. 35-50.
- DOTTORINI D. (2004), *David Lynch. Il cinema del sentire*, Le Mani, Genova.
- EDWARDS J. D., SOLTYSIK MONNET A. (2012, a cura di), *The Gothic in Contemporary Literature and Popular Culture. Pop Goth*, Routledge, Londra-New York.
- FOSTER H. (2006), *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano.
- FREUD S. (1991), *Il perturbante in Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino.
- GOFFMAN E. (1989), *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna.
- GUNNING T. (1986), "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", in *Wilde Angle*, 8 (3-4), pp. 63-70.
- FRANKLIN A. D. (2018), "Half-Lives of the Nuclear Family. Representations of the Mid-Century American Family in *Stranger Things*", in WETMORE K. J. (a cura di), *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 174-182.
- GRASSO A. (2016), "La serialità americana come genere televisivo", in GRASSO A., PENATI C., *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, pp. 9-39.
- HAYDEN D. (2003), *Building Suburbia. Green Fields and Urban Growth. 1820-2000*, Vintage Books, New York.
- INNOCENTIV., PESCATORE G. (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna.
- JENKINS H. (2007), *Cultura convergente*, Apogeo, Milano.
- JOWETT L., ABBOTT S. (2013), *Tv Horror. Investigating the Dark Side of the Small Screen*, I.B. Tauris, Londra-New York.
- KOMPARE D. (2011), "More moments of television: online cult television authorship", in KACKMAN M., BINFIELD M., PAYNE M. T.,

- PERLMAN A., SEBOK B. (a cura di), *Flow TV. Television in the Age of Media Convergence*, Routledge, New York.
- KRISTEVA J. (2006), *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano.
- KUZNIAR A. A. (1989), "Ears Looking at You: E. T. A. Hoffman's *The Sandman* and David Lynch's *Blue Velvet*", in *South Atlantic Review*, 54 (2), pp. 7-21.
- LEDWON L. (1993), "Twin Peaks and the Television Gothic", in *Literature/Film Quarterly*, 21 (4), pp. 260-270.
- LYNCH D. (2017), *Perdersi è meraviglioso. Interviste sul cinema*, Minimum Fax, Roma.
- LYNCH J. (2017), *Il diario segreto di Laura Palmer*, Mondadori, Milano.
- MANTI D. (2003), *Ca(u)se perturbanti. Architetture horror dentro e fuori lo schermo*, Lindau, Torino.
- MANZOCCO R. (2010), *Twin Peaks. David Lynch e la filosofia. La loggia nera, la garmonbozia e altri enigmi metafisici*, Mimesis, Milano-Udine.
- MARTINI E. (1991), "Da Lumberton a *Twin Peaks*", in AA.VV., *David Lynch. Film, visioni e incubi da Six Figures a Twin Peaks*, Stefano Sorbini Editore, Roma.
- MITTEL J. (2017), *Complex tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma.
- MORREALE E. (2009), *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma.
- MULLER C., "Should I Stay or Should I Go? *Stranger Things* and the In-Between", in WETMORE K. J. (a cura di), *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 195-204.
- MURPHY B. M. (2009), *The Suburban Gothic in American Popular Culture*, Palgrave Macmillan, New York.
- NICKERSON C. (1993), "Serial Detection and Serial Killers in *Twin Peaks*", in *Literature/Film Quarterly*, 21 (4), pp. 271-276.
- PANOSETTI D., POZZATO M. P. (a cura di) (2013), *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*,

- Carocci, Roma.
- PARLANGELI A. (2015), *Da Twin Peaks a Twin Peaks. Piccola guida pratica al mondo di David Lynch*, Mimesis, Milano-Udine.
- PENATI C. (2016), "To be Continued. Storia e linguaggi della serialità televisiva americana", in GRASSO, A., PENATI C., *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, pp. 40-82.
- PEZZOTTA A. (1991), "La logica aberrante", in *Filmcritica*, 413, pp. 130-137.
- POPPER K. (2002), *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia.
- RODLEY C. (a cura di) (1997), *Lynch secondo Lynch*, Baldini&Castoldi, Milano.
- SANNA A. (a cura di) (2019), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Londra.
- SHAPIRO J. F. (2013), *Atomic Bomb Cinema. The Apocalyptic Imagination on Film*, Routledge, Londra-New York.
- SMITH A. N., GODDARD M., FAIRCLOUGH K. (a cura di) (2016), "Paratexts, Fandom and the Persistence of *Twin Peaks*", *Series. International Journal of TV Serial Narratives*, 3 (2).
- SMITH L. N. (2018), "A nice home at the end of the cul-de-sac. Hawkins as Infected Postmodern Suburbia", in WETMORE K. J. (a cura di), *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 215-224.
- SONTAG S. (1966), "The Imagination of Disaster", in *Against Interpretation and Other Essays*, Picador, New York, pp. 209-225.
- 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 Blues to ER*, Syracuse University Press, New York.
- WHEATLEY H. (2006), *Gothic Television*, Manchester University Press, Manchester.
- ZINNI M. (2013), *Schermi radioattivi. L'America, Hollywood e l'incubo nucleare da Hiroshima alla crisi di Cuba*, Marsilio, Venezia.

ZONTOS M. (2017), "Leland Palmer Was Not Alone: The Lucifer Effect and Domestic Violence in *Twin Peaks* and *The Shining*", in HOFFMAN E., GRACE D. (a cura di), *Approaching Twin Peaks: Critical Essays on the Original Series*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 111-127.

SITOGRAFIA

BULGARINI D'ELCI J.(2020), *Trent'anni di Twin Peaks*, <https://www.doppiozero.com/materiali/trentanni-di-twin-peaks>, ultimo accesso: 19 maggio 2020.

SEZIONE IV

“Someone manufactured you, for a purpose”. Razionalizzare il bizzarro

STEFANIA CONSONNI

The Good, the Bad and the Odd: A Cross-Semiotic and Systemic-Functional Insight into *Twin Peaks*

Adjectivation thrives in *Twin Peaks* criticism. Things that “are not what they seem” may in fact call for qualitative modifiers to linguistically convey their riddles and intricacies. Much has been written over the last thirty years celebrating Lynch/Frost’s sumptuous and hypnotic poetics of narrativity, as well as about the show’s bizarre mix of realistic, unrealistic, surreal, absurd and supernatural modes, and its offbeat hybrid genre positioning (see Sanna 2019: 12-14; Weinstock 2016a: 9-14). A paradigmatic series, immediately met with devout fandom and nowadays acclaimed as the major TV drama product of its time and the prototype of today’s storytelling, *Twin Peaks*’ first two seasons were aired on the ABC network between April 1990 and June 1991. The show’s formula is prodigious: a structural, generic and transmedia blend of contrasting ingredients. A key factor is the convoluted plot structure, made up of extended, intertwining lines, drawing from mystery, forensic procedural, noir, science fiction, sitcom, sentimental, pantomime, gothic, supernatural, horror, fantasy and doppelgänger fiction. As genres all too easily shift into one another, without explanation, viewers’ narrative literacy is both titillated and challenged (see Dolan 1995). Also essential is the uncanny, grotesque narrative pitch, one that brings together a high-brow, Mephistophelean, Fuseli-meets-Jung visual atmosphere with a mockingly gory and melodramatic tone, disjunctively appearing as both a tribute to and a parody of the golden age of US soap operas, mainly *Peyton Place* (1964-69) and *Dallas* (1978-91), from which *Twin Peaks* borrows, as it were, several cast members. As iconic as it is still today, *Twin Peaks*’ trademark formula is proba-

bly the result of its idiosyncratic production, this being the first and overarching artistic accident the series was graced with.¹⁷² Lynch's concurrent commitment with the shooting of *Wild at Heart* (1990) made it necessary to outsource both writing and directing, albeit within the original authorial framework (see Creeber 2012). Lynch directed six out of thirty episodes; Frost wrote ten. Thirteen more directors and six more writers were brought into the project. Different approaches eventually combined in a syncretic, intermittent style, whereby subplots, characters (as many as 39 regulars), as well as narrative and visual motifs oscillate between multiple aesthetic modes and tones which fluster expectations and "undermine linear, cause-effect narrative" (Abbott 2016: 186). "Soap noir" is how Frost sums up homicides, femmes fatales, voice over, high-contrast lighting, subjective angle shots, jazzy music and sober mood (Holt 2008: 250) as they meet with quirky humour, saturation, eccentricity and paranormality, against the backdrop of a small town up Washington State, near the Canadian border.

But going back to adjectives: is *Twin Peaks* more disquieting or hilarious? It's hard to tell. Odd it certainly is, showing as it does – think of demons named BOB and MIKE, scorched engine oil and Leland Palmer's singing repertoire – how flaunted banality may "tragically mask strange forces" (Nochimson 1995: 148). Moreover, so strikingly odd is radiant, stylish and exotic FBI Special Agent Dale Cooper, the series' lead character, that as the plot unfolds through season 1 viewers may be willing to trade their knowledge of who-

¹⁷² Other aleatory circumstances serendipitously contributing to the show's iconicity include set dresser Frank Silva being cast as BOB after Lynch was horrified to see him accidentally reflected in a mirror while shooting a scene in the Palmers' sitting room; the ominous flickering light at the morgue in the Pilot episode actually being a malfunctioning prop; *Twin Peaks*' nomination as Best Drama Series for the 1990 Soap Opera Awards; Sheryl Lee (Laura Palmer/Maddy Ferguson) and Mädchen Amick's (Shelly Johnson) last-minute recruitment, due to Lynch becoming mesmerized by their doll-like physicality; Annie Blackburne (played by Heather Graham), Agent Cooper's soul mate, being introduced to downsize the flirt between Cooper (played by Kyle MacLachlan) and Audrey Horne (Sherilyn Fenn), due to rivalry between Fenn and Lara Flynn Boyle (playing Donna Hayward), who at the time was MacLachlan's companion.

ever killed Laura Palmer in exchange for the sheer oddity of just everything else. In a place where they have stacks of doughnuts on police station desks, and a gas man is married to an amnesiac, Herculean one-eyed woman while in love with the owner of the local café, whose gangster husband gets beaten up by the gas man's wife, there are more sensational things to unveil than the torments of a teenager. Ubiquitous and articulated as it is, encompassing such conceptual shades as weirdness, incongruity, eeriness, grotesqueness, dysfunctionality, quirkiness, absurdity, improbability and plain logical impossibility, oddity appears as the equator of the *Twin Peaks* coordinates. Be they main or minor, good or bad, Existents (i.e., the story's characters, things and settings; see Chatman 1978: 26) are in fact plain odd. Think of a few random examples: Audrey Horne, the Log Lady, Major Briggs, the Great Northern Hotel, One-Eyed Jack's, the Black Lodge, Waldo the Mynah Bird, or Dr Jacobi's coconut. Irrespective of their relevance, and of their comic or tragic status, Events (i.e., doings and happenings; see Chatman 1978: 26) are also odd. Consider Ben Horne's re-enactment of the Civil War, Donna Hayward's encounters at the Meals on Wheels programme, the finding of a fish in Pete Martell's percolator, Josie Packard turning into a wooden drawer knob, etc. In an odd place, filled with odd things, odd facts come about at either the hand or the expense of odd people.

Despite the undeniable lure of adjectival flair, this paper aims at disassembling – rather than going along with – the structural mechanics of oddity in *Twin Peaks*. Incorporating linguistics, semiotics and narratology, this study presents a cross-semiotic and systemic-functional analysis, for which Figure 1 provides a blueprint [Fig. 1].

On the one hand, oddity manifests itself in the visual mode as the common denominator of all *Twin Peaks* Existents, namely, every animate or inanimate, human or non-human entity that is materially present within the spatiality of the text. On the other hand, oddity appears in the narrative mode as the unit of measure for all *Twin Peaks* Events, viz., every process that, either accomplished by the characters or happening to them, occurs within the temporality of the text. For this reason, we may further speculate that while

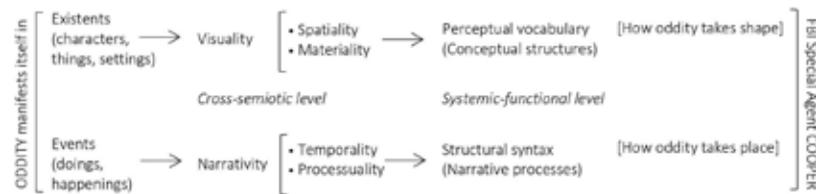


Fig. 1

Blueprint for a cross-semiotic and systemic-functional analysis of *Twin Peaks*

Existents provide the perceptual vocabulary conveying how oddity takes shape, thus embodying the spatial/material dimension of the show, Events operate as the structural syntax enacting how oddity takes place, thus disclosing the temporal/processual dimension of the show.

More specifically, in section 1 I will look into the oddity of *Twin Peaks* from a cross-semiotic standpoint, as a product of the visuality vs. narrativity dichotomy (Lessing 1766; Jakobson 1959; Iedema 2001; 2003; O'Halloran, Tan, Wignell 2016), the cultural and generic ancestry of which will be sketched out, also with respect to Lynch/Frost's imaginary inventory. In section 2, oddity will be considered from a systemic-functional angle (Halliday 2002; 2004; Kress, Van Leeuwen 1996; 2001) as the result of a cross-codification process between the show's perceptual vocabulary (i.e., Existents, or Conceptual structures) and structural syntax (i.e., Events, or Narrative processes). I will finally investigate how FBI Agent Cooper's special mission cuts across this system of sign oppositions.

1. What's the matter with *Twin Peaks*?

Existents are visual items – people, places and props – that give body and shape to the spatiality of a story. The materiality of *Twin Peaks* Existents immediately shows in a threefold manner. First of all, individuals (including their appearances and gestures), animals (living, dead and taxidermied) and objects (belongings, furniture, equipment, etc.) appear as incongruous in regard to their physical whereabouts, logic/logistic relevance and numerical formation. A partial list of favourite displaced or miscontextualized Existents

would include the Lady's Log; the fish in Pete Martell's coffee pot; stuffed fish and ungulates, and repurposed deer antlers; Waldo the Mynah Bird; 24/7 supplies of coffee and doughnuts at the police station, and coffee everywhere else (including the Black Lodge); Ben and Jerry Horne's brie baguettes; Agent Cooper's micturition in the Pilot episode, his little finger ring and cowlicks; Josie Packard's androgynous allure; DEA Agent Bryson's cross-dressing; Gordon Cole's hearing aid; Nadine Hurley lifting 600 lbs., her cotton balls and drape runners; an interstellar cablegram from the White Lodge for Agent Cooper; Albert Rosenfeld's vituperations, and his love declaration in the face of Sheriff Truman; "Diane, I'm holding in my hand a box of chocolate bunnies"; Audrey Horne dancing and Agent Cooper snapping fingers at Angelo Badalamenti's non-diegetic music; a llama in a veterinarian's office; the incredibly iconic swaying traffic light at Sparkwood and 21.

Existents moreover tend to be numerically odd – that is to say, overtly uneven. Quantity is a troublesome principle in *Twin Peaks*. In Lynch/Frost's omissive-excessive aesthetics, items appear as either in excess (i.e., undefinedly added on) or in defect (i.e., subtracted without any apparent motivation). Think, on the one hand, of the first three shots of the Pilot (two ducks swimming in the lake, two porcelain hounds on Josie's beauty counter, two Josies), or of Laura and Maddy, Caroline and Annie, BOB and MIKE and other evil doppelgängers, or the double life of every character in town. Or think of dozens of doughnuts, golf balls, naval cadets, heaping platters. On the other hand, think of missing symmetrical body parts (arms, eyes), physiological deficits (Gordon Cole's hearing impairment, Leo Johnson's vegetative state, Ronette Pulaski's coma, Nadine Hurley's amnesia), or utter no-shows ("Diane?"). Things, it seems, are either too many, or too few.

Secondly, oddity increases as Existents combine. The order of things is not quite right in *Twin Peaks*. In particular, inanimate objects appear as responsible for perplexing configurations of material space, both domestic and outdoor, which they take command of through mock-encyclopaedic arrangements and fetishist detail proliferation. Think of a perfectly set breakfast table, a blackboard, a map

of the Himalayan region and empty bottles on a tree stump in a forest clearing, as Agent Cooper illustrates his Tibetan method of investigation in episode 2; Nadine Hurley's collection of bookshelf figurines, a plethora of miniaturized dolls, shoes and ducks, among which is the bust of a pioneer lady wearing an eye-patch; the display of copper cookware at the Blue Pine Lodge, where only sandwiches are eaten; Windom Earle's stage design of a victim encased as a chess piece, an objectified metaphor of his ongoing grudge with Cooper; the all-timber interior décor at the Great Northern Hotel; the One-Armed Man's sample assortment of boots; Old Bellhop's manoeuvring with a glass of milk and a telephone horn shortly after Agent Cooper has been shot in episode 9; and Ben Horne's manic praise of his piling up of furniture items and office supplies in an impossible way in episode 19: "if only one could find the perfect arrangement of all objects in any particular space, it would create a resonance the benefits from which to the individual dwelling in that space could be extensive, could be far-reaching". Lynch/Frost's "visual inventiveness", bestowing the show its "distinctive televisual look" (Lavery 1995: 5), organises materiality in overly taxonomical fashion, by means of intradiegetic visual patterns and formations that appear as idiosyncratic catalogues of the perceptible, in such a manner as to exacerbate (and thus contradict) any principle of perspicuity and plausibility. There is something effortlessly clear-headed about this delirious visuality, which – albeit within a powerfully Aristotelean plot structure – gives prominence to the "reification of the material" as it turns commodities into "strange and wonderful things" (Weinstock 2016b: 43).

The generic matrix of such perceptual vocabulary can easily be traced back to the soap opera, a "completely furnished world" about which fans "can make up quizzes and play trivia games" (Eco 1985: 7), which *Twin Peaks* both picks up and parodies. While the former aspect manifests with the use of televisual mid-range and close-up shots, performing a crystallization of visual space (viz., banalizing objects, gazes and the material relationships among them), the latter is signalled by A-list cinematic techniques such as extreme subjective angles, distorting the relational space between Existents,

and high angle shots, which alter the morphology and perceptibility of matter itself. Think of the spinning ceiling fan, seen from the bottom of the staircase leading to Laura's room, or the record player, seen from the dressing room where the golf bag hiding Maddy's body is, at the Palmer residence; or the opening shot of episode 12, a super-close-up vision of the inside of a wooden ceiling tile looking like a spiralling nest of fibres, as seen by Leland Palmer in his examination cell. Lynch/Frost's concern with the visual conventions of serial melodrama is also apparent in the semi-serious use of *Invitation to Love*, a soap opera which many characters follow throughout season 1. The unravelling of passions and betrayals in the Twin Peaks community is parodically mirrored in the nonsensical conspiracies of the Lancaster family (see Charney 1991; Telotte 1995), which are literally taken up in season 2, with such motifs as Catherine Martell's plot against Josie Packard, the identity of Lucy's baby's father; Maddy and Laura's overlapping looks and personalities, the Milfords fighting over a woman at Leland Palmer's funeral, Nadine Hurley's amnesia after attempting suicide, and the major "Who-Shot-J.R.?" cliffhanger between episodes 8 and 9.

Thirdly, and most importantly, there is the puzzling degree of narrative agency shown by pretty much all *Twin Peaks* Existents. The range of physical entities that are involved as proactive Participants (Halliday 2002: 71) within the show's spatiality is uncannily expanded so as to include "the foregrounding of matter as matter" (Weinstock 2016b: 30). That is to say, the prerogative of engaging in material action is conferred without explanation to both human and non-human, animate and inanimate, sentient and non-sentient, organic and inorganic, living and dead subjects – and objects: tools, gear and paraphernalia, as well as plain theatrical backdrops, atmospheric agents, electricity, extra-terrestrial forces, chemical substances, etc. Animals and botanicals are personified (see for instance owls, windswept Douglas firs, Waldo in love with Laura Palmer, the vengeful pine weasel). Inanimate matter becomes vital and sentient ("My Log saw something that night"; a "smiling bag" with a man in it), or uncooperative and vexing (the flickering light at the morgue and a deer's head falling off the bank wall in the Pilot episode; rebellious hospital

stools in episode 10; obnoxious adhesive tape; banana aftertaste in red wine; a catapult floorboard hitting Deputy Brennan's forehead at Leo Johnson's house). Conversely, living creatures turn into still-life artefacts (see the omnipresent stuffed specimen and woodwork; gun racks, chandeliers and table legs made of antlers and animal bones), and people become either thing-like (Josie's damnation scene; Leo Johnson's petrification; Windom Earle's display of his victims) or beastly (see BOB, crawling around on all four and laughing/barking; Albert Rosenfeld's comment on Sheriff Truman: "Look! It's trying to think"). As a result, the whole notion of what human perception ultimately is, along with its cognitive relationship with the external world, becomes dubious. Likewise, the boundaries between the concepts of potentiality and actuality become permeable, for knowledge of the material world outside of the filter of subjectivity is indeed possible, in *Twin Peaks*. The linguistic concepts of subject and object, and the principles of transitivity and transactionality (Halliday 2002: 112) are strained beyond the phenomenological limits set by correlationism (see Ballas 2019), as well as beyond the spatiality of the visual medium. Existents serve as the perceptual vocabulary of such a spellbound poetics of empirical action and anti-phenomenological knowledge. That is to say, the intrusive visuality of *Twin Peaks* comes with a "How-do-we-know-what-we-know?" sticky note attached to it.

One may compile a taxonomy of the "weird and wondrous" objects that come alive in *Twin Peaks*. Food, for instance, is always in focus and out of place. Gastronomy works as a ubiquitous form of interference in the show's visual coordinates. Impertinent plates, snacks and delicatessen tamper with the unravelling of Laura Palmer's murder, both in comic and in dramatic situations, either adding to the series' mock-melodramatic visuality or bringing about even more unsettling overtones. Think, on the one hand, of Agent Cooper's gourmet attitude, his sips and morsels, and the art form he turns ordering breakfast into, on day 2 of his stay at the Great Northern Hotel; Jerry Horne's food perversions and Ben's turning to carrots and celery (after regaining sanity); the Log Lady sticking gum to a booth at the Double R Diner; the malignant food Pete Martell is

served at the hospital in episode 9; and the 25-second personified dolly shot of a bellicose banquet at Leland Palmer's funeral, which opens episode 18. On the other hand, there are Norma Jennings' mashed potatoes and frustrated efforts to win the appreciation of a food critic; the Meals on Wheels programme, where creamed corn (i.e., Garmonbozia) first appears; the chewing gum due to "come back in style" that recalls the horrific childhood days when, unbeknownst to him, BOB first possessed Leland Palmer.

Fashion items also show a puzzling degree of agency. Viewers are flooded with conspicuous, eccentric clothing choices that are always "evocative of a sartorial elsewhere" (Spooner 2016: 105). As mischievous distractors, clothes allegedly either reveal people's identities or conceal them (or overtly disguise them). But most of the time people's dressing code is self-referential, as in "Fashion-for-fashion's-sake" – a point clarified by the Stop Ghostwood catwalk show in episode 25. Admittedly, one may oppose Donna Hayward's chunky plaid jumpers ("the casual indifference of these muted earth tones is a form of fashion suicide")¹⁷³ and Audrey Horne's Lolita apparel. But Donna turns out to be as concupiscent as Laura, whose sunglasses she starts wearing; and Audrey is revealed as sexually incompetent. Think, however, of unmotivated 1950s retro (Audrey Horne, Shelly Johnson and Norma Jennings; the pristine, Cary Grantesque suits worn by Agent Cooper; James Hurley's leather jackets; Dick Tremayne's Ralph Laurenness); exoticism (Josie Packard's orientalism; Deputy Hawk's Native American textiles; Dr Jacobi's Hawaiian shirts, worn with a Sherlockian cape); travesty (Denis/Denise Bryson; Windom Earle; Mr. Tojimura; Ben Horne as General Lee). Think of the extensive use of uniforms (cheerleaders' leotards, baseball jackets, military ranks, lab coats, etc.), something costume designer Sara Markowitz appears to be particularly fond of, which is a superb, purposeless red herring throughout the story. And footwear, too – Audrey's red pumps and saddle shoes, Nadine's new ballerinas, so shiny she fears boys might see her underwear mirrored in them, Leo Johnson's "new shoes", Philip Gerard's stock of

173 So goes Albert Rosenfeld commenting on Cooper's new clothes after he is temporarily removed from office.

duty boots, Ben Horne leading the Confederation in his socks – is allusive of nothing in particular. If things are not what they seem, fashion misbehaves too. It is a token of *Twin Peaks*' impudent visuality. This proactive effectivity of inanimate matter beyond and despite human control may be called “thing-power” (Bennett 2010: 13; Ballas 2019: 121). It is the cunning, baffling capacity that other-than-human objects have to impact on the world of subjects, and to correlate with their affairs in ways that may turn out either comic or disquieting, aleatory or methodical, and which may be the result of karma, happenstance, or the universe's whimsical recalcitrance to obey mankind's petty order of things. Or it may just be the downright ribaldry of matter: Objects have a life of their own, which is at cross purposes with people's ones. Be they hilarious (a llama in a veterinarian's office, a fish in a coffee pot, Laura's necklace in a coconut) or ominous (the spinning ceiling fan, blowing winds, the swaying traffic light, Hank Jennings' domino), *Twin Peaks* Existents turn out to be fully-fledged actants. They can sometimes be ridiculous and ominous at one time. Think of the phenomenal 120-second sequence in episode 9, a gory visualisation of what happened to Laura Palmer and Ronnette Pulaski at Jacques Renault's cabin and afterwards, at the abandoned train coach. Accompanied by Cooper and Albert's alternating voice-off narration, the sequence superimposes a dolly shot of stacked doughnuts and coffee pots at the Sheriff's Office on shots of windswept trees, the swaying traffic light, Ronnette wandering along the railway, traces of blood and dirt from the killing, the letter R being placed under Laura's ring finger. As the dolly reaches the other end of the Sheriff's desk towards the end of the sequence, doughnuts and coffee shift into yet more props: issues of *Flesh World*, sealed evidence bags and Deputy Brennan's own doughnut, a triumph of powdered sugar he left aside in weeping.

The secret life of matter, and its occasional surfacing to the dismay of human beings, is by tradition among the core concerns of both horror and humour. Kafka's uncanny poetics of perceptual knowledge, for instance, posits permeable boundaries between subject and object, what is alive and what is not, what is inert and what sentient, animate or inanimate. The purposeless “creature” called Odradek,

a flat star-shaped wooden thread spool that loiters in someone's house, “in the garret, the stairway, the lobbies, the entrance hall”, can answer baby questions and produce the “kind of laughter that has no lungs behind it” (1919: 270). If death is the wearing out of some kind of activity inside of living beings, will it ever die? There is no way of knowing. It will probably forever insist on rolling down the stairs, something the anonymous narrator finds painful. In book 3 of Laurence Sterne's *Tristram Shandy* (1761), as the protagonist is about to be born, Dr Slop's obstetrical bag is cross-tied in an impossible way by numerous and villainous “hard knots, each of which” was “twitched and drawn together with all the strength” of Obadiah's body (1760-69: 208). So obstinate are the knots that neither heartily cursing Obadiah nor cutting through them with a penknife is of any help. Dr Slop struggles with the bag, and, as Tristram is hastily delivered, his nose is disfigured by the doctor's forceps. This is, literally, how his misfortune in this world takes shape. In F.T. Vischer's whimsical novel *Auch Einer* (1878), inanimate objects – especially personal and household items – have the mean and lurking habit of casting off their inert functional disguise, becoming animated and vexing people with their conspicuousness, as an untimely reminder that they were not “thrown out there, as the term *object* suggests”, but thrust instead “into the sphere of activity that is most fully the subject's own, the place where the subject feels most fully its sovereignty” (Kreienbrock 2013: 1). Eyeglasses hiding out and buttons unpicking themselves from clothes have a satanic soul, which Vischer calls *die Tücke des Objekts* (‘the maliciousness of the object’), this being the reason they deserve capital punishment, by means of violent mechanical dismemberment (see Papapetros 2012: 239).

In *Twin Peaks*, Existents likewise take malicious action and jump out of the visual regime to set off and codify narrativity. Causative, cognitive and temporal repercussions of the utmost importance are attached to ostensibly trivial objects. In episode 17, Agent Cooper's epiphany of who killed Laura Palmer in the Roadhouse dream sequence is triggered by a piece of chewing gum. A little finger ring is taken by the Giant in exchange for the three key clues he offers to the gunshot Cooper in episode 9, and physically re-materializes in

episode 17, in corroboration of Cooper's insight into the crime. The final finding of the gateway to the Black Lodge depends on a jar of foul-smelling oil the Log Lady's late husband collected from within a circle of sycamore trees at Glastonbury Grove. For spellbound materiality is the only compass to the oddity of the *Twin Peaks* geography. This resonates with wider modern philosophical approaches, such as Object-Oriented Ontology (see Bennett 2010; Weinstock 2016b), i.e., the baffling reframing of perception and cognition as not necessarily anthropocentric, one-way transitive processes: objects watch us, know us, much better than we know them. Another source of inspiration, which Lynch overtly acknowledged (superimposing it with intimations from Quantum physics), is Hindu Vedas' conception of materiality as seemingly solid, but in fact "porous and unbound", and forever changing its state, regardless of what human perception might infer or know about it (see Nochimson 2016: 49). Think of the cup of coffee Agent Cooper is handed in the Black Lodge, in the last episode of season 2: the substance turns from liquid to solid to oily. If the ordinary perception of matter and its natural states is a convention, this cup of coffee is simply a manifestation of what the material world might really look like from other than a subjective angle shot. This odd angle of vision is exactly how Agent Cooper sees things – an idea to which I shall come back in Section 2.

Although expected to sit as mere visual accessories of spatial representation, Existents turn out to be the story's narrative fuel. Here lies the cross-semiotic core (Jakobson 1959; Iedema 2001; 2003) of *Twin Peaks*' vexing visuality. Overstepping the semiotic boundaries inherent to its materiality and spatiality, the show's characters, things and settings eventually appropriate distinctly temporal and processual affordances, which by tradition are the prerogative of the narrative principle. Remember G. E. Lessing's dichotomy of artistic signs in *Laokoon* (1766), where the (visual) coexistence of signs in space is opposed to the (narrative) succession of signs in time. In *Twin Peaks*, we see oddity spatialized as a taxonomy of juxtaposed structures, but since the latter maliciously give rise to a succession of narrative initiatives, we also apprehend oddity as a temporal-

ized process. As schematized in Figure 1 above, in terms of Systemic Functional Grammar, this implies redesigning the boundaries of Existents as Conceptual structures. The ideational metafunction of language – whose mission is to represent the 'real' world, the one standing outside of semiosis, thus construing a model of human experience (Halliday 2004: 29) – is in fact split into two opposite types of representations. Narrative (or Transactional) processes represent Participants as doing something to/for/with/against each other, i.e., they codify ongoing sequences of doings or happenings, with the temporal meaning of a process (material, mental, behavioural or verbal) or change in the state of affairs. For this reason, they may be placed alongside a story's Events. The counterparts of a story's Existents are instead Conceptual (or Relational-Existential) structures, which depict Participants spatially, in terms of their Essence or Attributes (what/where/when/with what or whom they are; what they have), Identity (what/who they are, in terms of their social identity) or Existence (what/who there is) (Halliday 2002: 112; Kress, Van Leeuwen 1996: 79). Conceptual structures are thus supposed to spatialize relations (see O'Halloran, Tagn, Wignell 2016). They encode not processes, but systems. But since Lynch/Frost's disobedient visuality superimposes on narrativity, absorbing part of the temporal and processual load that is the systemic-functional privilege of Transactional processes, *Twin Peaks*' visual vocabulary ends up being narrativized – ad libitum.

Foreseeably enough, the reverse also happens. Narrative processes, or Events, which form the structural syntax of *Twin Peaks*, are cross-codified as Conceptual structures, whereby temporality becomes spatialized, and narrativity visualized. The cross-semiotic and systemic-functional short circuit that is created between the linguistic notions of subject and object, and between visuality and narrativity, actually works in both directions. This most notably happens by the grace of Agent Cooper's presence in the story. For he is the "primary seer" (Nochimson 2016: 49) of this odd resonance between opposed systems of signification.

2. “Man, I would love to see the world through your eyes”

Events are the propelling kernels of narrativity, i.e., doings or happenings that, connecting in some form of temporal motion, syntactically weave Existents in a sequence of relevant “incidents, news, various happy and unhappy” circumstances (Lotman 1979: 163), thus setting the structural pace of the story. In *Twin Peaks*' overarching plot line, processuality takes place through the perplexing “semiotic wonderland of clues, symbols and red herrings” (Lim 2015: 98) that is represented by the mystery of Laura Palmer's murder. But the attitudinal and epistemological oddity of FBI Special Agent Cooper, the chosen unraveller of such intricacy, hijacks the problem/solution functional grammar of classical detective fiction.

