Lorenzo Marmo

Tornando a casa. Desiderio spettatoriale e dispersione narrativa in Twin Peaks: The Return *di David Lynch*

Nel 2006, David Lynch aveva realizzato un lungometraggio che potremmo definire ultimativo. Con *Inland Empire* (*Inland Empire – L'impero della mente)*, il regista aveva radicalizzato la propria ricerca espressiva in direzione di una pressoché completa disarticolazione del discorso narrativo convenzionale. Proseguendo e superando le sperimentazioni decostruttive di *Lost Highway* (*Strade perdute*,1997) e *Mulholland Drive* (*Id.*, 2001), Lynch arrivava a rompere, come scrive Bellavita (2008: 128-129), i due "patti" che fino a quel momento il suo cinema aveva stipulato con lo spettatore. Innanzitutto il patto della "bella forma", infranto dalle riprese in digitale a bassa definizione che, a fronte di un alto valore immersivo, producevano immagini volutamente grezze e finanche sciatte. E poi il patto della "comprensione": inteso non tanto come possibilità concreta di venire a capo della narrazione-enigma (possibilità già preclusa nei film precedenti), quanto piuttosto come dinamica in cui abbia valore centrale la domanda investigativa di uno spettatore attivo e partecipe, che sa che il suo desiderio interpretativo, anche se sarà frustrato, è parte essenziale dell'esperienza a cui lo si

ISSN 2611-3309

vuole condurre. Il cinema di Lynch può infatti essere accostato a quell'importante tendenza del cinema contemporaneo che va sotto il nome di *Mind-Game Film* (Elsaesser 2009), ma al tempo stesso ne estremizza l'istanza autoriflessiva in una direzione affatto personale. Il *puzzle* cognitivo-sensoriale proposto da film anche molto diversi come *The Others* (*Id.*, Amenabar 2001), *Inception* (*Id.*, Nolan 2010) o *Shutter Island* (*Id.*, Scorsese 2010) è stato proficuamente letto come formazione di compromesso atta a discutere e rinegoziare il rapporto spettatore-schermo e lo statuto delle immagini cinematografiche nel contesto del sistema dei media contemporaneo. Con *Inland Empire*, Lynch portava questo discorso alle sue estreme conseguenze, perché il suo modo di mettere in crisi l'autosufficienza dell'universo diegetico si faceva talmente iperbolico da compromettere decisamente il recupero di un senso sul piano cognitivo-razionale. Se la chiave di tutta l'opera di Lynch è quella dell'oggettivazione di complesse configurazioni psichiche in una forma narrativa e visivo-dinamica (cfr. Bertetto 2006 e 2008), *Inland Empire* radicalizzava il rifiuto di ordinare la molteplicità e l'incoerenza intrinseche al mondo fantasmatico. Negando risolutamente un'elaborazione secondaria che correggesse le incongruenze ai fini di una narrazione controllata, il film costruiva piuttosto un tentativo di immergere lo spettatore in un incontro con l'irrappresentabile e l'ineffabile, con tutto ciò che resiste all'interpretazione e alla parola, con l'orrore del fantasma originario, che si colloca al di là del linguaggio in una dimensione affettiva di pura intensità[2]. Privato anche dell'ultimo appiglio di controllo costituito dal piacere estetico, lo spettatore di *Inland Empire* si trovava scaraventato in una eccessiva prossimità con le immagini, avviluppato in un'esperienza totalizzante (o totalmente respingente)[3].

Ora, dopo undici anni, Lynch ci propone nuovamente delle immagini ed una narrazione[4]. E per farlo si rivolge nuovamente