To start with, Agent Cooper recalibrates the parameter of semiotic relevancy, making it at odds with evidentiality. His investigation starts off with the collection and deciphering of disparate clues that come forth in grotesque quantity and with petty sensationalism. Think of bird pecks on Laura's shoulders; ligature marks on both her wrists and biceps; the fragment of a poker chip in her stomach; leftover cocaine; two secret diaries, a secret home movie, a secret box of audio tapes; traces of an overcrowded social life (as a student and homecoming queen, Johnny Horne's tutor, food delivery volunteer, English teacher, salesgirl at Horne's perfume counter and prostitute at One Eyed Jack's); and vestiges of her (other than professional) sexual relationships with eight(ish) local men. Admittedly, these clues are connected by Agent Cooper in a chronological chain of causes and consequences (“Gordon, there's some curious linkages here”), and designed into a narrative reconstruction of the facts leading to the crime. But the cogency of the evidential paradigm – i.e., the anthropological core of detection as the archetype of infinite semiosis, whereby “apparently negligible details could reveal profound phenomena of great importance” (Ginzburg 1979: 124), which was allegedly developed by hunter societies at the very onset of the Anthropocene – is blatantly flaunted. In Sherlockian fashion, one has to admit, Cooper's attention towards minutiae is as deep and ardent as that of a connoisseur; and his understanding of the

killer's modus operandi, something that cannot be the object of direct experience, is attained through the art of conjectural speculation, in a manner reminiscent of E. A. Poe's Auguste Dupin. In *Twin Peaks*' poetics of narrativity, though, the range of Events' relevancy is oddly magnified into a disproportionate spectrum of viable options, which includes sheer banality. Evidentiality and triviality are not the terms of a dichotomy, but collaborate as the apexes of a continuum that is entirely available for semiosis. The relevancy of empirical phenomena may be placed at any point of the continuum, and signification may occur along the whole spectrum. Think, for instance, of how mundane the Giant's three clues are: a man in a smiling bag (i.e., Jacques Renault in a body bag with an open zipper), owls not being what they seem (i.e., their being animal vessels to spirits from the Black Lodge), and a man pointing “without chemicals” (i.e., off-haloperidol Philip Gerard sensing BOB's presence inside the Great Northern Hotel). Or, as mentioned above, think of the piece of chewing gum that, in the Roadhouse confrontation scene in episode 17, allows Agent Cooper to automatically re-access his Black Lodge dream and finally hear what Laura had whispered in his ear in episode 3: “My father killed me”.

This is not to exclude *Twin Peaks*' narrativity from the domain of the evidential paradigm. But evidentiality is not quite what it seems, here. Cooper's mission is not one of epistemological police. The cauterization of futility and inconsequentiality as dead ends in rational thinking is not among his tasks: his vision is rather one of epistemological ecology.¹⁷⁴ He is indeed a worshipper of (and an accomplice to) materiality's proactive encroachment on human affairs. He is the captivated disciple of trifling details, i.e., the weird, accidental, not quite necessarily symbolic circumstances that are the offspring of cosmic energies both microscopic and immeasurable. He, too, makes the transitivity and transactionality of perception

¹⁷⁴The resonance of Cooper's ecological vision with the indisputably farfetched Stop-Ghostwood motif later in season 2, as well as his falling in love with Annie Blackburne's “beautiful and peaceful” forest, might in fact go beyond these plot twists being the result of multi-authorial inconsistencies in the making of *Twin Peaks*.

and knowledge quite liable to jam. His attitude towards clues whose keyness depends from other than their facticity, as well as towards his immediate surroundings, is one of intrigued candidness, in which “sidetrips into sensuality” (Nochimson 1995: 149) are not a rare occurrence. Think of faint hints of Douglas firs in the air; “damn good” cups of “deep black joe” and cherry pies “that’ll kill you”; a chickadee on a Dodge Dart; his exquisite morning zest, and his love of a town where a yellow traffic light still means you have to slow down, not speed up. Trademarks of the-man-of-sensibility aside, Cooper’s attitude is one of compliance with the paradigm not of detection, but of revelation. His reply to Annie Blackburne in episode 26, as she confesses the outer world is like a foreign language to her, so that her poor vocabulary barely suffices to grasp how much she still ignores about it, speaks volumes about his proneness to overturn deduction in favour of epiphany. “Man, I would love to see the world through your eyes”, he says. Indeed, Agent Cooper is a seer of things. He is not a hunter of the truth. He is no master of darkness. His mind is no searchlight scanning obscurity. The reverse rather happens: he lets himself be irradiated by the brightness – despite it not being the clarity – of anti-phenomenological cognitive contents. This is what literally happens in the Giant sequences, when a glowing cone of theatrical light introduces Cooper’s mentor after his shooting at the Great Northern Hotel in episode 9, and at the Roadhouse in episodes 15 (“It is happening again”) and 17, as the Giant returns Cooper’s ring. His enchantment at these supernatural apparitions parallels his wonderment at how delicious the local patisserie is, or at how “beautiful and peaceful” Annie’s resilient inner forest appears to him. Kyle MacLachlan’s androgynous looks, with the hinted corporeal artificiality of his 1950s aplomb (see his monochromatic uniform and graphic slicked back hair), in fact help in typifying Cooper as the slightly disembodied human recipient of an impossible universal wisdom that physically infiltrates, inundates him (as electricity, water and wind also do in the show – albeit for different reasons).

Agent Cooper, mystic detective, is a seer of what goes on beyond the visibility of things. In a story of multiple possessions, he is the cu-

rious vessel of a hybrid epistemological style. As it were, his understanding of the Palmer case is actually based on three sets of clues, quite heterogeneous in nature. Empirical traces are firstly extracted from Laura’s body by mock-Sherlockian pathologist Albert Rosenfeld, whose hard facts are not quite what is needed to see inside the murder. Indeed, although helped by Bureau guidelines and graced by a fair amount of serendipity and rational thinking (see his reading of Sheriff Truman’s body language upon meeting Josie Packard), Agent Cooper’s method is all about the heuristic power of visualization. In episode 2, he demonstrates a Tibetan investigation technique he derived from a dream of his about the exile and return of the Dalai Lama, based on a subconsciously acquired “mind-body coordination operating hand in hand with the deepest level of intuition”. This vedic method consists in throwing rocks at empty bottles on a tree stump, while suspects’ names are read aloud – and then seeing what happens, the assumption being that the detective’s mind may subconsciously resonate with the secret life of objects, and function as a white page for messages drawn by the universe in the form of glass and rocks. (To detect dispatches from outer space, or the Lodges, is also the ultimate purpose of Project Bluebook.) In harmony with the all-embracing tolerance Cooper nurtures in regard to triviality, and with the method’s aleatory ideation, one of the rocks hits Deputy Brennan’s forehead. The last rock, associated with Leo Johnson, however breaks the glass. At this moment, Leo – one of the three men attending Laura and Ronnette’s sex party before the murder – is the only suspect whose relationship with Laura Palmer is still unknown. His involvement in the case, undetectable by forensic analysis, is a clue revealed by Cooper’s divinatory theatrics. Secondly, Agent Cooper resorts to the synchronistic insight of his own precognitive dreams and visions. Despite their being involuntary and introspective, their meaning is not psychological but epistemological: they are the result of telepathic connections with Sarah Palmer, Laura, MIKE and BOB, and clairvoyance (namely, Cooper foresees his future: being trapped inside the Black Lodge for twenty-five years). These dreams and visions are non-individual, non-experiential sources of trans-temporal and trans-spatial knowledge

which the subject is physical host to – a gnostic intimation coming to Lynch from Hindu Vedas and Native American folklore, rather than Jungian theory (Nochimson 2016). These dreams and visions Cooper calls in episode 17, for lack of a better word, “magic”. In his Black Lodge dream (episode 3), an actual re-dreaming of Laura Palmer’s former dream (“I’ll see you again in twenty-five years”), Laura and the Man from Another Place produce a second set of *a priori* clues, i.e., Laura’s arms bending back, a gum that will come back in style, birds singing and music playing in a cabin in the woods. These clues actually help Cooper disclose the sequence of Events leading up to the end of the sex party at Jacques Renault’s red-curtained cabin, insights into which first came from the Tibetan method. Finding out what happened after that, when an unknown third man took the girls to the abandoned train carriage (as elucidated in episode 9, with the abovementioned 120-second doughnuts-and-coffee dolly sequence), needs a further, more powerful set of epiphanic clues. These are the three riddles provided by the Giant in episode 9, which enshrine what has happened in the darkness of the past and what will happen in the obscurity of the future. They will bestow upon Agent Cooper the cross-semiotic gift of visual temporalization. From this point in the investigation on, and until the anagnorisis in episode 17, Cooper will be illuminated by his mystic adjutant. The light emanating from the Black Lodge is in fact only for the damned and the gifted to see.

For the intuitive and fragmentary knowledge that Agent Cooper gathers from dreams and visions is presented to him in the visual semiotic. He contemplates past, present and future by means of blindsight, i.e., the capacity to perceive things visually, despite lacking the actual phenomenological experience (Holt 2003: 1). This gift is shared by other characters, who show curious degrees of insight into the secret life of things, thus facilitating Cooper’s mission, especially as regards the Giant’s second, most enigmatic clue. Think of Major Briggs, who is in touch with woods, owls and UFOs (although his knowledge is classified); the Lady’s Log (who “saw something that night” and “has a message for you”) and Deputy Hawk, whose Native American heritage senses something uncanny in the woods.

In a place where things are either too many, or too few; displaced, lost or miscontextualized; or arranged in perplexing patterns and prone to take on anomalous degrees of empirical agency, it takes a different type of semiotic literacy to understand what is going on than the Sherlockian narrative skills typical of the evidential paradigm. The legibility, if any, of *Twin Peaks*’ Events does not imply a secret alphabet to decipher and back-translate into the discreteness of verbal codification. It takes a cross-semiotic cognitive style to interpret this oddity, one that incorporates the affordances of visual language: coexistence, contiguousness, synchronicity. Agent Cooper sees what other detectives *read* from clues. He configures the linkages among Events by way of grasping them together as juxtaposed, coexistent, in space. Only afterwards does he verbally expose their chronological and causative development, and only to the benefit of unaware characters like Sheriff Truman, Dr Hayward or Sarah Palmer. In systemic-functional terms, he cross-codifies Narrative (or Transactional) processes by means of Relational-Existential structures (Halliday 2002: 118; Kress, Van Leeuwen 1996: 76), thus turning a series of processes (i.e., Events) into the juxtaposition of (attributive, identifying and existential) visual systems.

Admittedly, Agent Cooper’s early reaction to the Black Lodge dream in episode 3 is one of straight rational pursuit. “Break the code, solve the crime”, he says over breakfast to the Sheriff and Lucy Moran, as if the clues from the dream were some encryption to be extracted from the visual framework it had paranormally been encoded in, and resemiotized in a linear sequence of verbal signs. In fact, as more poignant clues come forth, more and more reliance is conferred to intuitive spatialization. Two episodes later, Cooper debunks the idea of verbal language being the optimal tool for understanding the clues yielded by his dream. As he tells Sheriff Truman, “in the heat of the investigative pursuit the shortest distance between two points is not necessarily a straight line”. Visual language, that is, does not obey the straightness of spatial sequentiality or temporal linearity, but contiguousness and synchronicity. Later on, in episode 27, as he puts together the three thirds of a love poem sent by Windom Earle to Donna Hayward, Shelly Johnson and Audrey Horne, Agent Cooper

has an intimation that seemingly unrelated Events, such as Leo Johnson's disappearance, Windom Earle's crimes and the discovery of a petroglyph at Owl Cave, are not in fact disparate circumstances, but parts of a configurative pattern that he is required to grasp and observe in spatial, rather than temporal, terms. Despite logic dictating "that these investigations be considered separate entities", he explains to Sheriff Truman, "I believe otherwise. I believe that these mysteries are complementary verses of the same song. Now I cannot hear it yet, but I can feel it, and that is enough for me to proceed". The concepts of spatial configuration and visual patterning are key to Cooper's auditory metaphor, for we *listen* to a song in its temporal sequentiality, "as it moves from beginning to end", but as soon as the whole of it "is in our minds", the coexistence of its juxtaposed parts becomes apparent, and "we see what it means" (Mitchell 1980: 554, emphasis added). Voicing Heisenberg's Uncertainty Principle as she coyly woos Agent Cooper, well-read Annie Blackburne spells out the heuristic underpinnings of spatialization and visualization – albeit via the acknowledgement of its limitations: "What we observe in nature is not nature itself, but nature exposed to our method of questioning". The puzzling epistemological salience of Cooper's investigative style lies, in other words, in its power to conceptualise and systematise the functioning of as yet unknown, and perhaps forever unknowable, complex phenomena, which dialectically offer themselves as epiphanic gifts to the beholder's eye and mind. That is to say, of whatever nature it may be, experimental, paranormal or supernatural, cognition is revealed as an eminently spatialized meaning-making process.

The structural syntax of *Twin Peaks*' narrativity thus appears to be the offspring of cross-semiotization between the temporality of Narrative processes and the spatiality of Conceptual structures. For not only is the processuality of Events apprehended by Agent Cooper in terms of visual language, but the disentangling of the mystery's temporal intricacies takes place in the synchronicity of spatial configuration. It is indeed only in the Black Lodge sequence in season 2 finale, as the paradox of "the darkness of future past" where "one chants out between two worlds" becomes literal, that the case is

truly solved. Agent Cooper enters the Black Lodge, and with it Laura Palmer's dream about it, as well as his own dream about Laura's dream. In a space that does not even materially exist, he physically enters multiple simultaneous temporal dimensions. In the realm of pure spatiality, where boundaries are dissolved between temporal planes, individual consciences, states of materiality – living and dead, human and non-human, sentient and inert, potential and actual, animate and inanimate, liquid, solid and oily – he understands, he sees not just the circumstances of the Palmer case, but the nature of time itself. No matter how painful it is for *Twin Peaks* devotees to think of Agent Cooper locked inside the Black Lodge for twenty-five years, while his doppelgänger takes his place in the real world; or how agonizing it will be to follow Good Cooper as he shifts into Dougie Jones in the first seventeen episodes of *The Return* (2017). At the end of season 2, Agent Cooper is where he should be. He is in the spatialization of time. Beyond life and death, good and bad; beyond the space-time dichotomy. He is where everything is in being, forever existing and happening at the same time – where narrative connections and visual configurations no longer *matter*.

BIBLIOGRAPHY

- ABBOTT S. (2016), "Doing weird things for the sake of being weird": Directing *Twin Peaks*", in WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 175-92.
- Id. (Ed.) (2010), *The Cult TV Book*, I. B. Tauris, London-New York.
- ARMAND L. (2015), *Videology*, Litteraria Pragensia Books, Prague.
- ARP R., BRACE P. (2011), "'The owls are not what they seem': The logic of Lynch's world", in DEVLIN W. J., BIDERMAN S. (Eds.), *The Philosophy of David Lynch*, University Press of Kentucky, Lexington, pp. 7-24.
- BAINBRIDGE J. G., DELANEY E. (2012), "Murder, Incest and Damn Fine Coffee: *Twin Peaks* as New Incest Narrative 20 Years On", in *Continuum*, XXVI: 4, pp. 637-651.
- BALLAS A. (2019), "'My log has a message for you': Or, *Vibrant Matter* and *Twin Peaks*: On thing-power and subjectivity", in SANNA A. (Ed.), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 119-34.
- BIANCULLI D. (2010), "*Twin Peaks*", in LAVERY D. (Ed.), *The Essential Cult TV Reader*, University Press of Kentucky, Lexington, pp. 299-307.
- BLUMENBERG H. (1979), *Die Lesbarkeit der Welt*, Suhrkamp, Frankfurt.
- BUSHMAN D., SMITH A. (2016), *Twin Peaks FAQ: All That's Left to Know About a Place Both Wonderful and Strange*, Applause, Milwaukee.
- CHARNEY M. J. (1991), "Invitation to Love: The Influence of Soap Opera on David Lynch's *Twin Peaks*", in *Studies in Popular Culture*, XIV: 1, pp. 53-59.
- CHATMAN S. (1978), *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca.
- CREEBER G. (2012), "'Some strange and twisted dream': The neglected surrealism of *Twin Peaks*," in LAVERY D., MILLER C., THORNE J. (Eds.), *Twin Peaks in the Rearview Mirror: Appraisals and Reappraisals of the Show That Was Supposed to Change TV*, Kindle Books.
- DOLAN M. (1995), "The peaks and valleys of serial creativity: What

- happened to/on *Twin Peaks*", in LAVERY D. (Ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 30-50.
- DUMAS R. (2019), "It is Happening Again: Traumatic Memory, Affective Renewal, and Deferred Resolution in *Twin Peaks: The Return*", in *Quarterly Review of Film and Video*, DOI: 10.1080/10509208.2019.1589873.
- ECO U. (1985), "*Casablanca*: Cult Movies and Intertextual Collage", in *SubStance*, XLVII, p. 12.
- GINZBURG C. (1979), "Spie. Radici di un paradigma indiziario", transl. by J. & A. C. Tedeschi, "Clues: Roots of an evidential paradigm", in *Clues, Myths, and the Historical Method*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1989, pp. 96-125.
- GREEN R., ROBISON-GREEN R. (Eds.) (2018), *Twin Peaks and Philosophy*, Open Court, Chicago.
- HAGUE A. (1995), "Infinite games: The derationalization of detection in *Twin Peaks*", in LAVERY D. (Ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 130-43.
- HALLIDAY M. A. K. (2002), *On Grammar*, Continuum, London.
- Id. (2004), *An Introduction to Functional Grammar: Third Edition*, Hodder Arnold, London.
- HOLT J. (2003), *Blindsight and the Nature of Consciousness*, Broadview, Peterborough.
- Id. (2008), "*Twin Peaks*, noir, and open interpretation", in SANDERS S. M., SKBLE A. J. (Eds.), *The Philosophy of TV Noir*, University Press of Kentucky, Lexington, pp. 247-60.
- IEDEMA R. (2001). "Resemiotization", in *Semiotica*, CXXXVII: 1-4, pp. 23-39.
- Id. (2003), "Multimodality, Resemiotization: Extending the Analysis of Discourse as Multisemiotic Practice", in *Visual Communication*, II: 1, pp. 29-57.
- JAKOBSON R. (1959), "On linguistic aspects of translation," in *On Translation*, Harvard University Press, Cambridge, pp. 232-39.
- KAFKA F. (1919), "Die Sorge des Hausvaters", transl. by W. Muir, E. Muir, "The cares of a family man", in *The Complete Stories*, Schocken,

New York, 1971, pp. 269-70.

KREIENBROCK J. (2013), *Malicious Objects, Anger Management, and the Question of Modern Literature*, Fordham University Press, New York.

KRESS G., VAN LEEUWEN T. (1996), *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, London.

Id. (2001), *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, Hodder Education, London.

LACEY S. (2016), "Just Plain Odd: Some Thoughts on Performance Styles in *Twin Peaks*", in GARNER R. P., SHIMABUKURU K. (Eds.), *In Focus: Returning to the Red Room: Twin Peaks at Twenty-Five*, special issue of *Journal of Cinema and Media Studies*, LV: 3, pp. 126-31.

LAVERY D. (1995), "The semiotics of cobbler: *Twin Peaks*'s interpretive community", in Id. (Ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 1-21.

LESSING G. E. (1766), *Laokoon: Oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, transl. by E. A. McCormick, *Laocoon: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1984.

LIM D. (2015), *David Lynch: The Man from Another Place*, Amazon, New York.

LOTMAN J. M. (1979), "The Origin of Plot in the Light of Typology", in *Poetics Today*, I, pp. 161-84.

MITCHELL W. J. T. (1980), "Spatial Form in Literature: Toward a General Theory", in *Critical Inquiry*, VI, pp. 539-67.

NELSON R. (1996), "From *Twin Peaks*, USA, to Lesser Peaks, UK: Building the Postmodern TV Audience", in *Media, Culture and Society*, XVIII, pp. 677-82.

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

O'HALLORAN K. L., TAN S., WIGNELL P. (2016), "Intersemiotic Translation as Resemiotization: A Multimodal Perspective", in *Signata*, VII, pp. 199-229.

OLSON G. (2008), *David Lynch: Beautiful Dark*, Scarecrow, Lanham.

PAPAPETROS S. (2012), *On the Animation of the Inorganic: Art, Architecture and the Extension of Life*, Chicago University Press, Chicago.

PIATTI-FARNELL L. (2016), "'That cherry pie is worth a stop': Food and spaces of consumption in *Twin Peaks*", in WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 87-104.

RICHES S. (2011), "Intuition and investigation into another place: The epistemological role of dreaming in *Twin Peaks* and beyond", in DEVLIN W. J., BIDERMAN S. (Eds.), *The Philosophy of David Lynch*, University Press of Kentucky, Lexington, pp. 25-44.

ROONEY M. (2018), "Air-Object: On Air Media and David Lynch's 'Gotta Light?' (*Twin Peaks: The Return*, 2017)", in *New Review of Film and Television Studies*, DOI: 10.1080/17400309.2018.1447275.

SANNA A. (2019), "Entering the world of *Twin Peaks*", in Id. (Ed.), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 3-21.

SPOONER C. (2016), "'Wrapped in plastic': David Lynch's material girls", in WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 105-20.

STERNE L. (1760-69), *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, Penguin, Harmondsworth, 2003.

SUSCA C. (2018), "'When You See Me Again, It Won't Be Me': *Twin Peaks* from the Multichannel Era to the Digital Era", in *International Journal of TV Serial Narratives*, IV: 2, pp. 103-10.

TELOTTE J. P. (1995), "The dis-order of things in *Twin Peaks*", LAVERY D. (Ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit, pp. 160-72.

VINT S. (2016), "'The owls are not what they seem': Animals and nature in *Twin Peaks*", in WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 71-88.

VISCHER F. T. (1878), *Aucher Einer. Eine Reisebekanntschaft*, Deutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart, 1923.

WEINSTOCK J. A. (2016a), "It is happening again: New reflections

on *Twin Peaks*", in Id., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 1-25.

Id. (2016b), "Wondrous and strange: The matter of *Twin Peaks*", in Id., SPOONER C. (Eds.), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, Houndmills-New York, pp. 29-46.

WILLIAMS R. (2016), "Ontological Security, Authorship, and Resurrection: Exploring *Twin Peaks*' Social Media Afterlife", in GARNER R. P., SHIMABUKURU K. (Eds.), *In Focus: Returning to the Red Room: Twin Peaks at Twenty-Five*, special issue of *Journal of Cinema and Media Studies*, LV: 3, pp. 143-47.

ANDREA BELLAVITA

Twin Peaks: The Return. L'alba della mythology series**I. Contro il boicottaggio interpretativo: tre linee di indagine**

Le prime due stagioni di *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) hanno rappresentato un evento fondamentale per l'evoluzione, nei successivi trent'anni, della fiction seriale e dell'intero sistema televisivo. In estrema sintesi,¹⁷⁵ i principali assi sui quali la creatura di David Lynch e Mark Frost ha esercitato la sua carica innovativa e destrutturante sono stati: il passaggio da una narrazione prevalentemente verticale a una orizzontale, verso il modello della *supersoap* o di serializzazione della serie; la partecipazione di un regista (meglio: autore) cinematografico alla produzione televisiva; l'ibridazione tra i generi: i registri di melodramma, noir, detection, mystery e horror soprannaturale, con la presenza costante di quell'*absurdity comedy* che ne rappresentava il marchio distintivo, sono presenti fin dal pilot, e non agiscono per semplice stratificazione, ma per strutturale complementarietà; la costruzione di un *fandom* attivo (Scaglioni 2006; 2007); la negoziazione di un rapporto paritetico tra rete e creativo, per quanto conflittuale, antagonista e destinato al reciproco abbandono,¹⁷⁶ ad anticipare il ruolo del moderno *showrunner*.

Questo è il dato di partenza, che costituisce ormai la vulgata, e

175 Una premessa metodologica: in questo intervento ci occuperemo, dal punto di vista interpretativo (e quindi anche bibliografico), esclusivamente sulla terza stagione, *Twin Peaks – The Return* (Showtime, 2017). Per un approfondimento delle prime due si rimanda (oltre che agli altri saggi presenti su questo numero), ai testi inseriti in bibliografia.

176 Abbandono del progetto in s02 da parte di Lynch, dopo le pressioni da parte di ABC per rivelare l'assassino di Laura Palmer, e quindi della serie stessa, sospesa e poi conclusa, da parte della rete.

forse anche la leggenda, circa il ruolo svolto da *Twin Peaks* nel passaggio dal modello classico della fiction da *broadcaster* alla *quality tv* (Olsson, Spigel 2004; McCabe, Akass 2007; Gray, Lotz 2012) prima e alla *complex tv* (Mittel, 2015) dopo. È interessante però porre l'attenzione su due elementi: in primo luogo vale la pena ricordare che Lynch e Frost non furono dei visionari precursori, e nemmeno degli "stabilizzatori" di tendenze in atto, ma piuttosto degli "estremisti", o degli "acceleratori", che portarono alle estreme conseguenze una naturale evoluzione che si stava compiendo già a partire dagli anni '80 (Rossini 2016). In secondo luogo, l'importanza di *Twin Peaks* non risiede tanto (o soltanto) nel suo darsi, all'inizio degli anni '90, come un testo eccentrico ed extra-ordinario, come si potrebbe affermare per tutto il cinema di Lynch, ma nell'essere stato, immediatamente dopo, messo a sistema, cioè assorbito e metabolizzato, dall'apparato produttivo: narrazione orizzontale, centralità dei registi-registi, parossismo dell'ibridazione e della *diversity* tematica, creazione di una nuova autorialità televisiva, protagonismo dei fan e centralità della *brand equity* delle reti, sono tutte caratteristiche essenziali della fiction seriale contemporanea. In qualche modo, per semplificare, potremmo dire che "atmosfera alla *Twin Peaks*" è diventata, per la fiction seriale, un'espressione equivalente all'aggettivo "lynchano" per il cinema. Un modello, ma anche una formula, quando non una posa. Un esempio su tutti: la componente anti-realistica delle atmosfere, ma anche della progressione narrativa, compare in modo dirompente nella seconda stagione, lungo due binari. Da una parte con l'introduzione di un regime del *fantastico* inteso in chiave todoroviana, che sostanzia il desiderio di Lynch di non risolvere il mistero sulla morte di Laura; dall'altra la centralità del *non sequitur*, per cui nulla di ciò che vediamo comporta necessariamente una conseguenza funzionale al racconto. Una rivoluzione che produsse conseguenze importanti su una moltitudine di "figli" seriali, spesso troppo attenti alla forma più che alla sostanza, come denunciato più volte dallo stesso Lynch. È il caso di *X-Files* (1993-2018) e *Lost* (2004-2010), che mettono al centro il soprannaturale, ma si sforzano di addomesticare il *non sequitur*, ma anche della seconda generazione di *complex tv* (da *Breaking Bad*, 2008-2013, a *True Detective*, 2014-2019, fino a

Mindhunter, 2017-2019), con i prodotti di scrittura perfetta, in cui viene predisposta una costellazione di dettagli che, in modo sorprendente e contro-intuitivo, trasformano il *non sequitur* in *sequitur*,¹⁷⁷ giocando con la consapevolezza dello spettatore. E naturalmente dei citazionisti, dai più espliciti (*Hemlock Grove*, 2013-2015; *Wayward Pines*, 2015-2016) fino alla *nouvelle vague* europea (*Dark*, 2017-2019; *La forêt*, 2017; *Parfum*, 2018; *Requiem*, 2018).

Twin Peaks - The Return è, se possibile, un testo ancora più eccentrico ed extra-ordinario, inconfondibile con qualunque altro prodotto di fiction seriale, e non soltanto all'interno del sistema delle *premium cable*, ma anche in quello degli *streaming players*. Caratterizzato da analoghe traversie editoriali, anche se anticipate alla fase di pre-produzione: l'annuncio nell'ottobre del 2014, la marcia indietro di Lynch nel marzo 2015 per ragioni di budget, la ripartenza pochi mesi dopo, con l'estensione da 9 a 18 episodi, a seguito di una sostanziale capitolazione della rete Showtime di fronte alle richieste dell'autore (Hazelton 2018). Da notare che, paradossalmente, la Showtime del 2017, dal punto di vista del collocamento nell'offerta televisiva, è molto "vicina" alla ABC dei primi anni '90, quando la sperimentazione delle *basic* e *premium cable* (HBO e la stessa Showtime, poi FX) era ancora di là da venire, mentre alla fine degli anni '10 del nuovo millennio il "sorpasso a destra", in termini creativi e di iper-complessificazione, da parte di OTT come Netflix e Amazon Prime Video è già perfettamente in atto. Per certi versi, le *premium cable* si rivelano oggi inesorabilmente più "classiche" o "conservative" rispetto ai nuovi soggetti della *streaming war*, e sono obbligate a ripensarsi e rinnovarsi di continuo, per far fronte all'offerta crescente dei competitors, proprio come i *broadcaster* di 25 anni prima.

Con *The Return*, Lynch e Frost¹⁷⁸ hanno dato libero sfogo alle più

177 L'unico *showrunner* che in qualche modo è in grado di elaborare un discorso assimilabile a quello di Lynch è oggi, forse, Ryan Murphy (con la serie antologica *American Horror Story*, 2011-2019, e parzialmente con *Scream Queens*, 2015-2016), che conduce all'iperbole molti dei tratti essenziali di *Twin Peaks*: centralità del fantastico (derivato in horror), libertà nella gestione dei plot, immortalità dei personaggi (che passano attraverso la ricorrenza dei volti).

178 Troppo spesso, soprattutto in ambito cinematografico, non si tiene nella debita importanza il ruolo di Mark Frost: antico sodale di Lynch in progetti che non

selvagge pulsioni di enciclopedismo meta-narrativo: con una formula volgare (ma efficace) potremmo dire che ci hanno infilato dentro di tutto, dalle teorie cosmogoniche alle riflessioni sul nucleare e l'elettricità, dalla magia all'estetica della morte, dallo *slasher* allo *slapstick*, dagli alieni alle sperimentazioni sul rumore, la voce, il suono. Ripercorrendo la produzione critica degli ultimi tre anni (Rooney 2018; Susca 2018; Daniel 2019; Fradley, Riley 2019; Sanna 2019; Miller 2020), sia in termini di saggistica accademica, che di critica specializzata e generalista, fino ai contenuti *grassroots*, si può trovare un'analoga proliferazione interpretativa: ad ogni nuova proposta o teoria, ogni svelamento del significato nascosto dietro a qualche oscura simbologia, si rimane sospesi tra l'ammirazione (*non ci avevo pensato*), la frustrazione (*non me ne ero accorto e/o non me lo ricordavo*) e la sensata preoccupazione per gli effetti collaterali di una visione (e di una pratica inquisitoria del senso) ai confini con il fanatismo e il feticismo. La disseminazione di tracce misteriche trasforma questa terza stagione in un testo di inevitabile godimento (*jouissance*) piuttosto che di autentico piacere (*plaisir*), con il rischio di un vero e proprio scacco interpretativo.

Ci viene in soccorso, d'altra parte, il fatto che la pervicacia mist(er)ico-semiotica dei due autori si accompagni costantemente al registro ironico, ludico, fino allo sberleffo, facendone quasi la chiave di accesso privilegiata (o forse l'unica) sia per lo spettatore ignaro e digiuno, che per il fanatico della prima ora, che per lo scrupoloso ermeneuta. Rispetto alle prime due stagioni e a *Fire Walk With Me*, che elevavano il grottesco a regime sovrano del discorso, qui prevale un trattamento ai confini con il comico e con l'auto-sabotaggio.¹⁷⁹

.....
vedono mai la luce (*Goddess, The Lemurians, One Saliva Bubble...*), co-creatore di della prima stagione di *Twin Peaks* (scrive insieme a Lynch gli episodi fondamentali), si defila dalla seconda e da *Fire Walk With Me* (di cui firma solo il soggetto, poco convinto dell'idea di un prequel, a qui preferirebbe, da subito, un sequel), non partecipa ai progetti cinematografici di Lynch (con cui condivide solo la sitcom *On the air*), torna con un ruolo centrale in *The Return* (firma tutti gli episodi), ed è l'autore dei due libri che, in qualche modo, completano la mitologia della serie (*The Secret History of Twin Peaks* e *Twin Peaks: The Final Dossier*).

179 Gli unici episodi in tono compiutamente drammatico sono l'8 e il 18, cioè i più teorici e di illustrazione della cosmogonia, e nessuno dei plot orizzontali, o de-

In questo intervento cercheremo di seguire tre vie, in contro-tendenza e parzialmente provocatorie. La prima è di scegliere un tratto di lettura il più possibile *letterale*, per ridurre al minimo ogni (sovra) interpretazione, forti della convinzione che non esista una *verità* di *The Return* (in modo ancora più deciso che in *Fire Walk With Me*, 1992, *Lost Highway*, 1997, *Mulholland Dr.*, 1999, e *Inland Empire*, 2006), e che sotto il livello della semiosi infinita ci sia, da parte degli autori, un gioco di boicottaggio interpretativo.¹⁸⁰ La seconda è di

.....
 gli *story arc*, si sottrae a una strategia di sistematica dissacrazione, di capovolgimento continuo: anche all'agnizione finale di e17 è applicato, nel suo massimo climax, un ridimensionamento (i fratelli Mitchum parlano di quello che stanno vedendo come di "storie da raccontare ai nipoti"). Gli sviluppi in apparenza più drammatici hanno sempre un sottotesto irrisorio: per certi versi la scelta di Cooper di far confezionare all'uomo con un braccio solo un ulteriore *tulpa* per Janey-E e Sonny Boy sembra una specie di risarcimento per la pazienza necessaria a essersi sorbiti Dougie per tutto il tempo (come lo spettatore, e più dello spettatore). Ugualmente, gli unici plot *total drama* (al di fuori di quello che accade nella Loggia Nera) sono destinati a una soluzione mancante, a un *non sequitur*, o a una brusca interruzione per eliminazione repentina dei personaggi: Richard Horne, Becky Burnett e suo marito Steven, le ragazze che compaiono episodicamente al Roadhouse.... Quasi a suggerire che ciò di cui non si può sorridere (e che non offre materiale al ribaltamento delle attese e dei toni) non valga la pena essere approfondito.

180 A livello meta-narrativo, chi cerca la verità, e ricopre il ruolo interno di *enquirer*, fa sempre una brutta fine: l'Agente Cooper rischia la vita alla fine di s01, e perde la ragione alla fine di s02, facendosi possedere da Bob, lo spirito (vero) della serie. In *The Return* lo stesso ruolo è ricoperto da Gordon Cole, perché (al pari dello spettatore) il vecchio agente dell'FBI può far riferimento a tutta la sua memoria esofora, stratificata nel tempo (racconta di lavorare al progetto *Blue Rose* da molto prima che inizi *Twin Peaks*, e anche *Fire Walk With Me*), e può contare sulla conoscenza di molti più fatti e dossier (leggi: i film di Lynch, i libri di Frost, i *missing pieces*...). Anche lui però ci capisce poco o niente, stupefatto di fronte alla spiegazione di Cooper in e17, e finisce per rimetterci in modo sensibile l'udito. L'indicazione più netta di quanto sia futile la ricerca di una spiegazione è racchiusa in tutte le scene che tematizzano l'assurdità della rivelazione come in una forma perversa di *bloccaggio simbolico*: la scoperta di un metodo negli scarabocchi che Dougie aveva vergato sui dossier assicurativi, grazie a cui il suo capo ritiene di aver sventato una gigantesca truffa; il dialogo tra Audrey e il suo nuovo marito deforme (o terapeuta, o medico curante, secondo...) in e13, in cui si suggerisce che tutto possa essere ricondotto a un gioco di scatole cinesi di narrazioni simulate e annidate ("Devo finire anche la tua storia?"); il riassunto/rivelazione *for dummies*

cercare di formalizzare l'identità editoriale di *The Return* in una "formula", in un modello che definiremo *mythology series*. E da ultimo provare a capire se questo sistema può essere, ancora una volta, "messo a sistema", come accadde per le prime due stagioni: in ultima analisi la prospettiva più interessante (e forse folle) è proprio quella di pensare a *che cosa possa servire* per il futuro della fiction seriale.

2. *All of Lynch is here: l'assorbimento dell'immaginario autoriale*

Che cosa sia *The Return* lo spiega, con invidiabile chiarezza Dennis Lim (Lim 2017):

Rainer Werner Fassbinder once said that he sought to build a house with his films, each one a wall or floor or window – an additive process that would ultimately reveal a representative edifice. This metaphor helps illuminate the wondrous improbability of David Lynch's eighteen-hour *Twin Peaks: The Return* (2017). [...] *The Return* is both culmination and summation. All of Lynch is here: the primitive movie magic of his handcrafted early shorts; the lever-cranking cosmology and slo-mo slapstick of *Eraserhead* (1977); the crude body horror and extreme violence of his art brut paintings; the stylized sound design and defamiliarized language; the words and numbers of obscure significance floating in pockets of white noise; the peerlessly intuitive actors (Kyle MacLachlan, Laura Dern, Naomi Watts, Grace Zabriskie) tuned in to his particular wavelength, sly and deadly serious; and of course, the parallel-world and alter ego confusion that has become his stock-in-trade.

All of Lynch is here: tutto Lynch è qui, c'è tutto Lynch qui. *The Return* può essere considerato come un meta-testo di confluenza dell'universo artistico e dell'immaginario lynchano: un *mind game* in cui non soltanto vengono aggiunte nuove tessere al puzzle incominciato con le due stagioni precedenti e con *Fire Walk With Me*, ma che si espan-

.....
 che The fireman fa a Andy in e14 trasformandolo da puro idiota a *idiot savant*, risoluto salvatore di Naido (e quindi di tutta la vicenda principale).

de in una tela di riferimenti espliciti a ciò che è successo *dopo* (cioè nei 25 anni di mezzo: *Lost Highway* e *Mulholland Dr.* soprattutto, in misura minore *Inland Empire* e l'attività di videomaker) o *molto prima* (gli esperimenti artistici degli esordi, brandelli del suo cinema fino agli anni '90, in particolare *Eraserhead*). Un "universo poroso" in grado di assorbire e stratificare immagini, contenuti, significati, personaggi, narrazioni e anti- o contro-narrazioni.

In particolare, dal punto di vista narrativo (o narratologico) *The Return* è un fenomeno totalmente speculare a *Fire Walk With Me*, il suo *cinematic doppelgänger* (Graour 2018: 2-5), per riprendere una delle figure tematiche essenziali della serie:

While the film draws on the narrative components of the Twin Peaks storyworld, it reshapes them into a more bounded narrative structure – one organised around Laura Palmer's subjectivity and achieved through the marginalisation and exclusion of much of the Twin Peaks' community. In doing so, *Fire Walk With Me* certainly distances itself from the regenerative structural principles of its serial predecessor. Paradoxically, however, by inverting the series' structure the film also ensures that the storyworld of Twin Peaks remains open for potential future proliferation, rather than terminating its expansion as a typical series finale might do. [...] I would like to argue that although *Fire Walk With Me* subordinates components of the original series that are critical to ongoing narrative proliferation, by doing so it paradoxically preserves its 'serial self'. Instead of acting as a conclusion that precludes continuation, the film brings partial closure to one story while ensuring that the *storyworld* remains open for potential future investigations, a potential that we now know was exploited in *Twin Peaks: The Return* (Showtime, 2017). [...] For it is this key difference between television series and film that reveals a crucial source of the former's narrative proliferation. It also helps to demonstrate how the film is able to create a narrative structure that is distinct from the series, thereby keeping the series' own structure open for further proliferation.

Se il film prequel poteva essere considerato come una condensazione dal racconto seriale orizzontale alla narrazione chiusa, un tentativo di progressione (e chiusura) della serie in film, *The Return* è il capovolgimento radicale della prospettiva: tutti i racconti che lo

precedono (cronologicamente, e logicamente) ritornano all'interno del prodotto seriale, e ne vengono assorbiti, senza perdere autonomia, ma confluendo in una nuova testualità.

Il potenziale di *proliferazione* dell'universo lynchano, trovava già nella forma seriale una soluzione alternativa e parallela alla produzione cinematografica all'inizio degli anni '90: vale la pena di ricordare che anche *Mulholland Drive* nasceva come *pilot* di una serie per ABC. *The Return* rappresenta la naturale evoluzione di questo percorso: non tanto (o soltanto) come un *re-quel* (Hills 2018), ovvero come forma testuale che agisce simultaneamente come sequel e come riaffermazione di elementi chiave delle precedenti incarnazioni testuali (è il caso, esemplare, di *Doctor Who*, 2005-2020, *Star Trek: The Next Generation*, 1987-1994, *The Prisoner*, 2009), ma come una nuova prospettiva di creatività artistica.

Rispetto alle due stagioni precedenti e al film, assistiamo a una assoluta continuità narrativa: la quasi totalità dei plot legati ai personaggi principali ritorna, e semmai spiccano le assenze. Su tutte quelle di Donna Hayward cui sopravvive soltanto un'evocazione fantasmatica in e13: una vecchia foto con Laura in casa di Sarah Palmer; la voce nella banda audio originale di *Just You And I*, cantata da James al Roadhouse. Per (quasi) tutti gli altri è comunque conservata una traccia: esemplare il suono, il sibilo, mantenuto nell'albergo, nel quale i più fini commentatori hanno voluto riconoscere Josie Packard. Anche molti dei nuovi plot lavorano su una forma di continuità rispetto all'immaginario lynchano, grazie alla presenza di volti-feticcio che assorbono i personaggi. In continuità: il personaggio *multiplo* di Diane per Laura Dern, come in *Inland Empire*; per ribaltamento speculare: Naomi Watts, da "doppia (amante)" in *Mulholland Dr.* a moglie di Dougie come, ennesimo, doppio di Cooper; in variazione: Balthazar Getty, altrettanto "confuso" che in *Lost Highway*, ma anche Chrysta Bell, come "musa" di David Lynch/Gordon Cole, e insieme del David Lynch musicista.

Gli altri testi lynchani rientrano nella forma della citazione: dalla semplice riattivazione tematica delle figure ricorrenti cinematografiche (il doppio, la strada, l'indeterminazione identitaria...), fino all'evocazione visiva (in particolare in e08) dell'iconografia extra-filmica

di Lynch, da *Six Figures Getting Sick (Six Times)* (1966), *The Alphabet* (1968) e *The Grandmother* (1970), alla serie di fotografie *Distorted Nudes* e *The Factory Photographs*, e alla sitcom distopica *Rabbits* (2002), già saccheggiata da *Inland Empire*. Citazioni che diventa calco feticistico di ciò che pertiene strettamente all'universo di *Twin Peaks*,¹⁸¹ esteso al più semplice degli atti di ri-animazione: l'inserito di montaggio, l'utilizzo di quell'infinito materiale di *found footage* costituito dalle due stagioni precedenti e da *Fire Walk With Me*, memoria comune a personaggi e spettatore, smisurato repertorio condiviso di *film di famiglia*.

Il ritorno a *Twin Peaks* è insieme ripetizione del conosciuto, vale a dire del conscio dell'esperienza enciclopedica e spettatoriale) e dell'inconscio, attraverso la figura tematica e metaforica del *trauma* (Dumas 2019; Galow 2019).

Ogni ripetizione poi, è anche *loop* e coazione a ripetere. A partire dal plot principale della serie, che si sostituisce al (finto) *whodunit* di s01 e s02 (*chi ha ucciso Laura Palmer?*): il *nostos* di Good Cooper. Il suo *falso movimento* si organizza in diverse proiezioni spaziali e metaforiche. *Prima* tenta disperatamente di uscire dall'immobilità della Loggia Nera e di ritornare a Twin Peaks, nonostante tutte le diffrazioni topografiche verso altri *non luoghi*.¹⁸² Poi si cristallizza nel girare a vuoto del suo tulpa Doogie, che è corpo della ripetizione per eccellenza, con l'iterazione di parole abiti, gesti. *Infine*, diventa necessità di una frattura drammatica per rompere l'inerzia e uscire dal *loop*, attraverso il gesto della forchetta infilata nella presa di corrente. Tutto intorno, il macro-testo è punteggiato da forme della

181 Riproduzione viva: il dettaglio sul cartello dopo l'incidente in cui Richard investe il bambino). Ripetizione di singoli gesti: il saluto di Big Ed all'entrata del Double R in e15 segna l'inizio della sua nuova vita con Norma e riproduce esattamente quello con cui entrò nella serie in s01. Occultazione di lontani ricordi in sovrimpressioni: il profilo dell'uomo vestito di rosso che comprare, tra gli altri, in mezzo ai vortici visivi di e08.

182 Come tali si rivelano tutti gli spazi di peregrinazione: lo spazio itinerante di Cole e della sua squadra, ma anche il South Dakota, il Montana e il Texas, o New York, poco più che cartelli in sovrimpressioni su un quartiere di *Rancho Rosa*, o una suite a tema del *Silver Mustang Casino*; l'unico vero *altrove* è Las Vegas (fotografato come la Los Angeles di *Mulholland Dr.*).

ricorrenza: la cantilena dell'orsacchiotto: *Hello Johnny. How are you today?* in e11; le immagini di un match di boxe sullo schermo della casa di Sarah Palmer in e12; le parole sussurrate all'orecchio di Cooper da Laura, sui titoli di coda di e18). Good Cooper sembra l'unico a voler disperatamente infrangere il circuito, sgretolare la sua *scatola di vetro*, per utilizzare un'altra forma metaforica radicata nella serie. Non per progredire, e "uscire" dall'immaginario lynchano, ma almeno per tornare a casa, anche a costo di ricominciare tutto da capo, nel corpo di un altro personaggio. Quando ci viene spiegato che il simbolo di Evil Cooper può essere interpretato come un 8, rimando all'infinito e al nastro di Moebius, ritorniamo al regime di *Lost Highway*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, in cui tutti i personaggi sono, per definizione, doppi: e18 funzionerebbe allora come un eterno ricominciamento del continuum con altri nomi (Cooper-Diane diventano Richard-Linda), e l'ultimissima sequenza in cui Cooper accompagna Carrie Page-Laura Palmer a suonare a quella che era stata la sua casa, e scopre l'esistenza dei cognomi "rivelatori" (Tremond/Chalfont), potrebbe far pensare che stiamo semplicemente ritornando a un nuovo inizio.

The Return può essere senza dubbio letto come una grande riflessione sul trauma e sugli effetti del trauma (Dumas 2019), con i suoi *ritornanti* e i personaggi che devono fare i conti con ciò che è accaduto *prima*, ma fuori dalla scontata interpretazione psicoanalitica, sembra mettere in scena un vero e proprio "trauma editoriale", in cui tutti i racconti precedenti ritornano per condizionare quello presente. Lo scarto tra s01 e s02 è evidente: laddove in precedenza c'era un contenuto narrativo da interpretare e un mistero da risolvere, qui assistiamo ad una vera e propria inadeguatezza della narrazione conclusiva e all'impossibilità della risoluzione, che rimanda al "trauma" originario di Lynch nei confronti della *chiusura*, della *fine* del racconto, diffuso in tutti i suoi film. In altre parole, sembrano affermare Lynch e Frost, la forma (ormai) classicizzata della narrazione orizzontale delle prime due stagioni, è *invecchiata*.

Usiamo questo termine per due ragioni. La prima è che in *The Return* si invecchia moltissimo, e in modi molto differenti,¹⁸³ quasi a

183 Dalla senescenza fisica di Cole-Lynch soro, alla perdita di appeal erotico di

voler rispondere alla domanda più urgente dei fan circa i rischi di una senilità diffusa: *saranno invecchiati i personaggi? e i loro interpreti? lo stesso Lynch, e in ultima analisi il franchise come oggetto meraviglioso, di amore e stupore?* A partire da Cooper-MacLachlan, che pure si presenta in splendida forma: se ne accorge Janey-E (moglie di Dougie) vedendolo nudo, e soprattutto lo spettatore, che lo riconosce come meno provato nel volto rispetto alla maschera rugosa dell'ultimo episodio di s02, quando Laura gli sussurra "ci vedremo tra 25 anni". La seconda è che la tematizzazione dell'*invecchiamento* può essere interpretata come una delle marche più esplicite di rilettura meta-testuale di un immaginario consolidato (Hills 2017: 316-317):

As Sadie Wearing (2017: 127) has argued, crime dramas tackling the theme of dementia can "demonstrate the consequences of forgetting for figures—detectives—for whom the ability . . . to re-present actions . . . in a way that renders them . . . meaningful" is a core part of their self-identity. Moreover, a threatened loss "of autonomy, self-reliance and power" can "trouble masculine identifications, gendered roles and the related ability to author(ise) the self" (Wearing 2017: 140). [...] To be clear, this fantastical depiction of Cooper is not denotatively that of a dementia sufferer; but the character's impairment remains far greater than might be expected from any "realistic" portrayal of midlife and its changes.

Dougie-Cooper sembra affetto da una *demenza senile antirealistica*: prima non ricorda nulla, poi crede di capire tutto, e da ultimo ri-ripiomba nel caos. La sua condizione confusiva diventa un'altra esplicitazione dell'incongruenza del modo *precedente* di intendere una fiction seriale orizzontale, cioè fidarsi del racconto lineare, tentare di risolvere un mistero, cercare la verità. Ma insieme apre alla possibili-

Sheryl Lee e del personaggio di Audrey, fino all'invecchiamento trasformativo, per contrappasso, della generazione dei (non più) giovani, fino alla gestione dei corpi morti o morenti: David Bowie rievocato in montaggio e trasformato in teiera, Margaret Lanterman-La Signora Ceppo accompagnata dolcemente verso la morte naturale, Harry Dean Stanton profeticamente condotto a una riflessione sulla vita che lo sta lasciando.

tà di rileggere in modo totalmente nuovo i mondi precedentemente raccontati, in uno stato che è contemporaneamente di *perdita* e di *eccesso* di memoria. Alla prima corrisponde il punto di vista di uno spettatore completamente vergine, come il nuovo pubblico di Showtime che, generazionalmente, non ha mai visto, né voluto rivedere s01 e s02; alla seconda quello dell'*enquirer* enciclopedico, il fan storico, il fruitore compulsivo che si è "ricostruito" una competenza per l'occasione. È una prospettiva esplorata in un altro prodotto seriale recente, che si pone analoghi problemi di differenza e ripetizione, di ri-elaborazione meta-narrativa costante di uno stesso universo: la terza stagione di *True Detective* (HBO, 2019). Uno dei tre piani narrativi implicati nel racconto, quello del presente, vede il detective Wayne Hays colpito da una patologia degenerativa che gli sottrae a poco a poco scampoli e dettagli del suo passato (privato e professionale), costringendolo ad attingere ad altre forme di narrazione del mondo per provare a risolvere un crimine: i ricordi degli altri, i dettagli delle indagini già fatte, ma soprattutto il libro scritto dalla moglie sul caso. Da questo labirinto di racconti stratificati emergerà per illuminare una possibile, nuova, verità, frustrante, deludente, e sempre destinata allo scacco.

3. *Mythology series*: un nuovo modello per la serialità contemporanea

Sulla scorta delle considerazioni precedenti proveremo ora a formalizzare, intorno a *The Return*, le caratteristiche di quello che potrebbe diventare un nuovo modello di fiction seriale, con la premessa che l'esperimento non ha alcuna finalità tassonomica (poco importa di stabilire una nuova *etichetta*), ma soltanto *funzionale*, ovvero di illuminare una pratica creativo-produttiva coerente con l'attuale ecosistema mediale, e di capire quale potrebbe essere il suo ruolo nella negoziazione tra autore, *content provider* e spettatore. Elemento essenziale della *mythology series* è la trasmigrazione dell'intero immaginario di un autore (inevitabilmente: un regista cinematografico) all'interno di un prodotto seriale lungo: si tratterebbe dunque di un assorbimento della "mitologia d'autore" all'in-

terno di una lunga serialità, pensata per il circuito televisivo o degli *streaming players*. Condizione prioritaria è, naturalmente, che l'autore in questione abbia costruito un mondo pregresso, indissolubile dal suo creatore, perfettamente riconoscibile dal pubblico: si potrebbe obiettare che questa prospettiva si adatti a qualunque autore contemporaneo, ma è innegabile che alcune esperienze cinematografiche lavorino più di altre in termini di condensazione, ricorrenza, intertestualità e uniformità iconico-tematica. Il caso di Lynch è esemplare, paradigmatico.

Sarà perdonato un certo puntiglio discriminatorio: escludiamo qui esperimenti di *expanded cinema* o di estensione del testo filmico pensato per una circolazione cinematografica di nicchia, festivaliera piuttosto che *theatrical*, quali, a titolo esemplare, i lavori di Lav Diaz, Miguel Gomez o Ilya Khrzhanovsky. È condizione necessaria che il collocamento editoriale sia quello dei *fiction content provider*, indipendentemente dal fatto che uno o più episodi siano stati presentati a festival cinematografici internazionali, come accaduto per tutti gli esempi che prenderemo in considerazione. L'affermazione ricorrente, e provocatoria, di David Lynch secondo cui *The Return* debba essere considerato come un film lungo diciotto ore (Hazelton 2018) descrive perfettamente la natura ibrida del modello: un film lungo, che però deve essere organizzato in moduli seriali e fruito (nel caso di Showtime) in televisione. Il concetto di "lunghezza" (un prodotto lungo e/perché seriale) rimanda ad una esorbitanza del testo complessivo che non può essere fruito tutto insieme, ma deve essere necessariamente parcellizzato, ridotto ad elementi minimi (gli episodi) che, per paradosso, possono anche essere somministrati e assorbiti per intero, attraverso il rilascio in contemporanea degli *streaming players*, la visione in *binge watching*, il recupero on demand dopo l'ultimo episodio. Elemento ricorrente e definitorio, ma non escludente, è poi che la struttura narrativa abbia un andamento essenzialmente orizzontale, complesso e fluido, pur senza prescindere dall'articolazione *multistrand* (compresenza di *running plot*, *anthology plot* e *story arc*), ma con una maggiore libertà nel subordinare il *myth arc* (la "grande domanda narrativa" di stagione, o di serie) alla progressione alluvionale del racconto.

Restano due condizioni discriminanti, che riguardano il ruolo dell'autore e quello dello spettatore. Nel primo caso, l'autore deve avere il controllo completo del progetto: per semplicità, scrivere (o almeno ideare, a seconda della prassi) e dirigere tutti gli episodi. Ribadiamo che non si tratta di pura ansia definitoria, poiché il coinvolgimento totale di un regista cinematografico in una produzione seriale lunga implica una precisa presa di responsabilità, prima di tutto economica. Da parte del creatore, come disponibilità a un impegno di pre-produzione, realizzazione e post-produzione differente da quello del film, ma anche del soggetto finanziatore, che rinuncia all'economia di scala fondata su una pluralità di registi, sceneggiatori, set e unità operative. Esempio da questo punto di vista la posizione di David Fincher, che ha sempre rivendicato l'impossibilità di dedicarsi in modo totalizzante a tutti gli episodi di due serie sicuramente "fincheriane" (*House of Cards*, 2013-2018, e *Mindhunter*),¹⁸⁴ così come lo scontro sulla serie *The One Percent* tra la *premium cable* Starz e Alejandro Iñárritu, che avrebbe voluto girarla in ordine cronologico. Dal punto di vista dello spettatore poi, un'esperienza radicalmente nuova, basata su una fruizione immersiva, e sul(la possibilità di) riconoscimento e condivisione della mitologia di partenza, ben oltre la possibilità di individuare un'impronta.¹⁸⁵

Dal momento che una proposta organizzativa non ha alcun valore senza una solida esemplificazione, proviamo ora a tracciare un perimetro di titoli che consentano di passare dall'analisi dell'eccezione alla prefigurazione di un modello, o per lo meno di una ricorrenza.

184 Nel primo caso David Fincher non la crea, né la scrive, e ne dirige solo i primi due episodi. Per *Mindhunter* poi, a fronte di un maggiore impegno realizzativo (e01-02-09-10s01, e01-02-03s02), diventa ancora più chiaro, nella seconda stagione, l'intenzione di appaltare interi blocchi ad altri registi, Andrew Dominic e Carl Franklin, per sviluppare in modo autonomo alcune linee narrative.

185 È sicuramente "manniana" una serie come *Luck* (2011), di cui però Michael Mann (che già aveva contribuito in modo decisivo al *worldbuilding* di *Miami Vice*) gira solo il *pilot*, e abbandona il progetto proprio per le divergenze con un'altra fortissima personalità autoriale come David Milch. Analoga la situazione di Martin Scorsese con *Vinyl* (2016, cui pure partecipa al processo ideativo) e *Boardwalk Empire* (2010-2014), di Baz Luhrmann con *The Get Down* (2016, che crea, ma di cui dirige sempre e solo il pilota), o di Guillermo del Toro per *The Strain* (2014-2017).

Anche per sottolineare ancora una volta come, anche nel caso della *mythology series*, Lynch e Frost non debbano essere considerati come dei profeti, dei precursori visionari, ma piuttosto come dei *vettori*, o ancora degli *estremizzatori*: portatori di un'idea di racconto audiovisivo (già forte prima del 1990, fortissima prima del 2017) che editor e direttori di rete coraggiosi "utilizzano" per portare alle estreme conseguenze una tendenza in atto. Praticamente: *chissà che cosa succederebbe se?...proviamo a farlo fare a Lynch...*

Tra gli antenati illustri potremmo già collocare *Berlin Alexanderplatz* (1980) di Rainer Werner Fassbinder, che è tratta la romanzo di Alfred Döblin, ma nella quale Fassbinder traduce tutto se stesso e si prende il ruolo del narratore, o l'opera-mondo-paese di *Heimat* di Edgar Reitz, che dagli anni '80 al 2013 traccia il suo affresco sul Novecento tedesco, o ancora le esperienze degli anni '70 di Ingmar Bergman (su tutte: *Scene da un matrimonio*, 1977). Avvicinandoci nel tempo, e per approssimazione, troviamo formule ibride come *Top of the Lake* (2013-2017) di Jane Campion o *The Knick* (2014-2015) e *Mosaic* (2018), per il quale Steven Soderbergh si attiva come "grande prestatore d'opera" (dirige tutti gli episodi), senza intervenire in fase creativa e, soprattutto nel primo caso, senza influire in termini di macro-immaginario. Più articolato il caso di *Sense8* (2015-2018) delle sorelle Wachowski, che mantengono un controllo rilevante (ma non totale) su una serie sicuramente debitrice del loro approccio al sci-fi, o *She's Gotta Have It* (2017-2019), che è creata, scritta e diretta integralmente da Spike Lee, e che rappresenta un'esplosione/estensione del suo primo film, omonimo, del 1986, come nucleo originario e scatenante di tutto il suo cinema successivo. O ancora di *From Dusk Till Dawn: The Series* (2014-2016), soprattutto in virtù del suo ruolo di direttore editoriale della *basic cable El Rey* (che ospita anche la successiva *Matador*). Come sempre eccentrica l'esperienza di *renaissance* di Bruno Dumont in *P'tit Quinquin* (2014), che ridefinisce radicalmente la propria mitografia, e poi la alimenta in chiave generativa non solo con i prodotti televisivi (*Coincoin et les z'inhumains*, 2018) ma anche con quelli cinematografici (*Jannette, l'enfance de Jeanne d'Arc*, 2017, e *Jeanne*, 2019). O esperimenti più puntuali come *Crisis in six scenes* (2016) di Woody Allen, che fun-

ziona come una summa del suo cinema in sei scene-episodi, e per certi versi *The Ballad of the Buster Scruggs* (2018) dei fratelli Coen, contemporaneamente film ad episodi, mini-serie antologica, e cartellata meta- su tutto il loro immaginario.

Curiosamente, l'esempio più compiuto di *mythology series* di poco precedente a *The Return* è *The Young Pope* (2016) di Paolo Sorrentino, nel quale il nostro regista più iconico, riversa tutto il proprio immaginario narrativo e visivo, fino all'autocitazione compiuta, mantenendo un sostanziale controllo sulla fase di scrittura, che pure, già nel secondo capitolo (*The New Pope*, 2019), viene "normalizzata" con la partecipazione di sceneggiatori più indirizzati ad una narrazione strutturata (Stefano Bises, Umberto Contarello). Una tendenza, quella della traduzione di immaginari, che Sky Atlantic sta facendo progressivamente evolvere anche in esperienze ancora ibride (*Il Miracolo*, 2018, e l'annunciato *Anna*, dello scrittore Niccolò Ammanniti) o embrionali (il coinvolgimento dei fratelli D'Innocenzo, come potenziali creatori di mitologie narrative proliferanti), ma che potrebbe trovare una declinazione ancora più rispondente al modello con *We Are Who We Are* di Luca Guadagnino.

Su tutti queste esperienze, *The Return* ha agito come uno straordinario acceleratore, esploratore estremo di una forma narrativa non nuova, ma radicalmente rinnovabile, che ha già trovato un epigono perfettamente coerente in *Too Old to Die Young* (2019) di Nicolas Winding Refn, sul quale il regista danese compie un percorso di assorbimento e destrutturazione narrativa analogo, ed esplicitamente debitore, all'ultimo capitolo di *Twin Peaks*.

4. A cosa dobbiamo pensare quando pensiamo a una *mythology series*?

La nostra ultima area di riflessione si concentra su quello che potrebbe essere il valore *funzionale* della *mythology series*, ovvero il suo ruolo all'interno del sistema editoriale e produttivo contemporaneo e futuro, a partire dalla constatazione, ormai lapalissiana, che il coinvolgimento sempre più frequente e articolato di registi cinematografici nell'ideazione e realizzazione di fiction seriale rappresenti una

naturale evoluzione del genere, con decine di prodotti attualmente in produzione o pre-produzione, affidate a nomi più o meno illustri del panorama internazionale.

Dal lato puramente editoriale, la conseguenza più immediata è quella di un rafforzamento della *brand equity* dei soggetti che costruiscono la propria offerta, a tutti i livelli: broadcaster, *pay tv* o *streaming players*. L'esperienza di Showtime con *The Return* da questo punto di vista è indicativa: a fronte di un sostanziale flop negli ascolti lineari in prime time, per quanto bilanciato dal cumulo delle fruizioni in replica e, soprattutto, *on demand*, la *premium cable* statunitense ha sfruttato il *brand* David Lynch per attivare una mastodontica attività di comunicazione. Fino ad ottimizzare anche le controversie produttive (Williams 2016), in termini di *hype* e di attesa spasmodica dei fan. Sempre più spesso, i canali tematici dedicati ad un target esigente e di fascia socio-culturale alta, si presentano come "casa degli autori" (esemplare ancora, in questo senso, l'italiana *Sky Atlantic*), esplicitando il tentativo di sostituirsi alla produzione cinematografica nel ruolo di facilitatore di progetti complessi che non trovano più spazio nel mercato *theatrical*. Proprio mentre, parallelamente, l'attività controversa di Netflix e Amazon Studios vede un incremento progressivo ed esponenziale. Di conseguenza, i *content providers* seriali si propongono come veri e propri nuovi *playground* (letteralmente: parchi di divertimento) per gli autori cinematografici che, nella forma del racconto lungo *mitologico*, ritrovano una libertà espressiva totale, pressoché illimitata, che consente la sperimentazione, fino ad accarezzare l'elefantiasi creativa e il narcisismo più sfrenato. Questi *racconti senza limiti*, intrinsecamente auto-celebrativi ed auto-assolutori, non troverebbero spazio altrove. Nei formati cinematografici classici, che pure, negli ultimi decenni, tendono costantemente ad un superamento della formula aurea dei 90'-120', ma neppure nei progetti di fiction seriale in cui sia necessario sottostare ai vincoli produttivi di genere.

Nei confronti del pubblico è possibile generare un rapporto molto più stretto con il *fandom attivo*, nella logica di un *transmedia storytelling* di verso opposto: non più estroflesso (dalla serie alle declinazioni parallele) ma introflesso (dall'universo autoriale pre-esistente ver-

so il prodotto seriale). Le *mythology series* potrebbero configurarsi dunque come una nuova forma di *ecosistema narrativo* (Pescatore 2018): non più (soltanto) serie che costruiscono mondi, attraverso la proliferazione dei racconti paralleli e successivi, ma serie che assorbono mondi dei loro stessi autori, prodotti "divoratori di mondi". Da ultimo, ancora paradossalmente, la scelta di concentrarsi su immaginari consolidati a livello cinematografico in chiave infratestuale (per semplicità: molti, o tutti, i film di un determinato regista), potrebbe avere una funzione normalizzatrice rispetto alla corsa alla *diversity* del contenuto che ormai caratterizza la produzione, in particolare, degli *streaming players* (Lobato 2019). Assistiamo ad un'autentica fase di *adaptation war*, caratterizzata dalla ricerca spasmodica di libri, fumetti, singoli film, piccoli o grandi franchise da trasformare in fiction seriale, e insieme di estensione della logica combinatoria (Smith, Telang 2016; Re 2017) a livelli parossistici, fondata sulla selezione di singoli elementi tematico-iconici sperimentati in prodotti di successo e sul tentativo di ricombinarli nella speranza di replicare, o moltiplicare l'appeal sul pubblico: in questo *frame* socio-culturale, affidarsi ad una mitologia stabile e consolidata, almeno presso particolari nicchie di pubblico, potrebbe rivelarsi meno rischiosa, paradossalmente più conservativa e conservatrice.

Su ognuno di questi aspetti sarà necessario osservare con attenzione le prossime, immediate, evoluzioni del sistema di produzione seriale, per testare, e raddrizzare, le ipotesi. Sempre in attesa, naturalmente, della quarta stagione di *Twin Peaks*.

BIBLIOGRAFIA

- ABBOT S. (a cura di) (2010), *Cult TV: From Star Trek to Dexter, New Approaches to TV Outside the Box*, Soft Skull Press, New York.
- DANIEL A. (2019), "Under the Skin of the World: The Multiversal Spaces of *Twin Peaks*", in *Supernatural Studies* 5, 2, pp. 49-72.
- DIPAOLLO A., GILLIES J. C. (a cura di) (2019), *The Politics of Twin Peaks*, Rowman & Littlefield, Lanham.
- DUMAS R. (2019), "It is Happening Again: Traumatic Memory, Affective Renewal, and Deferred Resolution in *Twin Peaks: The Return*", in *Quarterly Review of Film and Video*, 36, 4, pp. 327-343.
- FRADLEY M., RILEY J. A. (2019), "«I don't understand how this keeps happening ... over and over again». Trumpism, uncanny repetition, and *Twin Peaks: The Return*", in MCCOLLUM V., *Make America Hate Again: Trump-Era Horror and the Politics of Fear*, Routledge, New York, pp. 195-210.
- GALOW T. W. (2019), "From *Lost Highway* to *Twin Peaks*: Representations of Trauma and Transformation in Lynch's Late Works", in SANNA A. (a cura di), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, London, pp. 201-219.
- GARNER R. P. (2016), "«The Series That Changed Television»? *Twin Peaks*, 'Classic' Status, and Temporal Capital", in *Cinema Journal*, 55:3, pp. 137-142.
- GRAOUR K. (2018), "Cinematic Doppelgängers: *Twin Peaks* as a Case Study of a Cancelled Series' Transformation into Feature Film", in *Open Library of Humanities*, 4, 1, 30, pp. 1-20.
- GRAY J., LOTZ A. D. (a cura di) (2012), *Television Studies*, Polity Press, Cambridge.
- HILLS M. (2018), "Cult TV Revival: Generational Seriality, Recap Culture, and the 'Brand Gap' of *Twin Peaks: The Return*", in *Television & New Media*, 19 (4), pp. 310-327.
- HOFFMAN E., GRACE D. (a cura di) (2017), *Approaching Twin Peaks: Critical Essays on the Original Series*, McFarland & Company, Jefferson.
- JOWERR L., ABBOTT S. (2013), *TV Horror: Investigating the Dark Side*

- of the Small Screen, I. B. Tauris, London.
- LAVERY D. (a cura di) (1995), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, Detroit.
- LIM D. (2013), *David Lynch: The Man From Another Place*, New Harvest, New York.
- LOBATO R. (2019), *Netflix Nations. The Geography of Digital Distribution*, New York University Press, New York; trad. it. *Netflix Nations. Geografia della distribuzione digitale*, Minimum Fax, Roma, 2020.
- MCCABE J., AKASS K. (2007), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*, I. B. Tauris, London.
- MITTELL J. (2015), *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York; trad. it. *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma, 2017.
- OCH D. (2016), "All Laura Palmer's Children. *Twin Peaks* and Gendering the Discourse of Influence", in *Cinema Journal*, 55:3, pp. 131-136.
- ODELL C., LE BLANC M. (2007), *David Lynch*, Kamera Books, Harpenden.
- OLSSON J., SPIGEL L. (a cura di) (2004), *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*, Duke University Press, Durham.
- PARKER J. (2017), "How *Twin Peaks* Invented Modern Television", in *The Atlantic*, June, pp. 28-30.
- PESCATORE G. (a cura di) (2018), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma.
- ROONEY M. (2018), "Air-object: on air media and David Lynch's 'Gotta Light?' (*Twin Peaks: The Return*, 2017)", in *New Review of Film and Television Studies*, 16, 2, pp. 123-143.
- RE V. (a cura di) (2017), *Streaming media. Distribuzione, circolazione, accesso*, Mimesis, Milano-Udine.
- ROSSINI G. (2016), *Le serie TV*, Il Mulino, Bologna.
- SANNA A. (a cura di) (2019), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave Macmillan, London.
- SCAGLIONI M. (2006), *Tv di culto. La serialità televisiva americana e*

il suo *fandom*, Vita e pensiero, Milano.

Id. (2007), "Fenomenologia del telefilm di culto", in GRASSO A. (a cura di), *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti del cinema e dei libri*, Mondadori, Milano, pp. 259-271.

SMITH M. D., TELANG R. (2016), *Streaming, Sharing, Stealing. Big Data and the Future of Entertainment*, MIT Press, Cambridge; trad. it. *Streaming, Sharing, Stealing. I Big Data e il future dell'intrattenimento*, Minimum Fax, Roma, 2019.

SUSCA C. (2018), "When you see me again, it won't be me. Twin Peaks from the Multichannel Era to the Digital Era", in *Series. International Journal of TV Serial Narratives*, IV, 2, pp. 103-110.

WEINSTOCK J. A., SPOONER C. (a cura di) (2016), *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*, Palgrave Macmillan, London.

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*, II, 1, pp. 5-19.

SITOGRAFIA

HAZELTON J. (2018), "Behind the scenes of the *Twin Peaks* return: "David Lynch saw it as a feature film, not as a TV series", in *Screen international*, <https://www.screendaily.com/features/behind-the-scenes-of-the-twin-peaks-return-david-lynch-saw-it-as-a-feature-film-not-as-a-tv-series/5130270.article>, consultato 9 maggio 2020.

LIM D. (2017), "MEMENTO MORI", in *Artforum International*, 56, 3, <https://www.artforum.com/print/201709/dennis-lim-on-twin-peaks-the-return-71768>, consultato 8 maggio 2020.

MILLER M. (a cura di) (2020), "Twin Peaks: The Return. Special Issue", in *NANO: New American Notes Online*, 15, <https://nanocrit.com/issues/issue15>, consultato 12 maggio 2020.

FRANÇOIS CARUANO

David Lynch et Mark Frost : Itinéraire d'une "Odysée" télévisuelle

L'objectif de cet article est de démontrer les liens de parenté entre l'oeuvre télévisuelle du cinéaste David Lynch épaulé de l'écrivain Mark Frost et *l'Odysée* d'Homère. La série *Twin Peaks le retour* (qualifiée de "film de dix-huit heures" par Lynch) est une transposition brillante et profonde des aventures d'Ulysse dans le monde contemporain. Cependant, nous n'avons pas seulement affaire ici à une énième réécriture du poème homérique ; Frost lui-même a révélé ses intentions au festival du film de San Diego en 2018 : pour revenir à *Twin Peaks*, cette série fabuleuse dont l'intrigue principale est de retrouver l'assassin de la reine de beauté Laura Palmer, il était nécessaire de réinvestir l'héritage homérique, vingt-cinq ans après la diffusion de la première saison. *Odysée* d'un processus artistique sous le patronage d'Homère, *odysée* philosophique de l'imagination héritée de la poésie homérique, transposition contemporaine de *l'Odysée* : voilà notre programme qui célèbre l'incontournable poète dans cette oeuvre acclamée comme la meilleure de la décennie selon la revue *Les Cahiers du cinéma*.¹⁸⁶

I. Un héritage culturel**A. Portrait croisé des créateurs**

C'est en 1986 que Lynch et Frost se rencontrent pour la première

¹⁸⁶ La série *Twin Peaks le retour* est considérée comme le meilleur film de la décennie par les critiques dans le numéro 761 de décembre 2019. Cette première place est confirmée dans le classement du numéro suivant, de janvier 2020, par les lecteurs de cette revue.

fois par l'intermédiaire de leur agent commun Tony Krantz. C'est ce dernier qui insiste auprès des deux artistes afin qu'ils réalisent et produisent ensemble une série pour la télévision. Nous devons donc dresser ici un succinct portrait croisé de ces deux créateurs américains qui ont révolutionné la fiction télévisuelle. Lynch, tout d'abord, est peintre de formation avant de brillamment faire carrière au cinéma. C'est pourquoi sa palette visuelle et son style sur-réaliste convoquent souvent les grandes oeuvres de Francis Bacon, Edward Hopper et René Magritte dans la mise en scène de la série *Twin Peaks*. Paradoxalement, le style du cinéaste est souvent qualifié d'abstrait, non pas parce que les images qu'ils convoquent sont dénuées de significations, mais qu'elles sont justement extraites de leurs contextes particuliers pour créer des associations étonnantes.¹⁸⁷ Cet héritage pictural se double d'un profond mysticisme du cinéaste qui au détour de ses oeuvres milite pour une approche plus profonde et philosophique des rapports humains. De plus, ce génie du septième art se double d'un grand mélomane qui a su insuffler dans chacune de ses oeuvres, dont *Twin Peaks le retour*, la musicalité propre à chaque atmosphère, à chaque émotion.

Pour le cinéaste, la vision paraît plus importante que l'image en elle-même [...]. L'image est indissociable du regard qu'elle provoque. Sa démarche artistique et cinématographique s'articule autour de la perception ; et c'est en cela que son travail possède une grande portée réflexive, métaphysique et poétique. Pour lui, l'artiste semble devoir diffuser dans son travail poétique "un renouvellement de la joie de percevoir" [...]. Son but est de donner à voir des images pour ce qu'elles sont (Achemchame 2010 : 58).

La poétique de Lynch permet donc de redécouvrir le pouvoir des images par leur abstraction, leur extraction de leur contexte habituel. Cette fragmentation poétique permet de bâtir un lien logique

.....
187 Le critique et réalisateur Thierry Jousse a souligné que "si le cinéma de Lynch est abstrait, c'est à force d'être figuratif. Chargé de toutes les Images américaines, des plus artistiques – la fascination de Lynch pour Edward Hopper ne se dément pas ici – aux plus triviales – la publicité [...] la pornographie, la photographie, les séries télé [...]" (Jousse 1997).

avec la sérialité qui prend la forme ici d'un vaste puzzle. Celui d'un film de 18 heures qui ne nous lasse pas de nous intriguer par ses zones d'ombres et ses multiples interprétations. Lynch a ainsi conçu une poétique fondée sur le fragment : "Ne voir qu'une partie, c'est encore plus fort que de voir le tout. Le tout peut avoir une logique, mais en dehors de son contexte, le fragment prend une incroyable valeur d'abstraction. Ça peut devenir une obsession" (Berjola 2009). Frost est quant à lui un auteur et scénariste pour la télévision depuis les années quatre-vingt notamment auprès de la série *Hill street blues* qui était déjà un objet télévisuel unique mariant différents genres. L'écrivain s'inscrit dans la lignée du mythologue Joseph Campbell, auteur du monomythe¹⁸⁸ intitulé "le voyage du héros". Ce monomythe fut ensuite vulgarisé auprès des réalisateurs par le biais du *Guide du scénariste* de l'écrivain et analyste en scénario Christopher Vogler. "Le voyage du héros" de Campbell fourmille de recettes narratives dont l'une des références majeures est *l'Odyssée*. Ce voyage repose notamment sur un récit initiatique et l'identification du public aux péripéties du héros. Frost nous livre ici ses références à la typologie jungienne¹⁸⁹ qui pour l'écrivain sont un puissant moteur afin de comprendre les comportements humains tiraillés entre la conscience et l'ombre de notre inconscient. D'autant plus, qu'il s'agit ici de l'odyssée d'un héros pour revenir à lui-même.

Nous nous sommes tous demandés à un degré divers ou à différents stades de notre vie, comment nous avons réussi en nous-même. Et

.....
188 Le monomythe de Joseph Campbell est un concept qui part du principe que la majorité des mythes racontent consciemment ou inconsciemment la même histoire qui n'est autre que celle du voyage du héros. Les différentes étapes de ce voyage forment un itinéraire d'apprentissage et d'épreuves jusqu'à l'accomplissement de sa destinée héroïque. Ces étapes forment de parfaits ingrédients afin de bâtir des arcs narratifs pour le scénario des séries télévisées.

189 La typologie jungienne est le produit des travaux du psychiatre Carl Gustav Jung. Ces types psychologiques permettent de mieux caractériser le profil psychique d'un individu. Pour l'écrivain Frost, la dualité entre les apparences et la réalité, entre le conscient et l'inconscient, la vie publique et la vie privée, sont constamment révélateurs des maux de la société américaine. C'est pourquoi la série *Twin Peaks* est profondément empreinte de ces paradoxes.

dans ce cas, la question était comment se retrouver soi-même et comment repartir de l'avant. Si vous voulez parler dans un langage plus thématique, vous êtes en train de mettre à nu un personnage pour en revenir à son origine. Il redevient un bébé et il doit apprendre une manière complètement nouvelle de se comporter. D'un point de vue psychologique, vous pouvez dire que ce type n'a pas intégré son "Ombre" – Je suis un jungien, je crois en ces théories. David n'est pas psychologue, il ne veut pas en entendre parler, mais pour moi c'est le sujet de cette histoire (O'Fall 2018).¹⁹⁰

Frost aime comparer le cheminement de son travail avec Lynch aux explorateurs Lewis et Clark qui ont découvert des tribus indigènes lors de leurs explorations vers l'Ouest le long de la rivière Missouri. L'idée était de repartir à l'aventure sans pour autant savoir, dès le début de l'écriture, la finalité de cette histoire. *Twin Peaks le retour* est le produit d'un échange épistolaire 2.0 entre les deux artistes via Skype. Le résultat est un script de près de 500 pages rédigé en quatre ans où leurs visions visuelles et littéraires ont entretenu une tension créative productive. La fascination mutuelle des deux créateurs de la série pour les mythes fondateurs des États-Unis, les reines de beauté au destin tragique comme Marilyn Monroe ainsi qu'une approche mystique de la vie ont rendu leur collaboration possible et féconde. La série *Twin Peaks* est née de cette rencontre inattendue.

B. Un processus créatif sous le patronage d'Homère

Les universités américaines proposent fréquemment la lecture des poèmes homériques dans les cursus des étudiants. Lynch et Frost au cours de leurs cursus respectifs en art plastique et dramatique ont étudié Homère et ont laissé apparaître dans cette série de nombreux indices. Cet héritage homérique à la fois conscient et inconscient a été le plus souvent occulté au profit des nombreuses références à d'autres séries télévisuelles ou des films classiques de la culture américaine qui apparaissent de manière plus évidente aux

.....
 190 Traduction réalisée par mes soins.

télespectateurs lors du visionnage de *Twin Peaks*.¹⁹¹ Mais il s'agit pour nous, à l'image d'un palimpseste, de retrouver ce qui a été effacé à nos regards pour retrouver les ingrédients homériques utilisés par les deux artistes.

Au commencement de cette saga épique, il y a une image traumatisante : la reine de beauté Laura Palmer assassinée. Cette incarnation de la beauté brutalement arrachée à ce monde correspond à l'enlèvement d'Hélène de Troie ; elle aussi était "belle à ravir" et son ravissement a conduit à la guerre.¹⁹² Car la série *Twin Peaks* développée sur trois saisons (1989-1990/1990-1991/2017) fait la part belle tour à tour à deux modèles de narratologie issus de l'*Illiade* et de l'*Odyssée* sans pour autant en être des adaptations directes. Les deux premières saisons de *Twin Peaks* sont une *Illiade* alors que la troisième est une véritable *Odyssée* au sens cinématographique défini par Francis Vanoye. C'est-à-dire un récit où l'on navigue autour d'un lieu et du mystère entourant un crime. Cette enquête donne lieu ensuite à des combats, des épreuves où la quête de la vérité devient au fil des épisodes une métaphore de la fameuse cité de Troie aux hauts remparts que l'on ne pénètre pas sans que le héros en paye un lourd tribut. *Twin Peaks le retour* est la suite de cette histoire sous la forme d'une *Odyssée*, le voyage d'un héros-quêteur qui avance vers son but malgré les obstacles pour résoudre ce mystère. Mais cette série illustre également les pérégrinations d'un héros-victime confronté à la perte d'identité, à l'angoisse de l'oubli et à l'irréversibilité du temps. Ces deux itinéraires parallèles du "héros-victime" et du "héros-quêteur" se retrouvent dans cette série d'une manière originale, car l'agent du FBI Dale Cooper est confronté à

.....
 191 Il s'agit notamment du film *Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock auquel le dernier épisode de *Twin Peaks le retour* fait clairement référence. Le mystère de "Judy", le héros frappé de sénilité comme Dougie et la "fausse" mort de Laura sont des emprunts évidents à ce chef d'oeuvre du cinéma.

192 Le terme de "ravissement" est ici approprié car le personnage de Laura dont nous découvrons le visage dès le premier épisode dans un sac plastique, brille par son caractère vivant alors même que la reine de beauté est déjà décédée. L'ambiguïté de cette rencontre avec le personnage de Laura pour le téléspectateur prépare le terrain pour une odyssée où plane l'absence de la disparue. Dans *Twin Peaks le retour* c'est l'absence de l'agent Cooper qui se fait sentir avec nostalgie.

sa propre Némésis tout au long de cette odyssee télévisuelle. Ces deux variantes du récit ont été bien définies par le linguiste Vladimir Propp¹⁹³ dans son étude sur la *Morphologie du conte*.¹⁹⁴

Le fil conducteur que Frost et Lynch souhaitaient développer pour la saison 3 était centré sur le désir d'approfondir le personnage de l'agent Cooper (Kyle MacLachlan) et son parcours. Frost a commencé à revenir en arrière et à regarder la mythologie grecque notamment *L'Odyssée* et le voyage du personnage pour revenir à lui et à ce qu'il a été. Cooper au début de la saison 3 est comme Ulysse jeté sur une rive étrangère ayant perdu le sens de son existence (O'Falt 2018).¹⁹⁵

Le sous-titre "le retour" accolé à l'intitulé de cette troisième saison était déjà un indice de parenté du programme avec le poème homérique. *L'Odyssée* est tout d'abord un *nostos*, un récit de retour de l'un des héros de la guerre de Troie. Le terme *nostos* a donné le mot nostalgie en français. La nostalgie peut se définir comme une forme de mélancolie causée par l'éloignement d'un lieu qui nous est cher et auquel nous avons attaché des souvenirs. Le titre du poème d'Homère vient d'ailleurs du nom de son héros, Ulysse, qui se nomme *Odysseus* en grec. Il y a donc bien une figure centrale dans ce poème et il est fréquemment question de son identité. *Twin Peaks le retour* est donc une série qui raconte le retour de son héros, l'agent du FBI Dale Cooper, en sa patrie d'adoption [Fig. 1].

.....
193 Vladimir Propp (1895-1970) est un anthropologue et linguiste russe qui a notamment découvert les fonctions des personnages dans les contes russes. Par extension, ses travaux furent déterminants au sein du courant structuraliste afin de déterminer les analogies universelles entre des contes de diverses origines culturelles et notamment *L'Odyssée* d'Homère.

194 Propp précise, dans ce célèbre ouvrage, que suivant la typologie du héros et sa situation initiale, son parcours sera déterminé dans des orientations différentes. Ainsi le "héros-quêteur" emprunte le chemin d'une quête, c'est l'enquête de l'agent du FBI sur la mort de Laura Palmer. Dans le cas du "héros-victime", à l'image de Dale Cooper prisonnier de la loge au début de *Twin Peaks le retour*, il s'agit au contraire d'une route sans recherches où des aventures se produisent à sa rencontre.

195 Traduction par mes soins.

Fig. 1
En route pour Twin Peaks.



C'est un récit nostalgique des aventures de Cooper pour revenir dans la ville de *Twin Peaks* où il avait enquêté vingt-cinq années plus tôt sur la mort de Laura Palmer. La série joue également avec la mémoire des téléspectateurs au sujet de leur héros. Ces derniers ne peuvent que ressentir avec une rare intensité les épreuves du temps pesant sur lui, tel que le spectre de la sénilité, pour mieux se souvenir soudain avec émotion de ses talents de détective d'autrefois. Enfin, ce voyage télévisuel n'est pas tant un cheminement physique que psychologique mêlant le rêve à la réalité, le passé et le présent, gravé dans nos mémoires et dans nos coeurs comme un premier amour. Cette collaboration entre un cinéaste et un écrivain sur le chemin de *L'Odyssée* doit nous rappeler un précédent cinématographique de premier ordre. Il s'agit du film *L'année dernière à Marienbad*¹⁹⁶ du cinéaste Alain Resnais et de l'écrivain Alain Robbe-Grillet dont les similitudes avec *Twin Peaks le retour*, sur le thème d'un récit en forme d'*Odyssée* labyrinthique sont troublantes.

.....
196 En effet le film *L'année dernière à Marienbad* (1961) du réalisateur Alain Resnais et de l'écrivain Alain Robbe-Grillet est une oeuvre surréaliste labyrinthique qui n'est autre qu'une odyssee où le héros veut arracher une femme à son destin dans un monde où le récit des événements semble condamné à se perpétuer indéfiniment. De nombreuses et troublantes analogies sont remarquables au fil de la série *Twin Peaks le retour*. Notamment si l'on analyse le comportement de l'agent Cooper qui veut arracher Laura à son destin funeste et Laura elle-même qui a des allures de statues grecques dont le charme impénétrable renforce le mystère. Le château de Marienbad semble figé dans une éternité peuplée de couloirs interminables qui peuvent faire penser à la loge noire dans *Twin Peaks*.

C. Retrouver la liberté du conteur

À l'image du cheval de Troie, la série se présente de prime abord comme une série policière qui mêlée de soap opera tout en cachant ses véritables références littéraires. Pourquoi un tel stratagème ? "Ne serait-ce que pour échapper à la contrainte de fidélité pesant sur les adaptations, pour jouer plus aisément avec les libertés et les limites de l'image en mouvement, et aussi pour faire de la fiction cinématographique un instrument d'exploration du monde contemporain" (Mitterrand 2011 : 9-10). Le chant de l'aède trouve ici un écho télévisuel celui de la liberté du conteur avec les ingrédients envoûtants du conte afin de captiver le spectateur. Lynch et Frost d'autre part prônent un retour au plaisir du texte, du dialogue pour lui-même. Leur écriture sérielle de concert permet de capter l'attention du spectateur autant par l'ouïe que par la vue dans cette sublime série. Dès lors cet enchantement nous écarte rapidement de la piste d'un éventuel tueur mais au contraire nous ramène au fondement même du divertissement télévisuel qui est celui de ravir les sens, au sens premier du terme : quand je regarde la télévision je suis happé dans un autre monde et je ne suis alors plus disponible pour personne.¹⁹⁷ L'helléniste Jean Bérard¹⁹⁸ nous rappelle ce que nous devons à l'épopée homérique et notamment l'*Odyssée*. L'épopée contrairement aux histoires codifiées en genres séparés, permet d'épouser tous les genres et de créer les conditions d'une vision poétique totale.

À cette variété de talent même, l'*Odyssée* doit de ne pas être seulement un conte et de constamment mêler, d'unir étroitement la réalité

.....
197 Erich Auerbach, dans son ouvrage *Mimésis : la représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, compare la scène qui emplit toute la conscience du spectateur au style d'Homère qui ne connaît pas de second plan. L'auditeur comme le téléspectateur sont immergés dans une histoire par le charme du poète qui captive nos sens. Nous pouvons dire que le style poétique du cinéaste Lynch se retrouve tout entier dans cette filiation homérique (Auerbach 1969 : 12-13).

198 Jean Bérard est le fils du philologue et aventurier Victor Bérard qui a notamment traduit l'*Odyssée* afin de pouvoir notamment l'adapter à la scène comme à l'écran. Jean Bérard a annoté les rééditions de son père afin de faire partager à un large public la richesse du poème homérique et notamment son caractère visionnaire.

quotidienne à la fiction poétique, au surnaturel la vérité humaine. L'histoire la plus merveilleuse cesse de paraître invraisemblable dès qu'elle s'inscrit dans un cadre que nous connaissons et que nous approuvons. Il y a en effet, d'un bout à l'autre de l'*Odyssée*, au sein même des aventures les plus extraordinaires, une présence constante des réalités familières, dont l'aède sait avec une grande délicatesse dégager la poésie [...] Cet art de mêler la réalité à la fiction est l'un des grands secrets de la poésie homérique et du plaisir que les hommes n'ont jamais cessé d'y trouver (Bérard 1985 : 61).

Twin Peaks le retour est un sentier visuel, sonore et poétique qui épouse la temporalité des poèmes homériques. Ce programme télévisuel est une curiosité car il ne se construit pas sur les ingrédients traditionnels du suspens et de l'action rapide pour capter son auditoire, mais au contraire sur une immersion progressive et prolongée dans un univers épique. L'écrivain Frost nous rappelle tout au long de cette série que pour raconter une bonne histoire cela nécessite de prendre son temps. Les auteurs ont à cœur de temporiser chaque action dans le développement de l'intrigue pour créer un rythme, une respiration, un sentiment du présent hérité de l'épopée. Le talent du cinéaste Lynch est justement de retrouver ce goût de l'instant présent à l'écran en sculptant le temps au point de faire durer indéfiniment des scènes de la vie quotidienne. L'épopée étant un registre littéraire primitif dans le sens historique, il englobe tous les autres. Ce récit en images mêle donc tout autant l'Histoire et le mythe, le film d'aventure comme celui du conte de fée en mêlant la comédie au drame sans séparation entre ce qui relève du fantastique ou de la psychologie. Cette liberté du conteur de l'antiquité est donc toujours prisée des artistes qui veulent s'affranchir de la codification des genres littéraires puis cinématographiques pour retrouver des accents de vérité dans la condition humaine qu'ils veulent dépeindre à l'écran. Lynch n'a eu de cesse de plaider pour cette liberté de créer : "Il y a les films qu'on appelle comédie, les films qu'on appelle drame, les films qu'on appelle films d'horreur... Mais je préférerai mélanger tous les genres dans un seul film. Comme dans la vie. Vous pouvez pleurer le matin et rire l'après-midi" (DeLorme, Tessé 2017 : 9).

II. Un héritage philosophique

A. Une odysée philosophique

Le critique de cinéma Michel Chion¹⁹⁹ est l'un des pionniers dans l'analyse de la parenté philosophique de la série *Twin Peaks* avec l'*Odyssée*. En effet, Chion considère que le poème d'Homère et *Twin Peaks* mettent en scène de manière analogue les aspects les plus contrastés du quotidien sans transitions particulières. C'est-à-dire que ce programme télévisuel célèbre dans le sillage de l'*Odyssée* la même joie simple de manger et de boire autour d'une table avec des amis, mais aussi déplore en même temps la perte d'un être cher, les violences conjugales. Cette diversité des émotions ont permis une identification au programme d'une ampleur nouvelle auprès du public. Les personnages qui sont mis en scène expriment de véritables comportements humains avec la part de rationalité et d'irrationalité propre à chacun de nous. L'*Odyssée* et *Twin Peaks* sont donc des œuvres qui nous tendent un miroir où nous pouvons nous reconnaître individuellement en tant que personne et collectivement en tant que société.

La disparition de Laura Palmer et l'enlèvement d'Hélène de Troie servent à des catharsis qui permettent, au-delà des intrigues policières ou guerrières, d'interroger notre manière de vivre face aux épreuves de l'existence. Car la catharsis est un héritage du théâtre grec classique, elle permet une prise de conscience collective par le biais d'un traumatisme. Le but est similaire dans cette série, il s'agit de purifier nos esprits et de purger nos passions. Lynch et Frost, dans le sillage d'Homère, ont compris que seule une forte identification à une expérience familière et tragique pourrait enfin permettre à la fiction télévisuelle d'aller au-delà du divertissement afin d'enseigner une philosophie de vie. Le slogan publicitaire de la série, "Qui a tué Laura Palmer ?", est en ce sens un produit d'appel afin de capter un large public amateur de séries policières et d'intrigues adolescentes. Selon Frost, au lieu de seulement confondre un criminel, le but de

.....
 199 Plus précisément dans son ouvrage *David Lynch*, Collection "Auteurs", Paris, Cahiers du cinéma, 2007, p. 288.

cette fiction est de questionner le public sur son rapport à la violence. Il s'agit d'interroger les téléspectateurs sur leur rapport à la télévision et leur goût du crime afin qu'ils enquêtent à leur tour sur eux-mêmes.

La philosophie que j'essayais de transmettre à travers certaines histoires dans *Twin Peaks* était liée aux mystères de la vie quotidienne : sous les apparences d'une petite ville qui paraît tranquille, presque toutes les vies étaient troublées, d'une manière ou d'une autre. Tout le monde luttait contre des problèmes qui n'étaient pas forcément liés à l'intrigue, mais qui avaient plus à voir avec l'existence. [...] Je pense que l'autre chose intéressante que nous avons traitée était la réaction des gens face à la violence. [...] La télévision dans ce pays est totalement coupable de nous avoir désensibilisés de la violence (Carrazé 2016 : 303-304).

D'autre part, les mystères qui entourent la mort de Laura Palmer à *Twin Peaks* sont aussi des preuves tangibles que le destin des hommes est lié à des forces invisibles, à l'image du vent qui souffle sur les branches des sapins Douglas de cette contrée américaine. Dans l'*Illiade* et l'*Odyssée*, les dieux favorisent ou condamnent les hommes suivant leurs conduites. Si les hommes voulaient connaître l'avenir, ils devaient décrypter les formules alambiquées de la pythie de Delphes. Dans cet univers contemporain que représente *Twin Peaks*, ces phénomènes n'ont pas disparu. Catherine Coulson, la célèbre "Dame à la bûche" est la pythie locale et elle délivre aux téléspectateurs des énigmes qui sont autant de visions de l'avenir, de prolepses qui annoncent de manière cryptée ce qui va advenir. Sur le plan des divinités, le personnage du "Géant" nommé également "Fireman" dans cette troisième saison est similaire à Zeus sur le mont Olympe. Comme le dieu de la foudre, le "Fireman" vit retiré des vicissitudes du récit, mais il en maîtrise bien les tenants et les aboutissants. La divinité suprême propose notamment des énigmes sonores et visuelles afin de faire réfléchir les héros et par voie de conséquence les téléspectateurs médusés du programme sur les événements passés ou futurs.

En définitive, c'est un plaidoyer pour une pratique plus réflexive de ce médium pour les téléspectateurs. Une forme artistique est le produit d'un temps et le reflet de nos désirs. Mais au lieu de seu-

lement satisfaire leurs besoins de consommateurs, les auteurs de cette série fondatrice les interrogent sur les mystères de l'existence par le biais de la fiction. Il s'agit de confronter le téléspectateur à des réalités profondes alors qu'il est confortablement assis dans son fauteuil à l'image de son alter ego héroïque, Dale Cooper, prisonnier de la loge noire.

B. Une sagesse homérique

La sagesse homérique est distillée dans la série par le biais de symboles et de thèmes philosophiques à l'image de la boîte de Pandore ou de la mise en scène de l'*hybris* dans le parcours du héros. Nous allons voir comment ces ingrédients se tissent à l'intrigue et en quoi ils nourrissent un dialogue entre la sagesse des Anciens et nous par le biais de cette fiction télévisuelle.

L'*Illiade*, aux vers 527-31 du chant XXIV, fait référence à la boîte de Pandore : "Deux jarres sont plantées dans le sol de Zeus : l'une enferme les maux, l'autre, les biens, dont il nous fait présent. Celui pour qui Zeus Tonnant fait un mélange de ses dons rencontrera aujourd'hui le malheur, et demain le bonheur" (Homère 1997 : 495). Dans les deux premiers épisodes de *Twin Peaks le retour*, le mythe de la boîte de Pandore se matérialise par une femme tentatrice qui détourne un homme de la surveillance jalouse d'une boîte de verre filmé en permanence qui soudain éclate et dans laquelle fait irruption Judy : une entité féminine monstrueuse qui provoque la mort et la destruction. Après ce fléau vient l'espérance, l'agent Cooper fait ensuite son apparition dans ce même cube de verre. Une fois de plus, le héros ne peut que briller davantage quand le chaos survient et il est de sa nature épique, de sa fonction héroïque première que de ramener l'ordre dans le cosmos. Il ne faut pas oublier que ce combat est aussi l'illustration métaphorique des forces opposées qui font rage en nous-mêmes et de notre quotidien rythmé par des moments de bonheur et de malheur.

Le mythe de la boîte de Pandore trouve également un autre écho dans la série dans l'épisode 8 où le Mal se libère lors de l'explosion de la première bombe atomique au Nouveau-Mexique, le 16 juil-

let 1945. Le téléspectateur se retrouve alors happé dans le passé, confronté à la fois à l'acte de naissance de Judy, l'entité maléfique qui engendre à son tour Bob, le tueur de Laura. Mais aussi, dans le même temps, c'est l'acte de naissance de la future Laura que le "Fierman" matérialise par un orbe lumineux qu'il envoie sur la terre à la rencontre de ses futurs parents. Encore une fois, la vie et la mort se font face et la sagesse n'est sans doute pas autre chose que de les affronter toutes les deux dans nos existences avec courage. Par-delà la déflagration atomique, c'est une forme de récit mythique des origines du monde et de la guerre. On peut considérer cet épisode de *Twin Peaks le retour* comme une forme de dynamitage en règle de toutes les conventions narratives à la télévision. C'est-à-dire une absence presque totale de dialogues, un poème en noir et blanc peuplée de personnages métaphoriques avec en point d'orgue une analepse radicale qui fait remonter le récit au-delà de son intrigue originale.

L'épisode 17 met en scène l'agent Cooper qui tente de ramener à la vie l'héroïne assassinée à la manière du mythe d'Orphée et d'Eurydice. Dale Cooper commet la même erreur que le héros orphique, il se retourne et Laura disparaît à nouveau dans les limbes. Le héros a remonté le temps pour réparer le crime originel de cette saga. L'agent du FBI sans doute peu soucieux d'écouter les dieux, à l'image d'Ulysse, a oublié que "le passé dicte le présent" et que vouloir modifier l'ordre du monde est un acte de démesure que l'on nomme *hybris*. Ulysse aussi a pêché par orgueil en criant son nom après avoir éborgné le cyclope Polyphème, les châtiments de Poséidon sont une réponse à son crime. La sagesse homérique nous enjoint de ne pas nous aveugler nous-mêmes par nos ambitions, mais au contraire de rester lucide en considérant notre fragile condition d'êtres humains. À l'image de l'épopée homérique, l'homme doit respecter sa place au sein du cosmos et il y a des règles immuables que l'on ne peut changer comme vaincre la mort ou échapper au dessein des dieux. La sagesse homérique nous rappelle ici à la réalité, Laura ne peut revenir d'entre les morts, car elle n'existe tout simplement pas en tant que personne, ce n'est qu'un personnage de fiction. Cependant, l'enquête que les téléspectateurs ont suivie sur leurs écrans de télévi-

sion les a amenés à apprécier le monde différemment et à l'examiner sous un jour nouveau. C'est-à-dire faire réfléchir le spectateur sur la violence d'un ravissement comme dans *Illiade* et le questionnement sur notre identité dans le sillage de *l'Odyssee*. L'acte d'*hybris* de l'agent Cooper personifie aussi les attentes parfois démesurées du public, qui doivent aussi de temps en temps être contenues par les créateurs au service d'une éthique ce que nous rappelle ici Frost.

L'objectif naturel de Cooper aurait été la bravoure, et vous pourriez même dire son désir, en tentant de revenir en arrière et d'effacer le crime originel de la mort de Laura. Et là vous vous rendez compte qu'il faut être vraiment orgueilleux pour agir ainsi. Mais quand vous ajoutez à cela que ce thème était si important pour les anciens Grecs: "Hé mon ami ne présume pas que tu peux jouer sur le terrain des Dieux". Vous êtes pris par un désir coupable. Il y a des conséquences incalculables qui découlent de chaque acte d'*hybris* et c'est pourquoi nous avons achevé notre récit ainsi (O'Fall 2018).

C. Une éthique de la narration

Avec *Twin Peaks*, les téléspectateurs ont pris au sérieux l'art de la narration télévisuelle en découvrant enfin son champ des possibles. Les téléspectateurs attendaient sans doute comme les Phéaciens réunis autour d'Ulysse un simple divertissement, mais suite aux larmes du vétéran de la guerre de Troie, suite au chagrin dû à la disparition de Laura, ils en viennent à découvrir le sens caché de nos vies. Une autre dimension de l'existence plus philosophique mêlant les joies et les peines qui exalte le courage de les affronter toutes parce qu'elles fondent ce que nous sommes. L'audience frappée par temps d'intensité dans la narration de ces douleurs communie autour d'Ulysse à l'image des téléspectateurs qui ne peuvent que suivre religieusement l'agent Cooper dans son enquête. Au sens où nous sommes reliés à notre héros par le fait que nous pouvons nous retrouver dans ce portrait d'homme qui a eu le courage de refuser l'immortalité et d'affronter le destin des dieux. Le récit devient fleuve comme une quête sans fin, car d'épisode en épisode, c'est bien le mystère de la vie le vrai sujet. Les Phéaciens à l'écoute

des aventures d'Ulysse découvrent à l'image de *Twin Peaks*, un programme à la fois merveilleux et terrible où la peur se mêle à la hâte de découvrir la suite. Il s'agit donc d'un récit composé d'ingrédients doux-amers que les téléspectateurs découvrent. Cette mixture représente ce mal nécessaire afin de capter et de nourrir l'attention du public devant leurs téléviseurs. C'est pourquoi les entités diaboliques de la loge noire, Le Bras et Mike le manchot, se nourrissent de "garmonbozia". Le "garmonbozia" est une recette fictive à base de maïs qui symbolise dans la série ce mélange de chagrin et de peine nécessaire pour fidéliser le public devant la télévision.

Selon le philosophe Paolo Spinicci, l'art de la narration est explicité par le poète lors de la confrontation subtile des deux conteurs ou aèdes de *l'Odyssee*. "Homère nous propose une comparaison entre Démodocos et Ulysse, entre une narration qui satisfait le besoin des hommes de se distraire le soir et un récit qui, en revanche, nous bouleverse par son humanité et qui nous enseigne infiniment de choses" (Spinicci 2018: 80). On peut rappeler ici une comparaison analogue lors de la première saison de *Twin Peaks*. Il s'agit du feuilleton "Invitation à l'amour" que certains personnages de *Twin Peaks* regardent et qui est une parodie des soap operas de l'époque, à la manière des *Feux de l'amour*. *Twin Peaks* joue d'ailleurs sur ce contraste par le biais de cette mise en abyme. La serveuse Shelly qui regarde ce programme où l'amour triomphe toujours est battu par son époux. La secrétaire du shérif de la ville, Lucy, confond d'ailleurs ce qui se passe dans le feuilleton avec ce qui se passe à *Twin Peaks* au point de préférer ce divertissement à la réalité qui l'entoure. Clin d'œil des auteurs afin de démontrer l'intelligence de leur intrigue face aux feuilletons à l'eau de rose. Car la fiction peut avoir une éthique, celle de nous instruire et non de nous égarer dans des images d'un bonheur artificiel. On sait d'ailleurs aujourd'hui que l'histoire de l'assassinat de Laura Palmer a été inspiré de faits réels.²⁰⁰

200 Il s'agit du meurtre toujours non-élucidé de Hazel Drew qui est survenu en 1908. Le corps de la jeune femme de vingt ans avait été retrouvé dans un étang du petit village de Sand Lake dans l'État de New-York. La grand-mère de Frost était originaire de ce village. L'écrivain a reconnu s'être inspiré de ses souvenirs et notamment de cette femme dont le mystère du meurtre est encore intact et à qui on a prêté de nombreuses liaisons.

Les Phéaciens apprennent à écouter le récit d'Ulysse, à s'appropriier ses souffrances et, en même temps, ils apprennent la morale si humaine, mais obsessionnelle, du début et de la fin – la morale que toutes les histoires ont en commun et que nous aussi nous enseignons à nos enfants, fable après fable, depuis qu'ils commencent à balbutier, comme s'il était vraiment si urgent de leur enseigner quelle est la forme humaine du vivre et comme s'il était nécessaire de les contraindre à penser leur présent comme partie d'une histoire qui lui appartient (ibidem).

Lynch et Frost ont conscience depuis l'origine de leur projet qu'ils ont une responsabilité morale sur ce qu'ils diffusent à la télévision. Le meurtre de la cousine de Laura Palmer, Maddy, lors de la seconde saison fut considéré comme une scène d'une grande violence. Pour l'écrivain Frost, il fallait marquer les esprits, car le meurtre de Laura n'avait pas été mis en scène. Le but était d'interroger le pourquoi de cette violence omniprésente et d'illustrer ce besoin impérieux de la vaincre au profit d'une catharsis collective. Il a suffi d'un meurtre pour bouleverser l'Amérique, voilà la grande leçon des auteurs de *Twin Peaks*. Lynch et Frost expérimentent par le biais de la télévision une forme de philosophie télévisuelle que l'on peut définir par une tentative d'illustrer et de faire partager des concepts philosophiques dans les métaphores visuelles de leur fiction. Mais aussi, par leur plaidoyer commun pour une pratique réflexive de la télévision. Cet enseignement de philosophie télévisuelle nous rappelle que nous ne sommes pas seulement des spectateurs, mais aussi des acteurs de nos vies. Nous ne devons pas rester passifs devant la télévision, mais réceptifs au sens de celui qui reçoit et qui intègre ce qu'il voit et entend à son existence même.

Ulysse raconte, et les Phéaciens l'écoutent et apprennent à penser à eux-mêmes et à leur propre vie sous la forme unitaire d'une narration qui ordonne les jours [...] parce que ce n'est qu'ainsi qu'il est possible de s'appropriier le temps qui passe à la lumière d'un dessein qui puisse se raconter avec des mots et qui sépare ce qui a un sens de ce qui n'en a pas, ce qui est simplement arrivé par hasard, de ce qui, au contraire, mérite qu'on s'en souvienne. Les Phéaciens se convainquent qu'il faut chercher une trame, au détriment de la légèreté un peu vide du vivre et de la sérénité insensée de la vie, de son écoulement en dépit de tout et

au-dessus de tout. Ils s'obligent à se penser ainsi : comme un parcours qui s'ouvre et se ferme et qui se comprend à partir du but auquel il parvient. Ils font de l'éthique de la narration la règle de leur compréhension d'eux-mêmes et ils apprennent à tailler, dans la vie et sa répétition ingénue, une histoire dont le sens semble se déployer lorsqu'on la regarde depuis le but auquel elle conduit finalement (ivi: 80-81).

La sérialité se développe ici comme une philosophie de vie où chaque journée est une occasion de faire de bonnes actions tel que se "faire des cadeaux sans les planifier" comme le conseil l'agent Cooper que nous suivons du lever au coucher. Le public est invité à suivre ses intuitions à l'image d'un bon détective, d'être à l'écoute de ses sens et de la nature afin d'être attentif à chaque détail de la vie dans ce qu'elle recèle de beau comme de cruel. En définitive, la série propose d'embrasser la vie dans toute sa complexité avec son rythme et sa temporalité. Le temps des Hommes d'un côté est représenté par l'enquête alors que le temps cyclique de la nature est illustré par la rivière qui s'écoule au générique d'ouverture. A contrario, le générique de clôture des épisodes nous rappelle que cette série est le produit d'une industrie qui par le biais de l'électricité a transmis ce programme sur les postes de télévision. Paradoxalement, la mort de Laura a donné un sens à la vie de son personnage, un sens plus profond également à l'existence de ce microcosme que représente la ville de *Twin Peaks*. Cette ville imaginaire est pensée par ses créateurs comme le laboratoire d'une métaphysique de l'existence où la mort est sans doute le début de l'immortalité. Le philosophe Michel de Montaigne écrivait justement dans le sillage des Anciens que "philosopher c'est apprendre à mourir" et donc mieux apprécier de vivre.

III. Un héritage narratif

A. “Un chant entre deux mondes” (Mike le Manchot)²⁰¹

Lors de l'édition 2018 du Festival international du film de San Diego, Frost a accordé une interview où l'écrivain a explicité la parenté de *Twin Peaks le retour* avec les poèmes homériques. Le poème de *L'Odyssée* s'est imposé selon le co-scénariste comme une référence naturelle, un canevas exemplaire de part sa structure narrative audacieuse et la riche variété des thématiques abordées au fil des poèmes. Ulysse comme Cooper revient vingt-cinq ans plus tard sur le devant de la scène. Nos deux héros vont devoir affronter des périls physiques et psychologiques, ce sont deux vétérans d'une intrigue originelle devenue mythique. Les épisodes de la série vont tisser des liens profonds avec *L'Odyssée* d'Homère en évoquant inlassablement l'inexorable passage du temps, le difficile retour auprès des siens, le vieillissement, la perte d'identité et à son opposé un jeu continu de reconnaissances que l'on désigne par le terme d'*anagnorisis*.²⁰² Ces multiples reconnaissances se traduisent également pour le spectateur sous diverses formes. C'est-à-dire la reconnaissance de la musique du générique, les visages des acteurs vieilliss, de la série dans son ensemble qui n'est pas ici un simple “reboot” mais une critique insidieuse du marketing de la nostalgie.

À partir de là se tisse un étonnant “chant entre deux mondes”, pour reprendre l'expression de Mike le Manchot qui, à l'image d'Hermès

.....
201 Mike le Manchot est un personnage de la série *Twin Peaks*. Il récite dès l'épisode-pilote de la saison originale de *Twin Peaks*, un poème dont est extrait cette métaphore d'un chant ou d'un passage entre deux mondes que recherche un magicien [“One chants out between two worlds”]. Ce personnage fait référence au goût prononcé de David Lynch pour la magie du cinéma qui permet de mystifier le public et de l'emmener dans un autre monde. Cette magie de la poésie qui permet de nous faire effectuer ce voyage immobile de notre conscience est un héritage narratif du rôle de l'aède qui est mis en scène dans *L'Odyssée*.

202 Le poème de *L'Odyssée* est rythmé par de multiples *anagnorisis* qui désignent les scènes de reconnaissances du héros par son entourage, alors que ce dernier était jusqu'alors méconnaissable. Ces scènes apportent une intensité dramatique et éclairent suivant les interlocuteurs un aspect différent de la personnalité du héros.

le divin messager, permet de faire le pont entre les poèmes homériques et nous via la sérialité contemporaine. Un poème comme un épisode télévisuel s'écoute et provoque la fascination des sens. C'est aussi ce que provoque l'aède sur son auditoire qui charme son public par l'oreille et la vue d'images saisissantes des héros de la guerre de Troie. La disparition brutale de la série et de son héros à la fin de la seconde saison de *Twin Peaks* avait provoqué un rare sentiment de mélancolie et de nostalgie auprès du public. Ce même public à l'heure des réseaux sociaux a pu faire pression sur l'industrie télévisuelle afin que *Twin Peaks* puisse renaître de ses cendres. Cooper est donc de retour, mais s'agit-il du même Cooper qu'il y a vingt-cinq ans ? Cooper comme Ulysse sont des héros auxquels nous pouvons nous identifier et qui dans le même temps exposent des aspects contradictoires de leur propre identité. Ici, c'est la figure du vétérans qui est convoqué, Cooper empruntant tout au long de *Twin Peaks le retour* les mêmes étapes que le héros homérique au cours de *L'Odyssée*.

B. L'agent Cooper sur les pas d'Ulysse

C'est par l'invocation à la Muse, sous les traits de Laura Palmer, que s'ouvre cette série et que cette odyssée peut enfin débuter après vingt-cinq ans d'attente. Vient ensuite le temps de l'assemblée des dieux dans les loges blanches et noires. La pythie de *Twin Peaks*, la dame à la bûche reçoit le message divin et prévient les protagonistes du retour imminent de l'agent Cooper. Dale Cooper comme Ulysse va devoir se libérer de la caverne de Calypso, cet espace coupé du monde où le héros avait disparu.

Après son naufrage, le héros est sauvé d'une mort certaine par Naido ce qui est une référence à la déesse Ino protectrice des marins. Afin de le préserver de ses ennemis, la déesse lui confère un voile afin de masquer son apparence et son identité : Dale Cooper devient alors Dougie Jones. L'agent intrépide du FBI dont la ruse égalait la *métis* d'Ulysse se substitue à un père de famille casanier et sénile travaillant pour une compagnie d'assurance. Mais à l'image du nom de sa compagnie “Lucky Star”, Athéna veille toujours sur lui et il sort toujours chanceux des péripéties. Dougie Jones vit au royaume

des Phéaciens modernes, Las Vegas, la ville américaine par excellence du jeu où l'or et l'argent brillent en abondance.²⁰³

Les retrouvailles entre Télémaque et Ulysse sont ici transposées dans un registre tragique, car c'est la Némésis de Cooper, Mr. C. qui renoue avec le fils d'Audrey Horne. Mr. C. va ainsi instrumentaliser ce fils, Richard Horne, dans son entreprise de destruction. Richard, voyou notoire, rejoint son père criminel qui le sacrifie ensuite sans remords sur l'autel de ses ambitions. L'usurpateur Mr. C. cherche en effet par tous les moyens à prendre la place du héros en son royaume.

L'agent Cooper se souvient soudain de son identité après avoir entendu²⁰⁴ le nom de son supérieur à la télévision. Comme Ulysse, il devait entendre son récit raconté par quelqu'un d'autre pour se souvenir de sa propre histoire. Dale Cooper reprend aussitôt la route de *Twin Peaks*, son Ithaque. L'agent du FBI neutralise son adversaire Mr. C. Les Prétendants punis, c'est le temps des retrouvailles entre Pénélope et Ulysse. Diane et Cooper se retrouvent mais sans se reconnaître ici car leurs identités respectives ont changé. Enfin, Zeus et Athéna mettent fin au récit suite à l'acte d'*hybris* de Cooper. Le héros ne peut changer l'ordre des choses et ramener Laura Palmer à la vie.²⁰⁵ Car "le passé dicte le futur" et toute l'intrigue de

203 L'historien helléniste Pierre Judet de la Combe dans son ouvrage *Être Achille ou Ulysse* compare l'île des Phéaciens à la Californie. Un royaume où règne les artifices de la technologie et du superficiel loin des dures réalités que leur raconte Ulysse (Judet de la Combe 2019: 51-52).

204 Il faut rappeler ici le rôle de la bande son d'Angelo Badalamenti durant la séquence où Dougie est au restaurant avec les Frères Mitchum et où retentit une variation du thème de Laura intitulé ici "Heartbreaking" dans un tempo ralenti. C'est une merveilleuse illustration du retour progressif de la mémoire enfouie, qui comme son nom l'indique brise le cœur de celui qui se souvient d'un amour lointain. Il ne pleure pas ici, mais ce sont dans les larmes d'Ulysse que se matérialise l'émotion de ce dernier quand il retrouve son identité pleine et entière en écoutant le chant de ses exploits passés à la guerre de Troie par l'aède Démodocos.

205 Ce passage fait référence au mythe d'Orphée et Eurydice que l'on retrouve dans les *Métamorphoses* d'Ovide. Cette image mythique pour Jean-Luc Godard dans ses *Histoire(s) du cinéma* (1998), illustre le vrai pouvoir du cinématographe qui est celui de la résurrection : "L'image viendra ô temps de la résurrection". Dans le chapitre 2A intitulé "Seul le cinéma", il proclame que seul le cinéma "autorise Orphée à se retourner sans faire mourir Eurydice".

cette série reposait justement sur cette disparition, cette catharsis qui nous permettait de séparer le bien du mal, notre lumineuse bonté incarnée par l'agent Cooper face à notre ténébreux désir de violence personnifié en Mr. C. Reste alors entier le mystère du ravisement de Laura car comme l'avait écrit de manière prémonitoire Pier Paolo Pasolini, "la mort, ce n'est pas ne plus communiquer, c'est ne plus être compris".

C. "Modernité du conte, conte de la modernité" (Marie Legagneur)

Twin Peaks est un conte moderne qui permet de mêler le réel et l'imaginaire, de réenchanter le monde. Le mystère redevient possible face à une télévision violente et matérialiste, le personnage de Laura Palmer meurt mais sa disparition permet la rédemption métaphorique de toute une industrie et par sa diffusion une catharsis pour que l'Amérique se réveille et agisse pour rendre meilleur sa réalité au lieu de fantasmer sur ses propres démons. La forme du conte est aussi un héritage de l'*Odyssée* comme l'a mis en lumière Vladimir Propp et le rappelle, Paul Dumont dans la préface de la traduction de l'*Odyssée* de Victor Bérard.

"Le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée, un faux héros fait valoir des prétentions mensongères, on propose au héros une tâche difficile, la tâche est accomplie, le héros est reconnu, le faux héros ou l'agresseur, le méchant est démasqué, le héros reçoit une nouvelle apparence, le faux héros ou l'agresseur est puni, le héros se marie et monte sur le trône". On voit aisément comment l'*Odyssée* suit, dans sa seconde partie [...], les grandes lignes de récits de conte. [...] L'importance du thème de la reconnaissance dans cette partie tient à la nature même du récit ; c'est le moment où, toujours, on glorifie le héros. Mais on voit dans le très grand développement de cette troisième phase du récit la particularité de l'*Odyssée* : la reconnaissance publique de l'identité d'Ulysse, de sa royauté sur Ithaque et de ses liens familiaux avec son fils et avec sa femme, est le but de l'oeuvre (Homère 2018: 35).

Le spécialiste de l'oeuvre d'Homère et philologue allemand, Joachim Latacz²⁰⁶ (1998: 151) rappelle que le but de l'*Odyssée* ce sont les retrouvailles entre Ulysse et Pénélope. Car le poème se construit comme l'*Iliade* autour d'un thème central annoncé dès les premiers vers. D'un côté, il s'agit de la colère d'Achille au coeur de la guerre de Troie, de l'autre, le retour tant attendu d'Ulysse en sa patrie. Redécouvrir le but de l'*Odyssée* c'est aussi retrouver son unité et rompre avec un malentendu autour de cette oeuvre depuis l'époque romaine et la Renaissance. Non, l'*Odyssée* n'est pas seulement un poème d'aventures, c'est un portrait d'homme dans toute sa complexité autour du thème de la mémoire et de l'identité retrouvée auprès des siens. C'est pourquoi l'agent Cooper après avoir recouvré son identité se doit d'éliminer sa Némésis pour retrouver sa place auprès de Diane, son seul amour véritable. Celle auprès de qui il renoue avec l'unité de son couple et de la personne qu'il fut autrefois. Redécouvrons donc Homère à travers ce récit en images qui va nous ramener au texte original à la manière de Charles Péguy²⁰⁷ qui nous encourageait à redécouvrir chacun des chants du poète, semaine après semaine comme la dernière des nouveautés.

206 Joachim Latacz dans son ouvrage de 1998, *Homer : his art and his world*, a démontré que la structure des poèmes homériques étaient malmenés par la culture populaire pour les réduire à des histoires simplistes. *Twin Peaks le retour* est une série qui permet alors de rompre avec cette transmission populaire contrariée où l'on ne pouvait percevoir que des références tronquées de l'univers homérique. Le cheminement de l'*Odyssée* est respecté ici dans son objectif de ramener le héros homérique à lui-même et auprès de sa compagne en son royaume.

207 Charles Péguy (1873-1914), écrivain, poète et essayiste français plaide pour un retour au poème homérique afin de redécouvrir son inaltérable actualité. "Prenez le texte. Lisez-le [...] Comme si chacun de ces chants [...] était de quinzaine en quinzaine, de semaine en semaine [...] la dernière nouveauté" (Homère 2008: Quatrième de couverture). Ce fut également le voeu de David Lynch que de diffuser en ligne sur la plateforme Showtime, les épisodes de la série *Twin Peaks le retour* au compte-gouttes, semaine après semaine. Cette approche de la diffusion 2.0 de la série à un rythme hebdomadaire a permis au public de prendre le temps de réfléchir à chacun des épisodes écoulés comme autant de chants homériques à méditer.

Conclusion

Invoquer l'héritage culturel, philosophique et narratif de l'*Odyssée* permet de retrouver la liberté du conteur chère à *Twin Peaks* et leurs auteurs. Car à l'époque d'Homère, la division des genres n'existant pas, la poésie avait la suprême liberté de chanter les heurs et malheurs du monde et d'en retirer quelques leçons de sagesse. Lynch et Frost ont donc révolutionné la fiction télévisuelle en renouant avec la tradition homérique et en rompant avec les standards de cette industrie. Paradoxe étonnant, face au spectacle d'une humanité qui n'aura de cesse de nous émouvoir et de nous amuser, qui nous rappelle une image ambivalente : celle de Laura Palmer riant et pleurant en même temps face au reflet d'un téléviseur dans la scène finale du film, préquel à la série, *Twin Peaks Fire Walk With Me*.

BIBLIOGRAPHIE

- ACHEMCHAME J. (2010), *Entre l'œil et la réalité : le lieu du cinéma : Mulholland Drive de David Lynch*, Publibook, Paris.
- ASTIC G. (2005), *Twin Peaks : Les laboratoires de David Lynch*, Rouge Profond, Aix-en-Provence.
- AUERBACH E. (1969), *Mimésis : La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, Gallimard, Paris.
- BEGHIN C. (2017) "Faire une série", dans *Cahiers du cinéma*, n°535, Juillet-Août 2017, pp. 14-15.
- BERARD J. (1985), *L'Odyssée*, Classiques hachette, Paris.
- CAMPBELL J. (2010), *Le héros aux mille et un visages*, J'ai Lu, Paris.
- CARRAZÉ A. (2016), *Les nouveaux feuilletonistes : ils ont révolutionné les séries TV*, Fantask, Paris.
- CHION M. (2007), *David Lynch*, Cahiers du cinéma, Collection "Auteurs", Paris.
- DELEBECQUE E. (1980), *Construction de l'Odyssée*, Les Belles Lettres, Paris.
- DELORME S., TESSÉ J-P. (2017), "Mystery Man : Entretien avec David Lynch", dans *Cahiers du cinéma*, n°739, décembre 2017, pp. 8-18.
- DUKES B. (2017), *Retour à Twin Peaks*, Fantask, Paris.
- DUPONT F. (1990), *Homère et "Dallas" : introduction à une critique anthropologique*, Hachette, Collection Les Essais du XX^{ème} siècle, Paris.
- HALL E. (2008), *The return of Ulysses: a cultural history of Homer's Odyssey*, I.B.Tauris, London.
- HATCHUEL S. (2019), *Twin Peaks, à l'intérieur du rêve*, éditions Le bord de l'eau, 2019, Lormont.
- HOMÈRE (1997), *Iliade* (trad. Paul Mazon), Gallimard, Saint-Amand.
- Id. (2018), *L'Odyssée* (trad. Victor Bérard), Le Livre de Poche, Padoue.
- JUDET DE LA COMBE P. (2019), *Être Achille ou Ulysse*, Bayard DL, Montrouge.
- LATACZ J. (1998), *Homer: his art and his world*, University of Michigan Press, Chicago.
- MENELAOS C. (2007), "Quelques remarques sur Hélène dans

- l'Odyssée [À la recherche des innovations mythographiques et narratives]"*, dans *Gaia revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaique*, numéro 11, pp. 101-120.
- MITTERRAND H. (2011), *100 films du roman à l'écran*, Nouveau Monde éditions, Paris.
- PELTIER S. (1997), *Twin Peaks : une cartographie de l'inconscient*, DLM éditions, collection Guide du Téléfan, Paris.
- PROPPV. (1970), *Morphologie du conte*, éditions du Seuil, Manecourt.
- SPINICCI P. (2018), *Ithaque, enfin : essais sur l'Odyssée et la philosophie de l'imagination*, Vrin DL, Paris.
- SHAY J. (2003), *Odysseus in America: Combat Trauma and the Trials of Homecoming*, Scribner, New-York.
- THIELLEMENT P. (2018), *Trois essais sur Twin Peaks*, PUF, Paris.
- VANOYE F. (1991), *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, éditions Nathan, Paris.
- VOGLER C. (2009), *Le guide du scénariste*, Dixit éditions, Paris.

SITOGRAFIE

- BENDEL D. (2018), "What 'Twin Peaks' can teach us about writing – and experiencing – trauma", dans *Electric Literature*, revue en ligne (23/01/18), consulté le 20/6/2020, URL : <https://electricliterature.com/what-twin-peaks-can-teach-us-about-writing-and-experiencing-trauma-7f08f5c41d6c>.
- BENEDICT S. (2017), "Twin Peaks 2 # Retour à la maison", dans *Carbone*, revue en ligne (16/09/17), consulté le 21/6/2020, URL : <https://carbone.ink/chroniques/twin-peaks-2-lynch/>.
- BERJOLA G. (2009), "Quelques singularités de David Lynch – Un essai de poétique du sujet", dans *Image [&] Narrative [e-journal]*, Vol. X, issue 2, consulté le 18/6/2020, URL : http://www.imageandnarrative.be/inarchive/l_auteur_et_son_imaginaire/Berjola.htm.
- CAMPION B. (2018), "Le retour de Twin Peaks ou le besoin de redonner du poids au moment présent", dans *Libération*, (20/02/18), consulté le 18/6/2020, URL : <http://feuilletons.blogs.liberation>.

fr/2018/02/20/le-retour-de-twin-peaks-ou-le-besoin-de-redonner-du-poids-a-linstant-present/.

Id. (2018), "Twin Peaks et le refus d'imposer une durée prédéfinie à la scène", dans *Libération*, (01/03/18), consulté le 19/5/2020, URL : <http://feuilletons.blogs.liberation.fr/2018/03/01/twin-peaks-et-le-refus-dimposer-une-duree-predefinie-a-la-scene/>.

JOUSSE T. (1997), "Lost Highway : L'isolation sensorielle selon Lynch", dans *Cahiers du cinéma*, n°511, mars 1997, consulté le 23/5/2020, URL : <http://vadeker.net/articles/cinema/lynch2.html>.

LEGAGNEUR M. (2012), "*Twin Peaks* : Modernité du conte, conte de la modernité", dans *TV/Series* [En ligne], 1|012, mis en ligne le 15 mai 2012, consulté le 16/1/2018, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/1499> ; DO : 10.4000/tvseries.1499.

O'FALT C. (2018), "Twin Peaks : Mark Frost takes us inside the four-year process of writing a 500-page script over Skype with David Lynch", dans *IndieWire*, revue en ligne (14/06/18), consulté le 18/5/2020, URL : <https://www.indiewire.com/2018/06/twin-peaks-the-return-mark-frost-david-lynch-writing-collaboration-1201975099/>.

SEZIONE V

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

LIVIO PACELLA

And there's always music in the air... Rock e palcoscenico in *Twin Peaks*

Molti saggi sono stati scritti e molti ancora se ne scriveranno su David Lynch, generalmente considerato uno dei registi cinematografici più importanti del nostro tempo. Questo testo si propone di considerare una particolare prospettiva di indagine sull'autore in questione, che parte dalla funzione di musica e suono nella produzione lynchiana, analizza la sua particolare idea di rock, e estende questa analisi a personaggi e situazioni contenuti nella saga di *Twin Peaks*.

La peculiarità della presente composizione è la scelta di non seguire un canonico sviluppo argomentativo ma di presentare le diverse tesi, tutte comunque legate ad un'unica intuizione centrale, e di procedere con una disamina delle situazioni dell'opera lynchiana in cui queste tesi trovano una corrispondenza.²⁰⁸

Il cinema è per Lynch una assoluta equivalenza di suoni e immagini. La maggior parte dei registi si focalizza soltanto sull'aspetto visivo per affiancare, in un secondo momento, musica ed effetti sonori come rafforzativo dell'immagine.²⁰⁹ Lynch è pittore e musicista,²¹⁰

.....
208 “Io credo che leggere queste mie annotazioni potrebbe interessare un filosofo: un filosofo che sappia pensare da sé. Infatti anche se soltanto raramente ho colto il bersaglio, lui potrebbe tuttavia riconoscere a quale bersaglio io abbia mirato incessantemente” (Wittgenstein 1978: 61).

209 “Un sacco di musica viene semplicemente sovrapposta alle sequenze, e costituisce l'unica interpretazione che il compositore ha elaborato rispetto a ciò che hai fatto. Può sposarsi con le immagini oppure no. A volte è doloroso constatare i risultati” (Lynch 1998: 183).

210 Nel 1966, nel periodo in cui frequentava la Pennsylvania School of Fine Arts, realizza i suoi primi lavori figurativi: una serie di complessi mosaici geometrici che

nei suoi film egli cura tanto il montaggio quanto l'edizione del suono. Nei suoi film, suoni e visioni generano, assieme, *forme*; e danno forma ad idee. Il suo cinema è spesso *teatrale*: le scene raggiungono livelli di parossismo estetico proprio perché, incuranti della verosimiglianza, assecondano l'imperativo di dare forma ad un'idea.²¹¹ Musiche e suoni partecipano, in egual misura, alla realizzazione di questa idea; non hanno quindi un significato a sé stante che esaurisca la loro funzione, ma sono elementi della grande *messinscena filmica*, del puzzle mentale che l'autore va costruendo.²¹²

La musica è, per antonomasia, l'arte che non vuole né richiede spiegazioni. Ogni vera opera d'arte apre indefiniti orizzonti di senso, ma non tollera la riduzione ad un unico esaustivo significato. Così il cinema di Lynch, che ha il suo cuore pulsante nell'idea stessa di *mistero*. Tutte le osservazioni successive non intendono in alcun modo presentare una spiegazione di questo o quel paesaggio sonoro, situazione particolare, personaggio caratteristico. L'obiettivo è invece cercare di aprire squarci di senso possibile, non trattando la sua produzione musicale²¹³ dentro e fuori il cinema,²¹⁴ bensì il suo *modo musicale* di intendere il cinema, di fare cinema.

Il rock, nelle sue origini (anni 50/60) era la musica del *diavolo*: la musica della disinibizione sessuale, della contestazione, della libertà, la musica che contrappone retoricamente i giovani ribelli alla società degli adulti. Il rock è da sempre un territorio ambiguo, in cui

.....
 chiama *Industrial Symphonies*.

211 “[...] Lynch *non filma*; costruisce un film, lo compone” (Ghezzi 1995: 180).

212 È opportuno qui menzionare, anche perché forma attuale delle attività del proteiforme autore, il canale YouTube David Lynch Theater, alimentato di video sovente misterici e tutti declinati sul fronte musicale / sonoro. Per esempio il recente I Have a Radio <https://www.youtube.com/c/DAVIDLYNCHTHEATER/featured>.

213 2001 *Blue Bob* (with John Neff); 2011 *Crazy Clown Time*; 2013 *The Big Dream*; 2018 *Thought Gang*.

214 Nel 1989 assieme ad Angelo Badalamenti presenta, alla Brooklyn Academy of Music di New York, lo spettacolo teatrale musicale *Industrial Symphony no 1, The Dream of the Brokenhearted*, la cui colonna sonora è composta da dieci tracce di Julee Cruise. Nel 2011 dirige la performance live, montandola in diretta, dei Duran Duran al Mayan Theater di Los Angeles (Duran Duran *Unstaged*).

convivono i più dolci canti d'amore e la rabbia più sfrenata, il puro individualismo e l'esibizionismo più trasgressivo. Giovinetza, rabbia, ribellione, esibizionismo, trasgressione e amore: un mondo in cui luce e oscurità si confondono e si rimescolano, esattamente come il mondo di Lynch e, in particolare, *Twin Peaks*.

Da Elvis Presley²¹⁵ a Marilyn Manson,²¹⁶ i protagonisti del rock sono spesso vere e proprie icone, idoli idealizzati e divinizzati. La rockstar è un personaggio mitologico, e di rado il personaggio *coincide con l'interprete*. David Bowie è senza dubbio colui che più consapevolmente ha giocato con le maschere del rock, creando e uccidendo, uno dopo l'altro, i suoi numerosi e misteriosi alter ego. Un genere di rock che attrae particolarmente Lynch è *l'industrial*, genere perfettamente incarnato da Trent Reznor²¹⁷ e i suoi Nine Inch Nails: suoni elettrici e cupi, testi dark e violenti. Il rocker Reznor, sul palco, ci trascina in un mondo oscuro, abitato da demoni e fantasmi. Come il cinema di Lynch, che ha più volte utilizzato rockstar nella veste di attori (Sting, Chris Isaak, lo stesso Bowie e il già citato Marilyn Manson) o creato caratteri legati al mondo della musica.²¹⁸ Ma l'autore è figura ben diversa dalla maschera che mette in scena. Si potrebbe cautamente affermare che il secondo è il *tulpa* del primo o, meglio, il suo *doppelgänger*.

Vediamo una brevissima panoramica di come suoni, musica e rock siano relazionati in alcuni suoi film:

Eraserhead (1977)²¹⁹ è un film lucido e folle al contempo, che oltre a mostrarci l'ipnotica e straniante esibizione canora della donna del termosifone (In heaven), mette ossessivamente in scena il

.....
 215 Presenza a suo modo *protagonista* in *Wild at Heart*: infatti Sailor (Nicolas Cage) canta a Lula (Laura Dern) due pezzi di Presley, *Love Me* e *Love Me Tender*.

216 Compare in *Lost Highway* (interpreta un attore porno), alla cui colonna sonora partecipa.

217 Che ha curato la produzione della colonna sonora di *Lost Highway* e appare con N.I.N. in *The Return* (E8 S3).

218 Ad es. Dorothy Vallens (Isabella Rossellini in *Blue Velvet*) e Fred Madison (Bill Pullman in *Lost Highway*).

219 Il suo primo lungometraggio, realizzato in 5 anni, che dominerà il circuito americano dei *cult movies* di mezzanotte, divenendo, tra le altre cose, il film preferito di Kubrick.

concetto lynchiano di *landscape* (paesaggio sonoro): un sottofondo di rumore infernale e orrendo proveniente dalla periferia di una cittadina industriale, che è anche il suono di una generale angoscia metafisica.²²⁰

In **Dune** (1984), film in cui il regista soffre oltremodo i diktat della produzione, oltre alla fascinazione creata da suoni e voci,²²¹ per non parlare degli enormi vermi nel deserto (la mostruosità è una delle sue ossessioni autoriali), notevole è l'introduzione di Sting come attore. Il cantante bello e sensibile è qui un orrido principe psicotico e malvagio: la sua immagine pubblica viene, in un certo senso, rovesciata.²²²

Blue Velvet (1986), il viaggio che porterà il protagonista in un mondo di vizio e corruzione esasperati, e che ha il suo centro nel night in cui Dorothy rivisita vecchi classici,²²³ inizia con il ritrovamento di un *orecchio* mozzato. Dorothy canta sul palco struggenti canzoni sentimentali, mentre la sua vita privata è avvolta nell'oscurità. In effetti questo è il primo suo film senza corpi mostruosi, come se la mostruosità fosse insita nella realtà stessa.

La coppia protagonista di **Wild at Heart** (1990) ama follemente il rock, anzi, ne incarna letteralmente una lunga teoria di luoghi comuni. L'aspetto referenziale e citazionale²²⁴ è in loro talmente esasperato, da annullarne qualsiasi profondità psicologica: sono entrambi caratteri *retorici* del rock.

220 "[...] suono di fondo del mondo che ruota dentro il vuoto cosmico; un'orrenda disarmonia delle sfere che rompe la rassicurante e abituale omogeneità del suono filmico, eterno garante della riconoscibilità dei singoli oggetti cinematografici" (Ghezzi 1995: 181).

221 "Il suono martellante che insieme annuncia ed evoca, battito del tempo. La possibilità di usare anche il suono delle voci, i dialoghi, come sovrimpressioni, grazie alla telepatia che diventa puro flusso di linguaggio, *oversound* mentre le persone parlano, commento di ciò che si sta dicendo. Le parole ben pronunciate diventano potenza e spaccano la roccia" (ivi: 343).

222 "Dune fortunatamente lo ha contaminato per sempre, mutato in corpo mostruoso (da nuovo bello che è / era)" (ivi: 372).

223 *Blue Velvet* di Bobby Vinton, *In dreams* di Roy Orbison.

224 Le battute sono quasi sempre di canzoni o "da canzone".

Lost Highway (1997)²²⁵ è un noir totalmente centrato sull'idea di *sdoppiamento*; il protagonista è un musicista jazz divorato dalla gelosia, accompagnato in questo suo sprofondare nel delirio narrativo dall'Uomo Misterioso, un personaggio che incarna, per la sua presenza allucinatoria e le sue espressioni criptiche, demoni interiori e tormenti spesso evocati dai tenebrosi testi di Reznor.

Questi velocissimi cenni,²²⁶ volutamente arbitrari e frammentari, hanno l'unico scopo di introdurre la vera materia di questo scritto, ovvero una lettura in chiave rock della saga di *Twin Peaks*.²²⁷

In che senso rock? Il senso è forse in parte rivelato da questa emblematica affermazione attribuita al celebre critico musicale Lester Bangs: "Il rock'n'roll è un'attitudine, non uno stile musicale o formale. Identifica il modo in cui si fanno le cose: scrivere può essere rock, così come girare un film. È uno stile di vita".

Il termine rock²²⁸ racchiude al giorno d'oggi una molteplicità di significati che vanno dall'ambito musicale a quello estetico esistenziale. Dal punto di vista musicale, tralasciando ora le origini, l'evoluzione del genere e le sue attuali diramazioni, vogliamo qui sottolineare che elemento fondamentale del rock è l'utilizzo della chitarra elettrica.²²⁹ *amplificazione* e *distorsione elettriche* sono quindi tra le sue caratteristiche più proprie. Dal punto di vista esistenziale, rock è da

225 Titolo ispirato da *I'm deranged*, brano di D. Bowie & B. Eno che fa parte della colonna sonora del film, prodotta da Reznor.

226 Un ultimo cenno al playback di Rebekah Del Rio, svelato quando la cantante sviene al Club Silencio mentre eseguiva *Crying* di Roy Orbison, in *Mulholland Drive*. Per questo film, come per tutti gli altri, ci vorrebbe un discorso a parte, ma la brevità delle note serve proprio ad evitare considerazioni impossibili da sintetizzare in questa sede.

227 La saga creata da Lynch e Frost: Stagione 1 e 2 (1990-91), il lungometraggio *Fire Walk With Me* (1992) e la stagione 3: *The Return* (2017).

228 Il termine Rock and Roll venne utilizzato per la prima volta nel 1951 dal Dj Alan Freed, per indicare la musica R&B trasmessa nel corso del suo programma radiofonico *The Moondog House Rock'n Roll Party*.

229 Le sonorità del rock sono caratterizzate prevalentemente dall'utilizzo di strumenti elettrici, in particolare la chitarra elettrica, che in genere viene accompagnata da una sezione ritmica costituita da basso elettrico e batteria.

sempre sinonimo *retorico* di ribellione alle regole e libertà individuale. Queste due prospettive, quella esistenziale e quella musicale, si incontrano perfettamente nella figura della *rockstar*, l'animale da palcoscenico oggetto di adorazione, che ci appare a volte come una vera e propria semidivinità.²³⁰ Il modo in cui questa maschera viene, più o meno consapevolmente, indossata per infiammare il pubblico, accendere il suo entusiasmo e creare un alone di mistero intorno a sé²³¹ è un aspetto imprescindibile dell'estetica *rock tout-court*. L'artista stesso diviene, wildianamente, opera d'arte, il mondo del rock divenendo dunque un mondo di proiezioni di sé, tema quanto mai centrale nell'ultima stagione di *Twin Peaks: The Return*.

La stessa Loggia Nera, in fondo, è un territorio onirico in cui regna sovrana l'ambiguità: le regole dell'ordinario sono sospese, bene e male seguono logiche a noi sconosciute, tra le tende rosse i segreti sono sussurrati dopo un bacio e un nano balla una musica inquietante e ritmata, dopo averci per l'appunto detto, in uno stranissimo modo di parlare: "Let's rock!"²³²

Per concludere, ricordiamo che la struttura del seguente saggio è una disamina di diverse scene e situazioni, lette attraverso la prospettiva *rock* sopraccitata.

A mio parere il modo musicale di intendere e fare film implica una

230 La tesi, a tal riguardo, di Michael Ventura (espressa nel saggio *Hear that Long Snake Moan*) è che il rito voodoo della possessione da parte del dio è diventato lo standard di performance americana nel rock'n'roll. Elvis Presley, Little Richard, Jerry Lee Lewis, James Brown, Janis Joplin, Jim Morrison, Johnny Rotten, Prince, essi si lasciarono possedere non da un dio che potessero nominare ma dallo spirito che sentivano nella musica. Il loro comportamento in questo stato di possessione era qualcosa che la società occidentale non aveva mai tollerato prima.

231 "Talvolta mi piace vedere la storia del rock'n'roll come l'origine della tragedia greca. Immagino un gruppo di fedeli che danzavano e cantavano in piccoli spazi all'aperto. Poi un giorno dalla folla emerse una persona posseduta e cominciò a imitare un dio" Jim Morrison (Morrison 2019).

232 È la prima battuta che il personaggio del Nano (The Man From Another Place) dice a Cooper nella Loggia Nera (E3 S1). Il celeberrimo nano conclude dicendo: "Where we're from, the birds sing a pretty song... and there's always music in the air". Si alza e balla; mentre balla, Laura Palmer, rimasta seduta al suo fianco, si alza e si avvicina all'attonito agente Cooper. Lo bacia e gli sussurra qualcosa all'orecchio. Il nano smette di ballare.

grammatica del cinema che non è asservita alla necessità di rendere intellegibile al pubblico ogni elemento in esso contenuto, ma che segue piuttosto le personalissime regole dell'autore, anche a rischio di risultare incomprensibile ai più, restando però fedele all'estetica narrativa che guida queste scelte. Il cinema inteso *musicalmente* sviluppa la propria materia secondo una rigorosa trama che privilegia la purezza espressiva del mezzo anziché piegarlo alle esigenze narrative. Difficilmente una storia di Lynch può essere disgiunta dalla sua espressione filmica, così come il testo di un brano musicale nasce perlopiù per essere cantato.

Elettricità, distorsione, purezza espressiva e diabolica proiezione di sé: alla luce di queste suggestioni suggeriamo dunque una lettura di *Twin Peaks* che sia non solo di carattere musicale, ma più segnatamente *rock*.

Questa prospettiva è qui presentata in maniera impressionistica: lungi dal tentare di decifrare le regole armoniche che dominano *Twin Peaks*, queste considerazioni si susseguono assecondando una direzione più intuitiva, che lega momenti in apparenza molto diversi o molto distanti tra loro, ma che respirano tutti, come avrebbe detto Wittgenstein, una stessa *aria di famiglia*. La tripartizione dello scritto inizia con l'analisi di messinscena, luoghi e personaggi in *Twin Peaks*, per proseguire con considerazioni legate all'utilizzo del suono e al suo legame con l'elettricità, e concludere con i momenti più sensazionali e significativi di *Fire Walk With Me* e *The Return*.

Parte I Luoghi e personaggi

Twin Peaks è un luogo popolato da luci e ombre: in questa prospettiva sono assolutamente emblematici i due locali di ritrovo del paese: il **Double R**, il ristorante caffè, e il **Roadhouse**,²³³ il pub. In entrambi la musica occupa un posto centrale: attraverso il juke box

233 La cui insegna al neon è una pistola che spara – *bang bang!*

del locale di Norma,²³⁴ e i concerti live del Roadhouse.²³⁵

Da una parte vi è dunque il luminoso R&R, con le sue torte di ciliegia, il caffè²³⁶ e le canzoni del jukebox, dall'altra l'oscuro Roadhouse,²³⁷ pieno di birre e fumo, frequentato, tra gli altri, da balordi e teste calde,²³⁸ luogo di relazioni clandestine e racconti gratuitamente violenti (soprattutto in S3).²³⁹

La musica del Roadhouse è per lo più dal vivo, ed è molto distante dai classici popolari di un jukebox: si tratta di esibizioni cupe, ossessive, dark. I live di *The Return* solitamente chiudono gli episodi e i titoli di coda scorrono sulle immagini dei concerti.²⁴⁰

In E8 S3 – iperbole assoluta dell'intera stagione – il gruppo suona *all'inizio*, e non alla fine della puntata, e questo gruppo è **Nine Inch**

234 Suonato fin dai primi secondi del pilota (E1 S1) da Bobby (non a caso il ribelle del paese.)

235 Nel finale (E1 S1) qui scopriamo alcuni dei segreti (amorosi) di *Twin Peaks* (Ed e Nora, James e Donna), durante la magnetica esibizione di Julee Cruise (Falling e The Nightingale). La rissa finale dell'episodio satura in modo inequivocabile l'*atmosfera rock* del locale notturno.

236 In *Twin Peaks*, simboli legati a tutto ciò che è *moralmente* buono.

237 In *Fire Walk With Me* il Roadhouse è l'ultima tappa prima di raggiungere la bisca canadese (Julee Cruise sta cantando sul palco, con dietro *le tende rosse*, e Laura si commuove fino alle lacrime). Oltre confine ci sarà musica dark dal vivo (che però rimane sullo sfondo), luci strobo, droghe psichedeliche, alcool, sesso... una sorta di Eldorado della trasgressione per adolescenti.

238 Significativa la scena in cui due motociclisti, per prendersi il posto a sedere, sollevano di peso una ragazza, mettendola a terra (E15 S3), durante l'esibizione di The Veils (Axolotl).

239 I racconti che solleticano la *pruderie* di un certo tipo di pubblico televisivo: sarebbe forse troppo riferire a questo il frenetico grattarsi di una tra le ragazze del posto (E9 S3)?

240 Con alcune rilevanti eccezioni, ad es. nel finale di E7 S3, poiché è il settimo giorno e il locale è chiuso: ci sono le pulizie, c'è questa lunga ripresa di un tizio che scopa il pavimento. Scopriamo che il proprietario del Roadhouse è Jean Michel Renault (interpretato dallo stesso attore che faceva Jacques in S1) e che il locale appartiene alla famiglia Renault da ben 57 anni. Ancora più palese la connessione tra il posto e l'ambiente *criminale* (i Renault si occupavano di droga e azzardo): nella stessa telefonata Jean Michel parla tranquillamente di un giro di prostituzione minorile, che lui stesso gestisce.

Fig. 1
Trent Reznor, Nine Inch Nails.



Nails,²⁴¹ che viene stranamente presentato come *The Nine Inch Nails* [Fig. 1]. Perché l'aggiunta dell'articolo? Apparentemente semplice: *Twin Peaks* non esistendo nella nostra realtà, ovvero nella realtà di noi spettatori, l'irruzione in esso di una famosa rock band, famosa nella nostra realtà, comporta una sorta di *slittamento*, uno spostamento. Quello non è il gruppo che già conosciamo, è un *altro* gruppo. Semplice, no?

No. Perché quando è il turno di **Eddie Vedder** (Pearl Jam) di suonare la splendida *Out of sand*²⁴² (E16 S3), egli viene presentato come Edward Louis Severson III.²⁴³

241 *She's Gone Away*, titolo del pezzo eseguito, è un chiaro riferimento alla figura trapassata di Laura Palmer; il testo si presta ad una lettura che getta luce su diversi elementi dell'episodio in questione (ad es. "You dig in places till your fingers bleed / Spread the infection, where you spill your seed").

242 "Be", chiunque, persino un deficiente, può prendere una canzone e ficcarla in un film. Per me la cosa si fa interessante quando il pezzo non se ne sta solamente lì appiccicato. Deve possedere degli ingredienti che siano davvero adatti a far parte della trama, il che può verificarsi sia in maniera astratta che per via del testo. A quel punto è come se fosse impossibile vivere senza quel brano musicale: non può assolutamente trattarsi di nulla di diverso" (Lynch 1998: 187).

243 Ovvero il suo nome originario all'anagrafe. Originario, perché la madre si risposò poco dopo e il cognome dell'ignaro bambino diventa Mueller. Scoperta la verità, intorno ai 18 anni, Eddie cambia legalmente il proprio cognome, assumendo quello della madre da nubile: Vedder. Come Edward Louis Severson III firma, unica volta nella sua carriera, i testi di Ten, il celeberrimo disco d'esordio dei Pearl Jam, testi segnatamente autobiografici. Da allora in poi sarà per tutti solo Eddie Vedder. Fino al palco del Roadhouse (dove ciò che proviene dalla nostra realtà deve comunque essere trasformato in *qualcos'altro*).

È il capitolo che si apre con la folgorante morte di Richard, che Mr. C, senza scomporsi, saluta per la prima volta come figlio. Il parallelo tra le due situazioni è uno stupefacente gioco di specchi tra le diverse realtà, compresa quella del rocker come *tulpa*, come doppio. Siamo verso la fine di *The Return*, verso quel grandioso finale che è lo slittamento totale della serie stessa (*Out of sand* anticipa l'ingresso al Roadhouse di Audrey, che vedremo in seguito).

Il Twin Peaks delle origini (S1, 1990)²⁴⁴ appare inizialmente come un tranquillo paese, dalla vita semplice, fatta di cose semplici. Appare come *l'opposto* dello spirito ribelle e iconoclasta del rock. Ma questo paese nasconde segreti, la malvagità scorre in esso. In *The Return* Twin Peaks è diventato un paese in cui il male, dopo 25 anni, sembra imperversare. Ci vengono mostrate e raccontate una moltitudine di storie, spesso collaterali o satellitari rispetto alla narrazione principale: la violenza, il sangue e l'oscurità sono diventate la trama stessa della cittadina, un tempo esempio di comunità in cui la vita di ognuno aveva importanza.

Dopo 25 anni, alcuni particolari personaggi sono per noi irriconoscibili, o addirittura loro stessi non si riconoscono più.²⁴⁵

Dougie Jones, il mancato ritorno del Cooper buono, compie gesti e dice parole che richiamano l'originale, ma sono compiuti *a vuoto*, hanno perduto il loro significato originario.

Il risveglio di Dougie (E15 S3) avviene in uno dei pochi momenti in cui *la televisione* appare in *The Return*; sta guardando, casualmente, Viale del tramonto,²⁴⁶ e sente pronunciare il nome di Gordon Cole.²⁴⁷ Questo lo sprona ad infilare una forchetta nella presa elettri-

244 *Twin Peaks*, temporalmente, è situato nella metà ideale che unisce *Blue Velvet* a *Wild at Heart*. Nel primo film l'ambiente musicale è il preludio ad un sottobosco di caratteri psicotici e violenti; il secondo è totalmente giocato su luoghi comuni e retorica giovanile rock che si oppongono alla violenza insensata degli adulti (la madre di Lula). Il progetto nasce dunque all'interno di una riflessione già in atto sulla relazione *tra musica, rock, amore e violenza* in Lynch.

245 "Mi sento come se fossi altrove e fossi un'altra. Sono un'altra ma non so chi sono". Audrey (E14 S3).

246 *Sunset Boulevard* 1950, celebre film di Billy Wilder in bianco e nero

247 Personaggio minore della pellicola a cui pare sia ispirato il nome del perso-

ca,²⁴⁸ che lo induce in un breve stato di coma, dal quale si risveglia nelle vesti – finalmente – dell'antico Dale Cooper, che alla domanda "What about the FBI?" risponde risoluto: "I am the FBI" (E16 S3). È ritornato l'iconico, inverosimile personaggio delle prime due stagioni ma durerà poco, vista la complessa metamorfosi dell'ultimo episodio: quella che lo trasporta, una volta per tutte, nella nostra realtà?

L'agente Cooper compare, già dalla prima volta (E1 S1), mentre arrivando in macchina a Twin Peaks *registra* le sue osservazioni su nastro per **Diane**, la sua fantomatica collaboratrice. Non la vedremo mai nelle prime due stagioni, e quando finalmente avrà un volto, in *The Return* (E6 S3), sarà una rivelazione scioccante: Diane è una donna dal linguaggio sboccato, che fuma un numero esagerato di sigarette, va a letto con uomini molto più giovani, ed è alcolizzata. L'opposto del Cooper di S1, a sua volta esasperatamente bravo ragazzo. Ma questa Diane, come vedremo, è una *tulpa*, ovvero non è l'originale. L'originale è intrappolata nel personaggio di Naido (notare l'assonanza tra i due nomi), l'essere femminile incontrato da Cooper *negli altrove della sua non esistenza*, che si materializzerà nelle coordinate lasciate dal maggiore Briggs a suo figlio. Naido non può vedere perché, letteralmente, non ha gli occhi; giunta a Twin Peaks, si esprimerà soltanto per mezzo di *versi animaleschi* (che somigliano ora a quelli degli uccelli ora a quelli delle scimmie).

Audrey, Bobby, James, e la stessa Laura Palmer, sono tutti cliché dell'*adolescente ribelle*, cui la musica rock è destinata. Le loro evoluzioni e metamorfosi da giovani ad adulti, 25 anni dopo, sono a dir poco spiazzanti, eppure, a loro modo, assolutamente consequenziali:

Bobby ha messo la testa a posto, è diventato addirittura vicesceriffo della cittadina, ed è facilmente incline alle lacrime. Il giovane Briggs recitava la parte del ribelle ma in fondo lo spirito rock era solo di facciata. È poi significativo che sia presente al Double R quando l'insensata violenza *irrompe* letteralmente nel locale, sotto forma di proiettili sparati da una macchina da un innocente ragazzino, che

naggio interpretato da Lynch.

248 Azione così assurda all'apparenza, eppure assolutamente consequenziale nella logica di *Electricity* che pervade tutto *Twin Peaks*.

giocava con la pistola del padre²⁴⁹ (E11 S3). Questa è l'assurda realtà che il vicesceriffo, diventato adulto, si trova ora ad affrontare a Twin Peaks: assurda perché orrida e gratuita.²⁵⁰ L'adulto Bobby è altresì rimasto solo: guarda con dolore Shelly, la madre di sua figlia, che esce felice dal ristorante per abbracciare e baciare il suo nuovo compagno, un pericoloso trafficante di droga.

James, dal canto suo, è rimasto a vivere nella piccola cittadina, modestamente impiegato come operaio; scomparse le velleità di girare il mondo con la sua bella moto. Non ha perso il vezzo di innamorarsi di donne "altrui" e si esibisce addirittura al Roadhouse, cantando la stessa canzone d'amore di S1,²⁵¹ che ora è naturalmente dedicata ad un'altra donna.²⁵²

Questi due giovani, che sembravano allora così liberi e veri, così *rock*, sono stati entrambi smentiti dalla maturità. È forse il rock un'illusione che ha senso solo da giovani?

Audrey Horne, la *femme fatale* di S1, rimasta in coma dopo l'esplosione della banca (S2),²⁵³ è in S3 una donna schizofrenica: sposata a Charlie, tutta la sua storia prima di arrivare al Roadhouse è un kafkiano tentativo di uscire di casa e farsi accompagnare dal marito per andare in cerca di Billy, il suo amante. Chi è Billy? La storia di

249 In questa particolare scena, l'effetto angosciante è reso in modo parossistico dal continuo suonare del clacson della macchina rimasta dietro; quando Bobby si avvicina per farla smettere, viene investito dalle urla della conducente, che deve tornare a casa, non importa ciò che è appena successo. Al suo fianco un bambino in preda ad uno strano vomito...

250 Niente più a che fare con le sue azioni impulsive e sconsiderate di un tempo che, per quanto immorali e illegali, erano sempre in qualche modo giustificate dai suoi desideri egoistici.

251 *Just you and I*, sdolcinata e smielata ai limiti del grottesco (*Just you / And I / Together / Forever / In love... / In love we go strolling together / In love we go strolling forever...*).

252 Di James, l'amante ideale secondo Laura, e poi Donna, colpiva la sfrontata facilità con cui sembrava innamorarsi di una fanciulla dopo l'altra, proponendo a tutte l'eterno amore.

253 Stato nel quale ha ricevuto la visita del *doppelgänger* di Cooper (quasi fosse stata la prima cosa che doveva fare giunto in questo mondo), visita che ha prodotto il malvagio figlio Richard.

Billy²⁵⁴ è assolutamente frammentaria e marginale, ma è la storia che, per quanto secondaria, ora Audrey, non più protagonista come a suo tempo, insegue.

Quando finalmente giunge al Roadhouse, il presentatore – che opera solo per le grandi occasioni – introduce al pubblico uno dei brani più celebri che ricorrono nella prima stagione: *Audrey's dance*²⁵⁵ presentandolo con lo stesso titolo che ha nella colonna sonora. Questo semplice momento introduce una situazione di incredibile complessità: nella realtà del Roadhouse irrompe dunque un elemento musicale di bizzarra natura, poiché proveniente dalla serie di 25 anni prima, senza contare che il titolo (il tema di Audrey) rimanda inevitabilmente ad Audrey come *personaggio* – di 25 anni prima. La banda attacca a suonare lo stesso pezzo di allora e tutti le fanno spazio in mezzo alla sala, seguendo, surrealmente ipnotizzati, il suo ballo.

La grazia del suo danzare sembra la stessa, quasi stesse cercando di tornare ad un passato che non c'è più... Ma la realtà del Roadhouse interrompe bruscamente la magia: scoppia una banale rissa. Audrey scappa veloce dal marito: "Get me out of here!" (Portami via di qui!). Ed è in questo momento che la nostra ballerina ha una sorta di brusco risveglio *in un'altra realtà*: si sta guardando in uno specchio, è completamente struccata, invecchiata, intorno vi è solo un bianco accecante... "What? What?" fa in tempo a biasciare, incredula; e le immagini tornano ai musicisti del Roadhouse, ancora impegnati a suonare *Audrey's Dance*. Scorrono i titoli di coda, sul video e sulla musica, ma entrambi stanno andando *al contrario*. Siamo avvisati: qualcosa deve essere cambiato, evidentemente, nella narrazione: i due rimanenti episodi di *The Return*, gli ultimi, saranno, se possibile, un'iperbole narrativa ancora più estrema e radicale di quanto fino

254 Viene nominato un paio di altre volte, sempre in quegli assurdi racconti di violenza gratuita che sembrano ormai aver preso il sopravvento nella cittadina in cui, 25 anni prima, eccezionalmente ogni vita aveva ancora valore ("Every life matters").

255 Uno dei momenti tipici di S1: siamo al Double R, di giorno, e la musica proviene dal juke box (E3 S1). Rivolta a Donna, Audrey dice: "God, I love this music... Isn't it too dreamy?" e segue l'intrigante danza che la ragazza balla con una disarmante sensualità.

a qui già visto.

Dopo l'eliminazione di Mr. C, negli uffici di polizia di Twin Peaks, dopo insomma che la trama dei **due Cooper** è stata finalmente sciolta e lo sdoppiamento apparentemente ricomposto, l'orologio della stanza si ferma, e il primo piano dell'agente FBI aleggia in sovrimpressione²⁵⁶ per tutto ciò che segue ("We live inside a dream"). Naido diventa (la vera) Diane che, assieme a Gordon Cole / David Lynch accompagna Cooper fino ad una porta, solo a lui riservata. "See you at the curtain call"²⁵⁷ dice loro l'agente, e a noi tutti.

Cooper torna indietro, *all'origine della storia*, in quella sequenza di *Fire Walk With Me*, film prequel della serie, in cui Laura Palmer scende dalla moto di James per avventurarsi nel bosco, verso quel maledetto appuntamento con Leo Johnson, Jacques Renault e Ronette Pulaski, che precede la sua morte. Cooper cerca di portarla via da quel sentiero (narrativo) ma, letteralmente, la smarrisce, la perde per strada... Il finale, l'ultimo concerto in *The Return*, spetta di pieno diritto a Julee Cruise, la cantante simbolo della prima stagione, e non si svolge sul palco del Roadhouse: avviene in un *altrove* che si sovrappone al bosco (narrativo) in cui Laura è stata smarrita, e l'unica cosa che si nota è che dietro la band vi sono solo tende rosse (le tende del sipario: see you at the curtain call).

Di nuovo le tende rosse / sipario tornano (E18 S3): Cooper esce una volta per tutte dalla Loggia Nera, nello stesso posto in cui era entrato 25 anni prima. Inizia ora il viaggio più incredibile di tutto *The Return*, quello che porta i due, Dale e Diane, a divenire Richard e Linda, in un mondo – il nostro? – in cui Laura Palmer è ancora viva, fa la cameriera ad Odessa e si chiama Carrie Page.

256 "[...] Lynch proietta la visione oltre ciò che è dato vedere. Non è più questione di forme costituite spietate e perfette. La narrazione è una maschera. [...] Dissolvenza e sovrimpressioni non sono passaggi temporali o sovrapposizioni di tempi diversi immagini diverse. Sono il tempo che è, sono un'immagine che è più immagini, un tempo che si contiene parecchie volte in se stesso, un viaggio che avviene *dentro* l'immagine e che non ha bisogno di simularsi nel montaggio o nell'azione" (Ghezzi 1995: 341).

257 Ci vediamo alla chiamata del sipario o degli applausi, si potrebbe tradurre, oppure: ci vediamo alla fine dello spettacolo.

Il **doppio** e la **maschera** sono temi fondamentali nel cinema di Lynch: in *Twin Peaks* il gioco del doppio dei personaggi ha inizio con l'arrivo della cugina di Laura, Maddy (E7 S1), uguale a lei come una gemella.²⁵⁸

Nella seconda stagione,²⁵⁹ il gioco del doppio (Leland-Bob, Philip Gerard-Mike, Laura-Maddy) e del travestimento diventa vertiginoso²⁶⁰ fino a sfiorare il grottesco²⁶¹ e scendere nel ridicolo.²⁶²

In *The Return* i personaggi si tolgono la maschera: Laura Palmer, nella Loggia, con l'agente Cooper (E2 S3): "I'm dead, yet I live"²⁶³ (Sono morta, eppure vivo). Si toglie *la faccia*, come fosse una maschera: sotto vi è pura luce. Parla al suo orecchio, per poi urlare e ascendere furiosamente: Laura che sussurra un segreto, *il segreto*, all'orecchio di Dale Cooper, è l'immagine emblema che tornerà sui titoli di coda dell'ultimo episodio. E come il Fuochista dice, proprio all'agente Cooper, nel primo episodio: "Non tutto può essere detto ad alta voce" (E1 S3).²⁶⁴ Il mistero, ciò che non potremo mai udire, vedere, sapere è in fondo l'essenza stessa di *Twin Peaks*, e il motivo della sua innegabile bellezza. La distanza dai canoni della *crime story* è incommensurabile: tutto il disastro della seconda stagione, il suo scendere nella parodia di se stessa (causa l'allontanamento dello stesso

258 E difatti interpretata dalla stessa attrice, Sheryl Lee.

259 Inutile qui raccontare le vicissitudini legate alla realizzazione di S2, che hanno portato Lynch, da un certo punto in poi, a disinteressarsi del progetto che trovava addirittura ridicolo.

260 Catherine trasformatasi in Yosuka, Cooper dal completo FBI all'abbigliamento montanaro, Nadine che torna liceale, Jocelyn diventa cameriera, Benjamin impazzito, Dennis / Denise, Bobby da delinquente a giovane in carriera, Audrey da ricca rampolla a prostituta...

261 Windom Earle e i suoi travestimenti.

262 Windom Earle travestito da Signora Ceppo.

263 "Alla fine del feuilleton, ho provato una sorta di tristezza, non mi risolvevo più a lasciare il mondo di *Twin Peaks*. Ero innamorato del personaggio di Laura Palmer, delle sue contraddizioni: radiosa in superficie, moribonda dentro di sé. Avevo voglia di vederla vivere, muoversi, parlare", in *Libération*, 5 giugno 1992 (riportato in Chion 1995: 161).

264 "It all cannot be said aloud now" così il Fuochista termina la sua enigmatica serie di affermazioni... "I understand" risponde Cooper.

Lynch) ha origine proprio nella forzata imposizione produttiva di *dover svelare* l'assassino di Laura Palmer (E7 S2), annullando così in un colpo solo tutto il mistero e la magia che ammantavano quel mondo. La morte non doveva diventare un banale indovinello, ma avrebbe dovuto invece restare un enigma, possibilmente senza soluzione.

Parte II Suoni elettrici

L'immagine del grammofono che si inceppa su un disco, e soprattutto il suono che ne consegue, quello della puntina che continua a saltare, così come le intermittenze luminose,²⁶⁵ sono per Lynch un perfetto segnale di *interferenza*, idea fondamentale in ogni sua costruzione narrativa, dove convergono forma e contenuto.²⁶⁶

Il suono²⁶⁷ delle intermittenze / scariche elettriche ("Electricity!" è un'espressione ricorrente tra gli abitanti della Loggia) è spesso legato alla visione di figure come pali della corrente, cavi della corrente, antenne radio... Queste immagini cominciano a sedimentarsi,

265 Le intermittenze di luce in Lynch giocano ugualmente un ruolo importante: discontinuità sfrigorante dell'illuminazione elettrica – lampade che crepitano e lampeggiano in modo irregolare prima di fulminarsi, spesso nei momenti estremi, come a tradurre una tensione troppo forte, con l'allusione a una sconnessione possibile (o come segnale di pericolo, quando i mondi distinti si toccano troppo da vicino?) (Chion 1995: 196).

266 Appare anche nella seconda stagione (E7 S2), in casa Palmer; quando Sarah, la madre di Laura, ha la visione del cavallo bianco. Contemporaneamente, al Roadhouse sta nuovamente cantando Julee Cruise (Rockin back inside my heart e The world spins); il gigante, apparso sul palco, dice a Cooper: "It's happening again". Si torna a casa Palmer; al giradischi che si interrompe... alle urla ovattate di Maddy, preda di Bob / Leland, con i suoi versi bestiali.

267 "In Lynch il suono è [...] l'amplificazione e distorsione continua della misteriosa e dolorosa nota di frequenza emessa dal monolite di 2001. Non integra, non chiude; scompagina, produce automaticamente non una sottolineatura enfatica o (vedi Kubrick) il suggello mortale e inebriante e insensato di un discorso, ma un'intermittenza di senso, un luogo temporale in cui il senso è insieme disturbato e ribadito, un fastidio dionisiaco che parrebbe provenire dal nulla. Dico 'parrebbe' perché la cacofonia regolare dei suoni è sempre vagamente giustificata come realistica da Lynch" (Ghezzi 1995: 340).

dando vita ad un vasto orizzonte di senso, soprattutto a partire dal film. Il vento tra gli alberi invece, nel film come nella serie, sembra sempre preludere, come immagine e come suono, al *male* che sta per compiersi. L'inquietante presenza dei taglialegna, ampiamente ripresa in S3, è forse da associare a quella dei pali della corrente (che sono fatti di legno), che trasportano l'elettricità?²⁶⁸ Vi sono continui riferimenti a qualcosa che è nell'aria e a qualcosa che *vibra*, che viene trasmesso *attraverso* l'aria (onde radio?)... Tutto questo crea un parallelo molto curioso tra una presenza malvagia, che abita *ontologicamente Twin Peaks*, e una – o forse è la stessa – altrettanto malvagia, ma più legata all'universo della *comunicazione* che la tecnologia (elettricità, onde radio) permette, ovvero alla *diffusione mediatica*. Ma cosa diffondono questi media? Forse il Male stesso: questo male è *Twin Peaks*, da considerarsi come prodotto televisivo?²⁶⁹ Da una parte abbiamo quindi una (fittizia?) realtà malvagia, dall'altra la diffusione di questa stessa realtà nel mondo.

Nell'incipit di *The Return* (E1 S3) il Fuochista (the Fireman) dice al protagonista: "Agent Cooper. *Listen to the sounds*". Da un vecchio grammofono fuoriescono le misteriose intermittenze sonore, che richiamano *l'elettricità*, e che, come abbiamo visto, costellano significativamente l'universo di *Twin Peaks*.

Significativamente... e il loro significato? "Non tutto può essere detto ad alta voce".

Non è in questa sede di primaria importanza stabilire per cosa stiano le intermittenze sonore e quale dunque sia la funzione di quella "Electricity!" più volte invocata dai personaggi della Loggia. Una delle ipotesi interpretative,²⁷⁰ a mio parere tra le più affascinanti, rilegge l'intera serie come un'avventura filosofica riguardante lo stesso *medium televisivo*: in quest'ottica l'Elettricità si riferirebbe propriamente all'energia che permette il funzionamento degli stessi televisori e, in sostanza, la stessa visione. Ma l'elettricità è anche la chiave di tutta l'evoluzione della musica rock, dalla chitarra elettrica alla musica elettronica.

268 Vedi il video di Rosseter, *Twin Peaks explained* [riportato in sitografia].

269 Ibidem.

270 Ibidem.

Un'evoluzione in un certo qual modo elettrica accade al Braccio di Mike, ovvero **il Nano della Loggia** (The Man From Another Place): è diventato *qualcos'altro*,²⁷¹ uno di quegli esseri mostruosi, eppure sorprendenti nella loro semplicità, che popolano l'universo teatrale e visionario di Lynch.²⁷² Quando Cooper viene portato al suo cospetto, si presenta così: "I am the arm and I sound like this: ..." segue un suono *ancor più sorprendente*, a cui non intendo qui attribuire significati o corrispondenze. Il punto è che questa entità dichiara la propria essenza *attraverso* il suono, emettendo suoni... La sola immagine, per quanto impressionante e sconvolgente, non basta da sola ad esprimere l'idea: deve giocoforza legarsi al suono.

Un effetto sonoro di tutt'altra rilevanza ma non per questo meno significativo è *il ronzio* che **Benjamin Horne** continua a sentire nel suo ufficio in hotel (E7 S3); coinvolge Beverly, la sua nuova assistente, nella ricerca della *fonte* di questo strano suono. Questo specifico ronzio non verrà più ripreso dalla narrazione di *The Return*: il suo senso è palesato e al contempo occultato in questa stessa scena. Ma come sempre, in *Twin Peaks*, le cose non sono quello che sembrano... non per questo il loro significato va ricercato *altrove*. Il suono in sé non sembra particolarmente disturbare il signor Horne, che è invece turbato dal non sapere *da dove* esso provenga. Una chiave arriva alla sua attenzione: è la vecchia chiave di una delle stanze del suo hotel, che ora sono tutte dotate di serrature magnetiche. È la 315: la stanza occupata dall'agente Cooper 25 anni prima.

"Who's Cooper?" chiede Beverly. "FBI." risponde lui, ricordando velocemente l'indagine sulla morte di Laura Palmer: "Who's Laura Palmer?" chiede ancora lei: "That is a long story."

Una lunga storia, un lungo ronzio. Una storia che, come abbiamo detto, sembra aver ormai *corrotto* l'intero paese di Twin Peaks e i suoi abitanti. Tra questi, **Sarah Palmer**, la madre di Laura, che è

271 *The Evolution of the Arm* (E2 S3): un albero nudo, con una sorta di massa informe come testa, continuamente *attraversato da scariche elettriche* e, naturalmente, parlante.

272 Il mondo della Loggia è abitato da esseri deformati, lontani dalla norma (il gigante, il nano, l'uomo con un braccio solo; lo stesso Bob, volendo, è mascherato da uomo nero): un sipario rosso è il suo ingresso attraverso i boschi di Twin Peaks. Parlano in uno strano modo, anch'esso *deformato*. La teatralità è la condizione ordinaria di quel mondo. Lo stesso Bob muove i suoi ospiti come un *burattinaio*.

ora (S3) letteralmente posseduta dall'oscurità. Passa il suo tempo a casa, davanti ad un grande schermo da cui si vedono, in un loop continuo, scene di cruda violenza in bianco e nero.²⁷³ Sarah beve e fuma in continuazione proprio come Diane (*tulpa*).

Dopo l'incidente al supermercato,²⁷⁴ Hawk va a trovarla a casa: dalla casa si sente provenire una strana musica elettronica. La musica si spegne, lei apre la porta; Hawk le chiede se va tutto bene; dall'interno della casa viene, improvviso, un incomprensibile suono, e la musica, per pochissimo, riprende: alla domanda se qualcun altro è in casa, Sarah risponde: "No. No, there's something in the kitchen" (No, c'è qualcosa in cucina). Poi chiude la porta. Ancora una volta la veloce irruzione di un effetto musicale/sonoro riempie di mistero l'intera scena. Non c'è nessun altro in casa, eppure c'è *qualcosa* in cucina. Quando anche la madre di Laura si toglierà la faccia come una maschera (E14 S3), dietro vi sarà l'oscurità, all'opposto della figlia nella Loggia (E2 S3): l'oscurità fa da sfondo alla comparsa di alcune semplici ed enigmatiche figure, come spettri che si muovono in una notte fonda... E la notte,²⁷⁵ l'oscurità, sono, nell'immaginario di Lynch come in quello rock, termini assoluti.

Oscurità, ambientazioni notturne, suoni cupi e prolungati, elettricità, interferenze, il vento nel bosco... il legame tra questi elementi, spesso alla base di alcune tra le scene più potenti e significative di *Twin Peaks*, ha a che fare con il Male e la sua diffusione. Ecco allora apparire la figura del **woodsman** (i taglialegna anneriti), presente in ogni significativa situazione di malvagità. La più emblematica è sicuramente quella riguardante la genesi dello stesso Bob (E8 S3, trattato più diffusamente in seguito): nella stessa notte in cui ha origine il rock, si materializzano questi taglialegna anneriti, accompagnati da *suoni intermittenti di elettricità*. Uno di loro si dirige verso la *stazione radio*

273 Tigri che squartano le proprie prede in un documentario (E2 S3); una scena tratta da un vecchio incontro di boxe (E13 S3).

274 Dove chiede se vendono ancora le sigarette di marca *Salem*...

275 Perché la notte? Forse perché nel suo mantello d'oscurità cancella i contorni degli oggetti distinti e ricostituisce il TUTTO perduto. L'oscurità unisce e rimette insieme ciò che la luce separa. La notte rinsalda ciò che il giorno ha disgiunto. E così, crea la scena per il teatro primitivo, il teatro dei suoni (Chion 1995: 211).

locale, uccide i presenti schiacciando loro la testa e si impossessa del microfono attraverso cui diffonde una criptica litania ("This is the water, and this is the well..."), che fa cadere addormentati tutti gli ascoltatori di quella stazione radiofonica... nello stesso anno in cui ha origine il rock: nel 1956, infatti, Elvis Presley è ospite dell'Ed Sullivan Show.²⁷⁶ Se, come pare evidente, esiste un legame tra ciò che the woodsman compie nella stazione radiofonica e l'origine della diffusione del rock negli USA, questo legame sottolinea l'aspetto di corruzione e malvagità – l'aspetto *satanico* – del genere in questione.

Parte III

L'iperbole musicale in *Fire Walk With Me* & *The Return*

All'interno di un classico brano rock possiamo tranquillamente individuare il momento iperbolico nell'*assolo* della chitarra elettrica: come se l'intera struttura melodica venisse in qualche modo sublimata da quella determinata esecuzione fatta di accelerazioni, ellissi, distorsioni. Ma quella parte può ovviamente esistere solo se sorretta dall'impianto armonico dello stesso pezzo. È in questa ottica che cercheremo ora di mettere a fuoco alcuni *assoli* contenuti nella saga, ovvero alcuni momenti topici in cui il rigore estetico e l'alta significatività si intrecciano in modo unico e assoluto, proprio del cinema lynchiano.

Chris Isaak,²⁷⁷ che potremmo definire *la rockstar della porta accanto*, nei panni dell'agente Desmond è presenza accattivante e tranquillizzante al punto giusto; ancor più disturbante ne risulta quindi l'improvvisa e irrazionale scomparsa. Ma questo non è ancora niente rispetto alla deflagrazione che è l'entrata in scena (e la subitanea uscita) di **David Bowie**, alias Phillip Jeffries [Fig. 2]. La sua apparizio-

276 Trasmesso dalla CBS il 9 settembre 1956 (the day America was rocked). La sua apparizione televisiva entrerà nella storia, tanto che il 1956 viene considerato come l'anno della nascita ufficiale del rock'n'roll.

277 Protagonista della prima parte del film *Fire Walk With Me*, il cantante reso celebre dal brano *Wicked Game* (la cui versione strumentale compare in *Wild at Heart*).

Fig. 2
David Bowie nei panni di Phillip Jeffries.



ne nella storia rappresenta *l'irruzione del sogno nella cosiddetta realtà*, e questo risponde perfettamente alla caratura di un artista unico come Bowie, che non ha certo qui bisogno di presentazioni. Questo è un altro momento di altissima teatralità del film.²⁷⁸ L'effetto dell'entrata di Jeffries negli uffici FBI è *puro rock* sia per la struttura narrativa (di che parlava Jeffries? e che attinenza ha con il resto?) sia per lo spettatore (cosa è accaduto? quello era davvero David Bowie?). Un grandioso momento musicale, in senso lato, di cui si avverte l'assoluta potenza, ma di cui si fatica a comprendere l'esatta collocazione.²⁷⁹ Nell'aeroporto privato, Gordon Cole introduce a Desmond una sorpresa, altra scena memorabile e *significativa* del film: il bizzarro personaggio Lil compie una serie di azioni mimate che rappresentano altrettante informazioni sul caso dell'omicidio di Theresa Banks, come Chet Desmond spiegherà poco dopo al suo partner più inesperto. Verrà spiegato tutto, eccetto la misteriosa **Blue Rose**, pura fascinazione, il cui senso sarà svelato solo in *The Return*. Lil esegue una sorta di *danza* per simboleggiare questi dati: questa messinscena non è che l'introduzione a tutto il mondo di simboli teatrali di cui si compone *Twin Peaks*. Una situazione analoga si ritroverà in E12 S3, quando Albert troverà Gordon in dolce compagnia, nella sua stanza

278 Cooper controlla i monitor di sorveglianza degli uffici dell'FBI di Philadelphia; si rivede in un *impossibile* fermo immagine nel corridoio, proprio mentre giunge al suo fianco Bowie/Jeffries.

279 Phillip Jeffries avrà poi un ruolo determinante in *The Return*, senza nemmeno aver più bisogno di David Bowie per interpretarlo, per ovvie ragioni: comunque è bastata quell'unica, breve, folgorante presenza in *Fire Walk With Me*, per accendere il mistero che continuerà in S3.

d'hotel, e questi presenterà la sua ospite²⁸⁰ in termini simili a quelli della presentazione di Lil.²⁸¹

Quando vediamo l'ufficio di **Gordon Cole** (E3 S3), nella sede dell'FBI di Philadelphia,²⁸² non si può non restare colpiti dalla gigantografia alle sue spalle, che raffigura un'esplosione atomica (quella del primo test nucleare in New Mexico). In *Fire Walk With Me*, al suo posto vi era la raffigurazione dell'assoluta pace e tranquillità di un lago in un bosco. Sempre 25 anni dopo, nello stesso ufficio, la parete di fronte ospita un ritratto (un'altra gigantografia) di *Franz Kafka*. In S3 il parallelo tra Gordon Cole, direttore FBI, e Lynch, regista della serie, è più volte sottolineato, sì che il quadro del fungo atomico (elemento centrale nella cosmogonia di *Twin Peaks*) al posto dell'idillio boschivo e, in maniera ancor più sfacciata, il ritratto di Kafka, ammiccano prepotentemente, indicandoci una precisa corrispondenza.

Come Francis Bacon nella pittura, Franz Kafka²⁸³ è forse lo scrittore più vicino all'estetica di Lynch.²⁸⁴

Durante la scena dell'obitorio (E7 S3), quando il cadavere privo di testa del maggiore Briggs viene mostrato all'incaricata della Difesa, avviene il passaggio di uno dei taglialegna, figure tra le più misteriose della serie: la sua comparsa è accompagnata dall'inconfondibile tappeto sonoro formato da *scariche elettriche ad intermittenza*. Nell'inquadratura successiva vediamo un grande quadro raffigurante una pannocchia di mais: l'elemento da cui ha origine quella crema che gli abitanti della Loggia chiamano **Garmonbozia**, ed è nutrimento

280 Vestita di rosso, con scarpe Louboutin (dalla suola rossa), con cui sorseggiava Bordeaux (vino rosso).

281 Seguirà, subito dopo, in modo quasi innocente, l'osservazione: "Ti rendi conto, Albert, che oggi al mondo si parlano più di 6000 lingue?".

282 Città in cui ha vissuto e si è formato il giovane Lynch.

283 Ci si è riferiti all'opera kafkiana come ad "una grande casa con moltissime stanze e moltissime porte, davanti alle quali c'è una chiave, ma non è quella giusta" (Raio 1974: 4). Questo si adatta perfettamente anche all'opera di Lynch (e nello specifico a S3).

284 Lynch aveva inoltre elaborato una sceneggiatura de *Il Processo*, progetto che in seguito fu costretto ad abbandonare per mancanza di fondi.

legato alle azioni malvagie di Bob.²⁸⁵

Anche quel quadro si trova nell'ufficio di Gordon Cole, che vediamo seduto davanti la gigantografia del fungo atomico, mentre sta fischiettando. Cosa sta fischiettando? Sembrerebbe essere il famoso motivo della colonna sonora di *Amarcord*, composto da Nino Rota, con qualche piccola variante, che lo rende più simile al canto di un uccellino... È una citazione diretta? Sappiamo Fellini essere uno dei registi più amati da Lynch. Questo è uno dei suoi classici rompicapo: lungi da me la presunzione di risolverlo, la cosa rilevante è notare come il veloce accostamento di informazioni, immagini e suoni riesca a creare un vero e proprio puzzle, l'ennesima sfida alla nostra mente *detective*²⁸⁶ per inoltrarsi ulteriormente nell'universo *Twin Peaks*.

Ma la vera sfida che ci aspetta è **l'episodio 8** della terza stagione, un'ora in puro stile MTV. La genesi di Bob avviene in New Mexico, in data 16 luglio 1945 con Trinity,²⁸⁷ il momento in cui, come dicono gli americani "il genio è uscito dalla bottiglia". Una pura distorsione sonora e visiva ci conduce *fin dentro* l'esplosione: l'essere chiamato Judy (o Jowday "in olden times") produce delle uova all'interno di una sostanza gelatinosa,²⁸⁸ e una di queste uova racchiude Bob. Segue l'origine del Convenience Store e dei taglialegna.

La reazione a questo cruciale avvenimento della storia umana accade dentro una futuristica fortezza, posta sulla cima di un'impervia montagna che sorge nel mezzo di un oceano viola. Dentro vi sono il Fuochista (il gigante delle prime stagioni) e la signorina Dido (señorita Dido), un nuovo emblematico personaggio, con elegante vestito e

285 È interessante notare come alla crema di mais, classico prodotto industriale (infatti viene spesso mostrato dentro le lattine, come nel misterioso Convenience Store), simbolo legato alla malvagità, si contrappongono le artigianali torte alla ciliegia, soprattutto quelle di Norma, classicamente fatte in casa, che Cooper non finisce mai di elogiare nelle prime due stagioni.

286 "La mente, come un investigatore, compone i tasselli e arriva a una conclusione" (Lynch 1998: 236).

287 Il primo test nucleare della storia, nell'ambito del progetto Manhattan.

288 La genesi e la generazione sono temi centrali nell'opera di Lynch fin dal principio: ad es. in *The Grandmother* (cortometraggio del 1970) e, naturalmente, *Eraserhead*.

acconciatura fine anni 40 / inizio 50, gli anni del dopoguerra. La signorina siede a fianco di un *vecchio fonografo* che suona una musica che richiama quell'epoca, e anche l'arredamento è nello stile di quegli anni. È questa la Loggia Bianca? Parrebbe di sì, anche a giudicare dalla successiva presenza della testa fluttuante del maggiore Briggs. Suona uno speciale allarme, e l'esplosione viene proiettata in un'altra sala della fortezza: è un *cinema teatro* (a theater), sempre anni 50, e dunque antecedente a quello che sarà il lungo cammino di *appropriazione televisiva della narrazione filmica*.²⁸⁹ Il Fuochista crea a sua volta un uovo color oro che contiene l'immagine della giovane Laura Palmer. La signorina Dido insuffla l'uovo nel nostro mondo, proiettato sul grande schermo cinematografico.

L'azione ritorna in New Mexico, ma ora è il 1956: l'uovo si schiude, ne esce una creatura ibrida, a metà tra l'insetto e l'anfibio (una rana-falena) che entrerà nella bocca di una fanciulla sprofondata in un sonno irreali (la futura madre di Bob o Sarah Palmer?). E qui l'ultimo tassello di questo complicato mosaico cosmogonico: nella notte, tra le intermittenti scariche elettriche, si materializzano i *taglialegna* (the woodsmen), completamente anneriti, come se avessero l'oscurità della notte addosso. Segue la scena sopracitata del massacro alla stazione radio locale e la diffusione del misterioso mantra che fa stramazzone tutti quelli che sono in ascolto.²⁹⁰

Gli elementi costitutivi coinvolti nella narrazione di questa grandiosa genesi, genesi forse di tutto il mondo di *Twin Peaks* (l'uovo contenente l'immagine di Laura può riferirsi all'intera storia, alla serie stessa) sono *medium* – fonografo, cinema, radio – parti fondamentali di questo grande puzzle. Attraverso la radio si diffonde, per la prima volta, la musica rock, ovvero la musica del diavolo. In un vecchio cinema viene

289 "La televisione ha abbassato il livello e ha reso popolari un certo tipo di proposte. La roba che passa in tv è rapida, senza grande sostanza: risate registrate e nient'altro" (ivi: 248)

290 Prima della sua irruzione, la radio stava trasmettendo il disco *My Prayer* dei The Platters, i cui versi dicono: "When the twilight is gone and no songbirds are singing [...] At the end of the day in a dream that's divine / My prayer is a rapture in blue / With the world far away...". La stessa canzone sarà di sottofondo durante la sofferta scena d'amore tra Cooper e Diane (E18 S3), di lì a poco o forse già *Richard e Linda*.

creato l'antidoto (l'uovo / Laura) al Male / Bob. Nell'anno in cui il rock corrompe l'America²⁹¹ l'enigma di *Twin Peaks* diviene realtà.

La figura del woodsman, l'enigmatica connessione tra il Male e la radio, figura legata al Convenience Store (altro luogo altamente simbolico), è forse da relazionarsi al defunto marito della Signora Ceppo,²⁹² il personaggio più emblematico e caratteristico tra gli abitanti della cittadina? Questa domanda, destinata comunque a restare senza risposta, non fa che evidenziare la rete di rimandi interni e possibilità interpretative di questa fitta e complessa trama di eventi e personaggi, il cui scopo primario è l'istituzione di un *mistero perenne* e non *il racconto della soluzione* di un enigma.

La *mise en abyme*²⁹³ è un concetto introdotto da A. Gide per indicare un momento di sublimazione metanarrativa all'interno di un'opera, sia attraverso la significativa reduplicazione di una sequenza, sia attraverso l'utilizzo di un'inedita prospettiva, posta su un piano differente da quello dei personaggi.²⁹⁴ In questa ottica crediamo sia da leggersi la scena del sogno²⁹⁵ con **Monica Bellucci**.²⁹⁶ questo non è solo il racconto di un sogno perché, coinvolgendo la famosa attrice nel ruolo di se stessa, al personaggio di Gordon Cole si sovrappone la realtà di Lynch, postosi *al di fuori* dell'opera, di cui

291 "Capii comunque che era l'inizio del rock'n'roll" (Lynch 1998: 183).

292 La Signora Ceppo (the Log Lady), ovvero Margaret Lanterman, interpretata da Catherine Coulson, in *The Return*, è visibilmente provata e sofferente, come personaggio e come persona. La sua morte (E15 S3) avviene nello stesso episodio a lei dedicato (*in memoriam*): dedicato però non all'attrice, ma *allo stesso personaggio*: Margaret Lanterman. Si tratta dunque di un canto del cigno di rara intensità, perché i due mondi (il nostro e quello di *Twin Peaks*) sembrano non solo avvicinarsi, ma addirittura *sovrapporsi*. Tutta la parte finale di S3 sembra puntare in questa direzione, *la sovrapposizione dei due mondi*.

293 Dal francese, letteralmente: messa in abisso.

294 Da una parte il più classico degli esempi è l'arrivo degli attori in *Amleto* e la successiva recita dell'avvelenamento del re; dall'altra, l'irrompere nella narrazione di un soggetto consapevole della finzione affabulatoria (esempio illustre l'opera di Lautréamont).

295 In bianco e nero, come tutti i momenti in un certo qual modo *metanarrativi* di *The Return*.

296 "And last night I had another Monica Bellucci dream" (Gordon Cole, E14 S3).

sembra volerci qui svelare uno dei significati ultimi, attraverso le antiche parole (“the ancient phrase”) pronunciate dalla Bellucci:²⁹⁷ “We are like the dreamer who dreams and then lives inside the dream. But who is the dreamer?” (Siamo come il sognatore che sogna e poi vive dentro il sogno. Ma chi è il sognatore?).²⁹⁸ Se noi siamo come il sognatore, certo non possiamo essere il sognatore. Come quando ci capita di rivivere un pezzo rock nella mente in uno stato di totale immedesimazione: ne condividiamo in toto l’incantesimo, eppure non siamo il sognatore.

Ad un livello più ampio, ad ogni concerto si è consapevoli che il frontman incarna ogni pezzo in cui si esibisce, a prescindere dalla natura della canzone: la natura di una performance musicale non è mai in discussione. Si pone, al limite, come questione sulla potenza, l’originalità, la riuscita dell’esecuzione, non certo sulla verità dei suoi contenuti. I protagonisti della storia del rock incarnano da sempre le diverse maschere del principio dionisiaco, già racchiuso in nuce nella *violenza sonora* di amplificazioni e distorsioni proprie di una chitarra elettrica. Queste maschere sono talvolta dei veri e propri *tulpa* dell’artista, diabolicamente provenienti dal lato oscuro di questo mondo. Questo elemento di esasperata teatralità, cupa o trasgressiva, è essenziale al gioco: senza ribellione non c’è rock.²⁹⁹ E come abbiamo visto, tutta *Twin Peaks* è ambiguamente pervasa dalle compresenze dialettiche di retorica e ribellione, elettricità e malvagità, luce e oscurità e, *ça va sans dire*, verità e finzione.

297 Lei dice questo guardando dinanzi a sé (come se guardasse noi spettatori), e poi indica a Gordon, che è seduto davanti a lei, un punto alle sue spalle: lui si volta e vede se stesso nel passato, è la scena di *Fire Walk With Me* in cui Phillip Jeffries / David Bowie irrompe negli uffici FBI di Philadelphia, dopo anni dalla sua scomparsa, per poi nuovamente svanire nel nulla.

298 “Le figure di sogno non conoscono il sogno [...] del quale sono figure, perché il mondo non solo è sognato ma è all’interno di un sogno un altro sogno in cui anche i sognatori sono sognati. Puoi capire?” [F. Pessoa, *Faust*].

299 In *The Return*, il Bad Cooper rappresenta perfettamente il *doppelgänger* in chiave rock dell’agente Cooper; in E15 S3 potremo infine cogliere la disperazione e lo smarrimento di una figura apparentemente imperturbabile come quella di Mr. C, durante il dialogo con Jeffries, quando cercherà di capire chi è Judy e cosa vuole da lui.

Ripercorrendo immagini e suoni, idee e parole, senza mai porci come primario il problema intellettuale del significato, sempre e comunque tenuto aperto e in considerazione, ma continuando caparbiamente a seguire l’intuizione di una possibile *significanza musicale*, di tipo rock, contiamo di essere riusciti a mettere in risalto aspetti inediti della fantastica creazione di Lynch e Frost che, nella migliore delle ipotesi, possano servire da stimolo per futuri lavori di ricerca, senza dubbio ben più approfonditi e sistematici del presente.³⁰⁰

Nei sogni non occorre distinguere la forma dal contenuto, il significato dalla melodia, il brivido dal concetto. Il cinema e il rock non sono forse generatori di sogni?

300 In questo lavoro manca sicuramente l’analisi di alcuni elementi fondamentali come, ad es. l’ambivalenza morale di Laura Palmer o l’artificialità del modo di parlare nella Loggia. In considerazione dello spazio a disposizione e alla luce della tematica sviluppata, abbiamo ritenuto opportuno trattare argomenti meno immediatamente evidenti, ma più adatti ad ampliare le coordinate di questa stessa ricerca.

BIBLIOGRAFIA

CHION M. (1992), *David Lynch*, Éditions de l'Étoile / Cahiers du Cinéma, Paris, trad. it. *David Lynch*, Lindau, Torino, 1995 (trad. di Daniela Giuffrida e Federica Sorba).

GHEZZI E. (1995), *Paura e desiderio – cose (mai) viste*, Bompiani, Milano.

LYNCH D. (1997), *Lynch on Lynch*, (a cura di Rodley C.), Faber & Faber Ltd, London, trad. it. *Lynch secondo Lynch*, Baldini&Castoldi Ed., Milano, 1998.

MORRISON J. (2019), *Tempesta elettrica, poesie e scritti perduti*, (a cura di Bertone R.), Mondadori, Milano, trad. it. Schipa T. Jr.

PESSOA F., "Faust", in LATTARI S. (2017), *Pessoa: il sottile equilibrio tra genialità e follia*, Argot Edizioni, Lucca.

RAIO G. (1992), "Il carattere di chiave", in KAFKA F., *Tutti i racconti*, Newton Compton Editori, Roma.

WITTGENSTEIN L. (1969), *On Certainty*, Basil Blackwell, Oxford, trad. it. Della Certezza, Giulio Einaudi Editore, Segrate, 1978, (trad. di Trinchero M.).

SITOGRAFIA

ROSSETER, *Twin Peaks actually explained (no, really)*, <https://www.youtube.com/watch?v=7AYnF5hOhuM>, ultimo accesso 13/08/2020.

DAVID LYNCH THEATER, <https://www.youtube.com/c/DAVID-LYNCHTHEATER/featured>, ultimo accesso 13/08/2020.

LUCA MALAVASI

“Do you recognize that house?” *Twin Peaks: The Return* as a process of image identification

In the fourth episode of the new season of *Twin Peaks* (2017), also known as *Twin Peaks: The Return*, Bobby Briggs – formerly a young loser and wrangler, and now a deputy at the Twin Peaks Sheriff's Department – meets Laura Palmer, his high school girlfriend. Her photographic portrait, previously displayed among the trophies and other photos in a cabinet at the local high school they attended (we see it at the beginning of the first episode),³⁰¹ sits on the table of a meeting room. It had been stored in one of the two containers used to hold the official documents in the investigation into Laura's murder; like two Pandora's boxes, these containers have been opened following a statement from the Log: “Something is missing”. That ‘something’ – Margaret Lanterman (‘The Log Lady’) clarifies to deputy Hawk – concerns Agent Cooper and, consequently, his investigation into Laura Palmer's death.

The scene is rather moving, not least because, after four episodes, viewers finally hear the famous and touching *Laura Palmer's theme* for the first time.³⁰² As the music starts, we see Bobby's face, having entered the meeting room where Frank Truman, Tommy Hawks, Lucy, and Andy are gathered. He literally freezes in front of Laura's framed image, and a ‘dialog’ begin between the two ex-lovers; this

301 It's the same portrait showed at the beginning of the first season, actually *the portrait* of Laura Palmer.

302 Like the rest of the series soundtrack, *Laura Palmer's theme* was written by Angelo Badalamenti for the first season, and subsequently used in the second without the addition of any other tracks; Badalamenti composed some new pieces for the third season.

takes the form of a series of shots and reverse-shots, with the camera slowly getting closer. As the music reaches its climax, Bobby bursts into tears, pronouncing the girl's name (though it sounds like a question) and commenting: “Brings back some memories”. Once he has regained control of his emotions, he asks for an explanation, and Frank Truman informs him of the statement made by the Log. Later in the same episode, the ‘newborn’ Dougie Jones (spit out from an electrical wall socket in the previous episode) studies himself in a mirror. This scene – even down to the shooting style – is reminiscent of the final scene of the second season finale, in which Dale Cooper mirrors himself in Bob. Of significance here, however, is the fact that, like an animal, Dougie seems unable to fully recognize himself (his eyes revealing just a hint of a doubt, or a shadow of self-identification), incapable of properly matching the two images. He even tries to touch the ‘other’ Dougie in order to *understand* that image.

These two scenes – drawing on the theme of visual encounter and recognition, and featuring Laura and Cooper, two of the main characters of *Twin Peaks* – echo and revive the first (and most significant) question posed by Laura Palmer to Dale Cooper in the second episode of *The Return*, when they meet in the Red Room: “Do you recognize me?”. Cooper responds with a question (“Are you Laura Palmer?”), and Laura's reply is enigmatic: “I feel like I know her... but sometimes my arms bend back”. However, following a more direct question by Cooper – “Who are you?” – Laura confirms that “I am Laura Palmer”. “But Laura Palmer is dead”, observes Cooper, who receives another ambiguous statement in response: “I am dead... yet I live”. This is followed immediately by a sort of demonstration: Laura ‘opens’ her face, revealing a powerful, inner white light.

From a certain perspective, what happens in the Red Room stays in the Red Room. That is to say that, on account of its non-realistic nature and lack of common-sense logic, it is a space-time that lends itself to the unforeseen. The relationship between what is said and done there and what happens outside of the space (at the level of the story) is normally non-linear or not based on a direct cause-effect paradigm (or at least, the relationship between the two dimen-

sions should not be read in that way). It is not difficult, however, to see the revelation offered by Laura as a *pictorial gesture*, a statement about her own, profound nature. Like the two different Venuses that decorate the Black Lodge – one a reproduction of the Venus De Medici, the other a reproduction of the Venus de Milo – Laura essentially presents herself as an (audiovisual) image. She is made of light, immaterial yet visible, projected onto the ‘screen’ of the body by that inner luminous force, exactly death and alive like it is, in its ontological nature, a statue or a picture, brought back to life by the gaze and questions of an observer (in this case, Cooper who, almost enraptured, spends the entire duration of the dialog intensely contemplating Laura sitting in front of him).

Along with the two episodes referred to above, the first encounter between Dale Cooper and Laura Palmer draws on a theme that emerges throughout the series as one of the key visual and critical operations performed by *Twin Peaks* (conceived as a cinematic world and a myth, and not simply as a TV show): far from simply being a ‘return’ to the set and story of *Twin Peaks*, this third installment opens up an articulate and subtle work on the images of the series, on their visual consistency, time-space position, and autonomy. In so doing, it addresses the issue of memory, and the distance from the previous seasons in terms of (sometimes uncanny) recognition and identification of images themselves, to the extent that there is a clash between the separate levels of story and discourse. David Lynch is clearly not interested in simply adding a third part in order to revisit the past (and the myth) and the stories and characters from previous seasons; in short, he does not seek to serialize the series by simply breathing life, for a third time, into the world of *Twin Peaks*. Instead, *Twin Peaks: The Return* is a complex, subtle visual operation, in which the famous promise made by Laura Palmer to Agent Cooper in the final episode of the second season (“I’ll see you again in 25 years”) reveals itself, episode after episode, to be an unpredictable return on the imagery of the series, and on a time (that of images) that exceeds the standard, commonsense idea of time.

We cannot, after all, fail to notice that the series is framed by two radical questions concerning the chronological position of events,

and indeed whether they even belong to a knowable, measurable, orderable linear time. The first, posed in the second episode by MIKE in the presence of Cooper (just before the aforementioned Cooper/Laura scene): “Is it future or is it past?”. This question is repeated shortly thereafter, and again at the beginning of the series finale. The second question coincides with the very end of the season, and is pronounced by a disoriented Cooper (disoriented, perhaps, for the first time in the whole of *Twin Peaks*), just after he visits the supposed Palmer’s house: “What year is this?”. And just as MIKE’s phrase followed an attempt at recognition (“Are you Laura Palmer?”), this sentence too is prompted by a sort of ‘visual test’. Cooper has driven Laura (or rather, the woman he thinks could, or should, be Laura) from Odessa to *Twin Peaks* to recognize her house, to find it again. And, by extension, to find herself *in Twin Peaks*, to recognize herself as *that* Laura, his Laura.

Before considering some examples of the ‘life of images’³⁰³ an aspect largely overlooked by scholars and critics, and particularly TV critics, who are too engrossed in studying the fans’ expectations and reactions to the third installment of the show (see, for example, Williams 2016, Hills 2018) – it is worth touching, first, on another facet. In this season, more than ever – and this includes not only *Twin Peaks*, but also his movies – David Lynch performs a series of pictorial operations, all of which ultimately emphasize the instability of images as temporary concretions, as fragile, transitory, simple appearances. In addition to the above example of Laura Palmer’s inner light – alluding to the idea that Laura’s is an immaterial surface, only temporarily illuminated (indeed, at the end of the dialog with Cooper, she is pulled through by an invisible force, following a furious trembling episode) – there are also numerous visual operations, characterized by explicit work on the texture of images, transforming them almost into a pictorial gesture, through which Lynch underlines the apparition or vanishing of images.

Viewed from a different perspective, these frequent visual *actions*

303 Intended to be understood here, as used in by Freedberg 1989 in the field of visual culture and enriched by Mitchell 2005, Bredekamp 2010, van Eck 2015 and the theoretical perspective of Georges Didi-Huberman.

on the body and surface of images – which, ultimately, underline their nature *as images* – support the idea that, as anticipated, one of the crucial aspects of the return of *Twin Peaks* is in fact the return to it, i.e. the exploration of the life and existence of images *per se* (their own memory, their own autonomy), rather than a mere factual revival of the *Twin Peaks* world and its stories. Considered in terms of enunciation theory, it is a work that, as shall be seen, involves frequent clashes between the level of story and the level of discourse (Branigan, Buckland 2014: 157-161). This thesis is explored here by analyzing three episodes in particular: the story of the two Coopers, the encounter between Audrey Horne and 'her' title track (*Audrey's Dance*), and the extreme gesture of cancelling *Twin Peaks*, conveyed by a new editing of a scene from the prequel *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992).

“So, you are Cooper?”

The story involving FBI agent Dale Cooper could be titled 'the (unstable) adventure of an image': an image left behind – in the viewer's memory and the world of the series – by the two, distant first seasons of the show. The intricate, challenging adventure experienced by Dale Cooper's image in this third installment of *Twin Peaks* reads like a paradigmatic process of becoming himself – a *return* to himself and, at the same time, a *recognition* of himself, having been 'invaded' by Bob at the end of the previous season. In fact, two versions of him exist throughout the series (to some extent mirroring Laura's doubling experience): a maleficent Doppelgänger (a word used and addressed to Cooper, for the first time, in the final episode of the second season) and a figure named Dougie Jones, who enters the world through a wall socket. The first Cooper contains Bob, the second Cooper is contained by Dougie; the first has to die, the second has to be born.

It would, however, be simplistic, or at least not entirely satisfactory, to analyze the Cooper decoupling as a straightforward story of doubles and of fighting doubles (as *Mulholland Drive* testifies, the double-ness is never treated in Lynch in a straightforward way; see

Malavasi 2008). It would be simplistic precisely because the splitting of Dale's figure is not merely a 'story issue' (a mystery to solve), but rather a problem posed directly to the entirety of Dale Cooper's image. *After 25 years*, David Lynch's work on the cinematic picture of Cooper is, at once, a quest involving both to the character – the possibility of retrieving that cultural emblem – and the picture – the possibility of reviving that visual emblem. The story of the two Coopers, then, is not intended to function simply as a 'puzzle game', a game of similarities and differences (though of course such an analytic attitude is almost inevitably fueled by the return). Instead, it shows an uncanny fragmentation of wholeness, *exposing* (and transforming into the very core of this third season) the problematic process of finding and identifying the character and picture of Dale Cooper after 25 years. Dougie Jones in particular – both shell and medium, a figure suspended between the true Dale Cooper and a completely different person, an 'other one' that does not belong to the *Twin Peaks* universe – embodies the trajectory of the quest. He is a *shadowed memory* of Dale Cooper, a series of layers that wrap and hide the original without, however, completely canceling it. As such, then, Dougie's 'story' seems to consist of *remembering* Cooper and giving him life. This is so both in the sense that he resembles Cooper (to the viewer), without being him, and in the sense that he is constantly touched by things and events that seem to evoke the original Cooper contained within (in this case, not just to the viewer, but also to Dougie himself, who, for these reasons – as mentioned before – cannot truly and completely recognize himself in the mirror). We can limit the examples of this slow emergence of Cooper through Dougie to three 'memories': the discovery of a 'greedy' penchant for black coffee, the discovery of a similar passion for cherry pie, and the recognition of the name Gordon Cole, which drives the final process of Cooper's coming back.

With respect to the first episode, we should add a brief comment. The scene featuring the Dale Cooper's first encounter with a cherry pie at a dinner with the Mitchum brothers at Santino's (episode 11) is reinforced – in terms of memory – by two facts. First, the words of the old lady (for whom Dougie is Mr. Jackpot), a former tramp

'saved' by him who, after expressing her gratitude to Dougie and listing the good things that have happened in her life thanks to him, concludes that "I have my life back again", foreshadowing what is going to happen to Dale Cooper himself. The second, most important fact is that this dialog (though Dougie does not actually speak, but simply replays some words or lines of the interlocutor)³⁰⁴ happens right before a sort of 'musical call': just few notes, played by a pianist (Smokey Miles), which is reminiscent of *Laura Palmer's theme* or, more general, the melancholic musical atmosphere of *Twin Peaks*. This intense, moving moment, which sees Cooper literally enraptured and called back to 'something' by the music, is also an open clue to Lynch's whole artistic operation. Cooper has recognized 'something' that *he could not have heard* before, because the music in question belongs to the 'outside' (the discourse); it is part of the extra-diegetic soundtrack, and has never featured on an intra-diegetic level. A more explicit example of such a short-circuit – in terms of enunciation – occurs later, in episode 16, when Audrey Horne dances to *her* song (we discuss it in the next paragraph).

Regarding the third example, we should at least note that the crucial moment in which Dougie finally 'feels' that he is someone else is prompted by watching *Sunset Boulevard*³⁰⁵ (Billy Wilder, 1950), which appears on the TV screen after he has randomly pushed some buttons on the remote. Dougie *recognizes* the name Gordon Cole (a secondary character in Wilder's movie) and, as if in shock, the image freezes on the close-up of Cecil B. DeMille (who plays himself in the movie) that follows the line 'Get Gordon Cole'. As we know, with respect to *Twin Peaks*, Gordon Cole is both Dale Cooper's director and mentor, and the director of the show (the director of the actor), being played by David Lynch himself. It is as though, by accidentally watching *Sunset Boulevard* (another unexpected image encounter), Dougie actually recognizes that he is in the 'wrong movie', and that

304 It is rather redundant to point out that Dougie's privation of verbal expression assumes a key role in showing the 'lost' Dale Cooper, who has always been known for his silver tongue and the use of words as a tool to rationalize his experiences.

305 *Sunset Boulevard* represents a crucial movie in Lynch's filmography, explicitly cited in *Mulholland Drive*, in which works as a 'pre-text'.

it is time to return to *his* Gordon Cole. This relaunches in a different way both the clash between the story and the discourse (between *Twin Peaks* and *Twin Peaks*), and the viewer's process of realignment and identification of the original elements.

As with Dale Cooper's first movement into the plot, the process of coming back to himself is once again characterized by the presence of electricity, a classic Lynchian aesthetic feature first used in *Eraserhead* (1977), which here literally transforms Dougie into Dale Cooper. In the third episode of the series, Lynch uses a complex black and white sequence to reveal the essence (and the starting point) of the transformational journey of Dale Cooper's image into 'something else' from which he must free himself. First, he places Cooper in an environment that he cannot truly recognize or understand ("Where is this? Where are we?" he asks the blind lady, a completely new character to the *Twin Peaks* universe). Then, his image is literally *dissolved* – a pictorial strategy that, as noted previously, is a comment, among other things, on the instable, metamorphic essence of the visual elements – into an old-fashioned, industrial wall socket (which would not be out of place in *Eraserhead*), before being spit out in the house where Dougie (who, in the meantime, is absorbed and erased in the Red Room) is in the company of a prostitute. From this point until the end of the 15th episode (where the 'Get Gordon Cole' scene takes place), then the consistency of Dale Cooper is tried and checked in his identitarian essence – by memories, people, events – ideally doubling the viewer's 'quest'.

The question used as the title for this section – posed in the 15th episode by Phillip Jeffries, played previously by David Bowie and now by a strange human/industrial mechanism – is just the umpteenth in this internal and external recognition process, particularly if we include 'negative' versions of the same questions, those addressed to Dougie about who he is, where he lives, and so on (questions that he cannot really answer). The final response to all these inquiries comes in the 16th episode, the turning point of *The Return*. When Dale Cooper is woken at the hospital by MIKE, who informs him that 'the other one' did not go back in ("He's still out"), Cooper's reply to Bushnell Mullins, Dougie Jones' superior, suggests a definitive

repossession of himself (and, of course, of the wholeness of the character): "I'm the FBI". The *Twin Peaks* theme – for so long absent from the series (with the exception of the opening credits) –³⁰⁶ finally begins just a few seconds before this statement.

“Ladies and gentleman, Audrey’s Dance”

“Cooper, the one and only”: a confirmation uttered by Diane in the next episode, the 16th, follows the final, Magrittian fight against Bob, who is depicted on a rock, and whose death doubles his transformation into Dale Cooper’s doppelgänger. The doppelgänger then vanishes, and Diane comes back, taking the place of the blind woman (parallel to Cooper’s, Diane also has a sub-plot related to double-ness). The end of that episode features one of the most eccentric and revelatory moments of the entire series, in which David Lynch appears to explicitly expose his interest in reworking *on* and *with Twin Peaks* images, fully cognizant that, 25 years later, it is precisely those images that live on, with their inner life and autonomy, their own memories and historicity.

The scene involves Audrey Horne, a central character in the two previous seasons but somewhat marginalized in the third, appearing for the first time in episode 12 with a storyline (essentially a fight with her husband, Charlie, concerning the need to find her former lover, Billy, who may be at the Roadhouse) that is quite independent of the main plot (as is the case with many other sub-plots of this third season). During this fight, which takes place at their home – and that continues in episode 13 – Audrey, whose panic regarding Billy is growing, starts to seem desperate and lost: “I feel like I’m somewhere else... Like I’m somewhere else and like I’m somebody else”. In response to an annoyed reply from Charlie, who states that he is completely ‘him’ and sure of his identity, she insists: “I’m not sure who I am, but I’m not me”. She cannot even remember where or how far away the Roadhouse, a place that the ‘previous’ Audrey knows very well, is. The fight ends in the 15th episode (Audrey and

Charlie don’t appear in the 14th), when they are finally ready to go out: in the end, the narrative segments form a very linear and unified single episode, which is simply divided and ‘dispersed’ across three parts. And it ends, as anticipated, in the 16th episode, with Audrey and Charlie finally at the Roadhouse, sitting at the counter, drinking a dry Martini. Like all the others crowded into the place, they are listening to the music – Eddie Wedder singing *Out of Sand*.

When the singer (who, for the occasion, uses his real name, Edward Louis Severson) finishes his performance, the host of the Roadhouse takes the stage and announces: “Ladies and gentlemen, Audrey’s Dance”, gesturing to the woman. Suddenly, as though this moment had been expected, the crowd moves away, leaving an empty space at the center. Audrey, surprised at first, waits for the music; when it starts, she closes her eyes, apparently touched, or rather ‘shot’ by *her* song, which seems to penetrate her, calling her. Slowly, she moves toward the center of the dance floor, completely enraptured. The dance is a sinuous movement of her body and arms. An ecstatic smile sometimes appears on her face, while her eyes remain shut down for the entire time. She is actually dancing on her own, completely detached from the situation, immersed in a classic Lynchian atmosphere of intense darkness and purple lights. Then, out of the blue, a man, shouting “Monique”, breaks into the place, and starts a fistfight with another man; Audrey runs to Charlie, crying out: “Get me out of here!”. And ‘here’, of course, refers not so much to the Roadhouse as to the character she has entered, seduced by the music.

Audrey Horne plays a quite strange role in *The Return*: it is a limited part – in terms of events and plot – that is however crucial. As noted above, she simply engages in a – not even particularly interesting – dialogue, in three parts, with her husband. That moment at the Roadhouse, however, at the end of the series (just two episodes away from the season finale) emerges as a strong statement about Lynch’s aforementioned work on the memory and the world of *Twin Peaks*. First of all, Audrey is a character dubious about her feelings, identity and her belonging to a place. Like many other ‘old’ characters (Cooper and Laura, of course, but also, to add another exam-

306 It is quite clear that the absence of the famous original soundtrack from most of *The Return* is another facet of the *finding process* of *Twin Peaks*.

ple and another taken on the theme, Sheriff Frank Truman, who is persistently mistaken for his brother Harry throughout the series), her words and actions question her own character; the possibility that it could still be alive *as it was* in the past. Then, more explicitly than in the scene at Santino's with Dale Cooper, she finally listens to *her* song: the character is literally split in two, the actor who plays Audrey (in a very different set, 25 years later) and the dramatic persona created by David Lynch and, in musical terms, Angelo Badalamenti. And finally, the moment in which Audrey mirrors herself – in a very neutral environment –³⁰⁷ repeatedly asking “What?”. In so doing, she revisits not only the uncertainty about herself and what is going on, but also seems to uncover the ‘real’ actress (without makeup, whereas flashy makeup is Audrey’s signature look) behind the character; ideally completing the scary image’s journey from a ‘different’ Audrey (25 five years later) to her past version (with the uncanny clash between the inside and the outside of the *Twin Peaks* text) to a neutral, blank condition – a kind of a pre-figurative existence of the character.³⁰⁸

Like Laura Palmer (whose experience will be discussed in more detail below), Audrey is literally trapped in a painful recognition process. Indeed, her final, desperate reaction – as with Laura’s at the end of the series – even suggests that she was trying to forget her own existence as a character; as part of the maleficent, obscure world of *Twin Peaks* (but then, the music started...). After all, her initial firm resolve to look for Bobby at the Roadhouse gives way to a fear of going out, losing strength and confidence with each word, as though she has a hunch of what could happen at the Roadhouse.

.....
307 Due to the color of the environment and to Audrey’s fright, that final moment could be related to her hospitalization at the end of the second series, following the bank vault explosion. She was in a coma for a month, and woke to discover she had been raped by Cooper’s doppelgänger. But all this background information is really only of interest to fans, and could misdirect the link between her desperate line – “Get me out of here!” – and the fact that she has just ‘met’ her character, through the music, and ‘entered’ it.

308 I use here the expression ‘pre-figurative’ in the sense suggested by semiotic approaches: that is, something that is going to acquire a pictorial and tangible figuration, a textual, figurative stability; see Greimas, Courtés 1982, *ad vocem*).

In our terms, Audrey is like an image looking for herself, partly finding her character’s past, partly escaping it, frightened by ‘the return’. A troubled, anxious, moving figure who, in a different way to the two Coopers, demonstrates that *The Return* is not merely a return to events and characters, but also an uncanny operation on the life of images left, 25 years ago, in *Twin Peaks*, both the series and the story world: the time passed fatally unleashes a visual struggle and confrontation – between mirroring and schism – among images.

“You can enter now”

Perhaps no other moment reveals Lynch’s operation on the memory and visual consistency of the *Twin Peaks* world than the entrance of Dale Cooper on the night that Laura was killed (episode 17). This coming back to the ‘set’ of the murder – the night of February 23, 1989 – is made possible by Phillip, who, like he is searching in a visual archive (even the mechanical sound suggests this), finds the right ‘episode’ for Cooper. More precisely, Cooper gains access to the crucial and, from a certain perspective (that of Laura’s life), final sequence of *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, in which, following a violent yet passionate encounter with James, full of desperate love, the girl walks away from him to meet Ronette, Jacques, and Leo in a cabin in the woods for an orgy. The *Return* version is in black and white and places Cooper not only as an unseen (by Laura) observer, hidden behind the trees, but also as an ‘obstacle’ on her way to the cabin. Here Lynch ‘reopens’ the original editing, expanding the time in order to stop Laura’s running – or, actually, it is Cooper’s presence in the visual world of the 1992’s movie that inevitably changes the structure of the sequence. In fact, from a theoretical perspective, it is Cooper’s image that, having entered another visual space, takes possession of the plot, halting the flow of the events and reworking the previous editing. This has been his true goal since the beginning, to prevent Laura’s death by rewriting the end of the movie and, in fact, the existence of the whole series (which, from a chronological point of view, comes later).

So these two images, which have never before met outside the Red

Room or dreams (they share a world, that of *Twin Peaks*, but could never have been in the same 'real' place at the same time), finally touch each other (Laura takes the Cooper's outstretched hand), and that gesture motivates not only a possible happy ending (for Laura), but also the paradoxical erasure of the entire series, i.e. the erasure of that very Laura Palmer and Dale Cooper as characters and pictures. This gesture triggers the reediting of the first scene of the first season (the beginning of everything): the enwrapped body of Laura Palmer is explicitly erased from the screen, images are finally in color, and Cooper's answer to Laura's question ("Where are we going?"), "We're going home", pronounced on the musical climax of *Laura Palmer's Theme*, marks a *new start*. The first episode is therefore repurposed without Laura Palmer's body: Pete Martell can now throw his fishing rod in the lake, while the sinister, turning face of Josie Packard is edited to appear after Pete walks to the pier, as though she was looking at him, instead of at Laura's body, as happens in the original version.

More than other image clashes or encounters, this one, which would possibly serve to nullify the entire series, reveals that revisiting the *Twin Peaks* material at a distance of 25 years is directly related to a more complex idea involving, first of all, the life of images, with their own destiny and autonomy, i.e. a more subtle version of the reworking of the memory of the series. Treated as what they really are – visual appearances – images are used as mobile signs, to the extent that they can celebrate an impossible encounter such as that between Laura and Cooper, whose existences, in the story world, are on different chronological planes. Here, the clash between story and discourse reemerges in the terms of enunciation power: Cooper is now the 'storyteller', he literally steals Laura from her narrative ending, leaving behind a blank, a void, a world without *Twin Peaks* – a visual absence, like the one created on the beach by the erasure of Laura's body. This idea of the suicide, or the assassination, of the entire project (the death of *Twin Peaks* for the life of Laura), led by the main character of the series, is probably the most surprising – and yet, knowing Lynch's work, not unpredictable – moment of the entire project. It's not just a simple 'what if', or a somewhat

confused moment of slipping between reality and 'something else' (reading Lynch's work in these terms, as quite often happens, is rather erroneous or, at the very least, simplistic). The idea, instead, is that of a 'combustion' – *Fire Walk With Me...* – of the visual world of *Twin Peaks* in which the final step of the process of recognition and identification of the images left in the past leads *inside* what seems to be a sequel of the previous seasons (and actually is), to a (possible) completely new beginning, in which *Twin Peaks* does not actually exist.

This work on the timelessness of images (see Didi-Huberman 2000) is another facet of the attitude with which Lynch approaches the return to the world of *Twin Peaks*. That "I'll see you again in 25 years" is actually a sardonic promise, as it once again creates a subtle conflict between the level of discourse (the actual 25 years that passed between the second and the third series) and the level of story, in which this time is both a fact (put into words, for example, by Lucy, Andy and others who knew Cooper and witnessed his disappearance) and a complete abstraction, particularly if considered in terms of images time. In this case, in fact, it's *just* time, an immeasurable portion of time, free of notions like past, present, and future, and, as we have seen, actually thrown into question, in terms of its chronological position, since the very first episodes of the series.

And it is not by chance that this very doubt regarding time resurfaces at the beginning of the final episode – which is a sort of a remake of and, in part, a sequel to the 17th – with the exact repetition of the scene (episode 2) in which MIKE asks "Is it future or is it past?". The 18th episode features a second attempt at the same mission pursued in the previous one, to bring Laura home. Again, Dale Cooper meets Laura Palmer and, again, they set out on a journey, this time by car, instead of through the woods. Like the Laura in the 17th episode, this one (her actual name is Carrie Page) does not know or recognize Cooper, not even from her dreams, but when he mentions the name of her supposed mother, Sarah, something happens. She is troubled, as though she is going to faint, and asks "What's going on?". In the end, however, both Lauras agree to follow him. And, again, the destination is home. But if, in the first instance, it

is Cooper that enters an unknown set (the night Laura was killed he was unaware of the existence of a city called Twin Peaks), this time it is the supposed Laura who is transported to another 'moment', and the journey around the city of Twin Peaks resembles a 'movie tour' of the series set, with Cooper asking Laura if she recognizes anything, if anything around her sounds familiar. He is literally testing her memory. In a certain sense, though, he is also testing his own (and, consequently, his own identity), thrown into question (again) by a previous event in that episode: before beginning his search for Laura, he spent a romantic night with Diane and, when he woke up (with Diane already gone), he found a note on the nightstand addressed to Richard and signed by Linda.

Having arrived 'home' – having *brought Laura home*, as he promised in the previous episode – Cooper puts his final and crucial question to Laura: "Do you recognize that house?". That Laura does not. And, as in the previous episode, Cooper offers her his hand, and they walk together toward the house. And, again, something goes wrong. That house is not the right house, not anymore, or not yet. "What year is this?" is the question that a confused Cooper finally poses to himself. But then, another, unpredictable, final encounter between images: if Laura does not, or cannot, recognize the house, the house – a house in which no Palmer family has yet lived, or lived too long ago to be remembered by the current owners – *recognizes* her, calls her, pronounces her name. That sinister 'memory' that shouts the name 'Laura' from an unmeasurable time position definitely puts the idea that 'the return' to *Twin Peaks* could be intended as a factual return to the story of the previous two series out of question: because once out, images have the power to live their own lives.

BIBLIOGRAPHY

- BRANIGAN E., BUCKLAND W. (eds.) (2014), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, London-New York.
- BREDEKAMP H. (2010), *Theorie des Bildakts*, Suhrkamp Verlag, Berlin.
- DIDI-HUBERMAN G. (2000), *Devant le temps. Histoire de l'arte et anachronism des images*, Minuit, Paris.
- Id. (2007), *L'image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Gallimard, Paris.
- Id. (2013), *Phalènes. Essais sur l'apparition*, Minuit, Paris.
- FREEDBERG D. (1989), *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, The University of Chicago Press, Chicago.
- GREIMAS A. J., COURTÉS J. (1982), *Semiotics and Language. An Analytical Dictionary*, Indiana University Press, Bloomington.
- HILLS M. (2018), "Cult TV Revival: Generational Seriality, Recap Culture, and the 'Brand Gap' of *Twin Peaks: The Return*", in *Television & New Media*, Vol. 19(4), pp. 310-327.
- MALAVASI L. (2008), *Mulholland Drive*, Lindau, Torino.
- MITCHELL W. J. T. (2005), *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago.
- SANNA A. (2019), *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*, Palgrave MacMillan, London.
- VAN ECK C. (2015), *Art, Agency and Living Presence. From the Animated Image to Excessive Objects*, De Gruyter, Boston-Berlin-Munich.
- WILLIAMS R. (2016), "'No Lynch, No Peaks!': Auteurism, Fan/Actor Campaigns and the Challenges of *Twin Peaks*' Return(s)", in *International Journal of TV Series Narratives*, Vol. 2(1), pp. 55-65.

JACQUES DÜRRENMATT

Postface

Comme cela arrive dans tous les autres arts, un certain nombre de séries peuvent être considérées comme des moments marquants, voire décisifs dans l'histoire de la fiction télévisuelle dans la mesure où elles ont "révolutionné" les codes en usage et ont servi de nouveaux modèles, en tant qu'ensembles narratifs ou à travers certaines des innovations qui y figurent, pour un certain nombre d'autres qui s'en sont inspiré. Parmi elles, on pense évidemment à *Twin Peaks*, qui semble inaugurer au début des années 1990, si l'on excepte l'ovni *The Prisoner* (1967-1968), la pensée-même d'une fictionnalité proprement télévisuelle spécifique et élaborée, liée à une conception particulière de la sérialité et de l'énonciation, à *Sopranos* (1999-2007) et *Six Feet Under* (2001-2005) qui renouvellent en profondeur les canons de la saga familiale ou à *Lost* (2004-2010) qui rend caduques les formes traditionnelles de suspense.

Les articles qui précèdent fournissent de nombreuses informations sur les innovations apportées par Lynch, Frost et leur équipe et sur la façon dont elles ont été reprises, adaptées, réinventées. Je m'arrêterai brièvement ici sur une dimension qui me paraît fondamentale et qui s'est trouvée renforcée, voire sublimée, lors du retour de la série en 2017. On a beaucoup insisté en effet sur le fait que ce qui apparaissait a priori comme une troisième saison n'en était pas véritablement une mais plutôt une série "autre" qui fonctionnait moins dans la continuité avec les deux précédentes que dans la complémentarité. Il s'agissait d'un effet "retour" (*Twin Peaks : The Return*) au sens de reprise³⁰⁹ mais aussi d'inversion de mouvement (comme au

309 Pas seulement des deux premières saisons mais de toute la cinématographie de Lynch (par exemple, d'*Elephant Man* dans la loge blanche).

tennis), et pas seulement de personnages qui retournent là d'où ils sont venus, comme dans l'*Odyssée*.

Le célèbre dénouement au miroir de la saison 2 en introduisant la "fin ouverte" dans le monde des séries, placées jusque-là sous le signe soit de la clôture rapide et radicale, soit le plus souvent de l'infinitude, opérant une révolution narrative. Mais il exhibait aussi le reflet comme clé fondamentale. Or cette notion est à comprendre de trois manières.

Elle met au premier plan le double comme ressort narratif majeur, ouvrant la voie à la radicalisation du procédé dans *Le Retour* et proposant des pistes à toute une génération de séries qui vont suivre.³¹⁰

Le sujet a été abondamment traité par la critique, sachant que le procédé est très ancien et que Lynch et Frost ont eu l'embarras du choix face aux propositions que leur offraient les mythes, les arts et la psychanalyse.

En devenant le reflet de Cooper, Bob pourrait aussi expliciter une conception nord-américaine manichéenne des équilibres du monde, nourrie de christianisme naïf et de guerre froide mal comprise, de façon si caricaturale qu'elle en deviendrait satirique. Si une telle lecture n'est pas impossible, même si elle a été peu revendiquée par Lynch qui, lorsqu'il accepte d'envisager la dimension satirique de son œuvre, affirme surtout vouloir s'attaquer aux ravages provoqués par un certain type de programmes télévisuels, une autre, d'ordre esthétique, paraît plus intéressante.

Dans l'article de sa *Poétique* qu'il consacre à l'"élégance" du style, Marmontel (nous sommes à la fin du XVIII^e siècle) loue "l'art de placer, d'assortir les mots, de les relever l'un par l'autre, de ménager à celui qui manque de clarté, de couleur, de noblesse, le reflet"³¹¹ d'un terme plus noble, plus lumineux, plus coloré". Il parle d'écriture et les termes sont datés mais l'idée est facilement transposable à d'autres modes d'expression. La création réussie est placée sous le signe d'un usage généralisé du reflet qui implique que tous les constituants "faibles" doivent résonner avec d'autres plus "forts",

310 Le site senscritique.com recense pas moins de 55 séries qui mettent en scène un "double maléfique" depuis 1990.

311 C'est moi qui souligne.

de sorte que rien ne soit plat ou insipide, ni exagérément intense. Cooper, dont on sait que le nom porte en lui-même la gémellité dans la répétition d'un o qui est la voyelle centrale du palindrome "Bob", à la façon du double double v de William Wilson, est une figure constamment menacée par la niaiserie et l'atone (ce que *Le Retour* explicitera à travers la figure de Dougie dans laquelle il se trouvera emprisonné) et prend de l'intensité par son double, lui-même comme *dégonflé* par son alter ego. Mais le procédé ne se cantonne pas au personnel de la série, il s'entend aussi dans les reflets de séquences faibles³¹² en fortes, de genres mineurs en majeurs, de plans en plans (notamment lors de l'irruption des célèbres plans d'objets), de répliques en répliques (entre idiotie et Grand Art), d'airs en airs.

Si l'esthétique de Lynch est faite d'emprunts généralisés et non hiérarchisés (en cela elle est parfaitement de son temps), son travail sur l'intensité et le reflet est profondément original et très peu de séries héritières sauront s'en saisir. J'aurais même envie de dire que la seule qui arrive à reprendre efficacement ce travail extrême est *The Leftovers* (2014-2017), dans laquelle Damon Lindelof s'autorise ce que certains épisodes de *Lost* laissaient entrevoir.³¹³

Il en résulte un effet mosaïque qui peut rapidement devenir vertigineux et interroge violemment notre désir de continuité lisse, de gradation, de seuils logiques, de hiérarchies claires, impose des modes nouveaux de consommation des images et des discours, sous le signe du retour continu (rembobiner, revisionner, réécouter, revoir, etc.) et du partage (qu'est-ce que tu as vu, entendu, compris, senti ?). Lynch, quant à lui, n'aura de cesse de creuser ce sillon dans son cinéma. On attend celle ou celui qui sera capable aujourd'hui de reconfigurer le paysage audiovisuel de façon aussi décisive pour les trente ans à venir.

312 Le terme est à prendre dans ses différents sens.

313 La critique quasi unanime considère que l'épisode le plus réussi de la série est *Through the Looking Glass*.