all'universo di *Twin Peaks*, la serie tv (ABC 1990-1991) da cui la sua ricerca sulle modalità esplose della narrazione si era ingenerata. Per poter tornare a raccontare, Lynch deve insomma tornare sul luogo da cui tutto aveva avuto inizio (Fig. 1). Mentre una continuità tematica e stilistica può essere rilevata lungo tutto l'arco della sua opera, nello "scontro con le nuove convenzioni televisive" va individuato, come scrive Carocci, "un punto di non ritorno all'interno della filmografia lynchiana" (2008: 70). La televisione infatti "consente a Lynch di operare una sperimentazione permanente, una costruzione del molteplice che sembra fare eco al modello del rizoma tracciato da Deleuze e Guattari nei suoi principi di connessione, eterogeneità, molteplicità, rottura significante" (71). Tanto la forma stessa della narrazione episodica quanto le travagliate vicende produttive che a tale narrazione avevano imposto svolte e brusche cesure (le richieste pressanti del network di rivelare l'assassino di Laura Palmer; la decisione di cancellare la serie dopo la seconda stagione) erano infatti stati fattori cruciali nell'orientarsi di Lynch verso forme di narrazione rotta e rifratta (opzione rinnovata con il prequel cinematografico di *Twin Peaks*: *Fire Walk with Me; Fuoco cammina con me*, Lynch 1992, e poi con gli altri film succitati).

Con la nuova stagione di *Twin Peaks* (Showtime 2017), il regista si reinserisce dunque dopo più di venticinque anni in un panorama, quello della *Quality TV* e della serialità narrativa complessa, che aveva egli stesso contribuito a creare (Thompson 2012). Lynch riallaccia parzialmente le fila di quei patti che aveva rotto al tempo dell'ultimo lungometraggio, e al reinvestimento d'importanza della dimensione della *detection*, del segreto e del mistero è infatti corrisposta un'amplissima cassa di risonanza di interpretazioni online. Ma tale operazione va innanzitutto letta come lavoro autoriflessivo sulla nuova età dell'oro della televisione e sulla sua ricezione all'epoca del web.

L'obiettivo del regista e creatore è quello di meditare ancora una volta in modo del tutto innovativo sulla frammentazione dell'identità postmoderna e sulle corrispettive forme del desiderio spettatoriale nell'epoca della rilocazione transmediale (sul concetto di rilocazione cfr. Casetti 2015).

Fig. 1 – *Twin Peaks* (1990-1991, 2017): i titoli di testa con la fotografia di Laura Palmer, ieri come oggi.

1. *Mappe della nostalgia*

All'interno di questa riflessione, un ruolo importante è giocato dalla nostalgia. Rispetto alla frenesia di *sequel*, *remake* e *reboot* che caratterizza il *mediascape* contemporaneo, animato in particolare da una pervasiva ossessione per le atmosfere degli anni Ottanta e Novanta[5], *Twin Peaks: The Return* fa un discorso molto esplicito, abbracciando ed insieme distruggendo l'operazione nostalgia che è alla sua base.

A ben vedere, la nostalgia era già componente importante del *Twin Peaks* originale, ambientato in uno spazio come sospeso tra gli anni Ottanta e gli anni Cinquanta (lo stesso si potrebbe

dire di *Blue Velvet*, *Velluto blu*, 1986). L'immaginario del cinema più innovativo della fase tarda dello *studio system*, in particolare il *noir* e il *family melodrama*, è riferimento essenziale ed oggetto di investimento nostalgico per *Twin Peaks*, che ne attua essenzialmente un discorso di rielaborazione postclassica (sul postclassico cfr. Elsaesser 2010). Le stesse narrazioni degli anni Cinquanta non erano prive di un discorso nostalgico, intrecciato a quello sul carattere perturbante dello spazio domestico. Nostalgia e perturbante sono d'altronde ambedue categorie strutturate su un investimento profondo sulla dimensione della Casa, di uno spazio originario di innocenza e di pienezza: che tale spazio si configuri come un oggetto perduto di cui si sente la mancanza (nostalgia), o viceversa come un ambiente che rivela una spaventosa ambiguità, un angosciante vuoto, alle sue fondamenta (perturbante), in entrambi i casi esso si rivela irrimediabilmente compromesso[6]. La commistione profonda di questi due discorsi messa in luce dal melodramma nero e fiammeggiante degli anni Quaranta/Cinquanta è perciò una genealogia cruciale per comprendere la produzione di Lynch (Mulvey 2013; Nieland 2012): il tema dell'incesto che era al centro della vicenda di Laura Palmer non è in fondo che un'estremizzazione delle problematiche edipiche messe in scena dal cinema classico. Antecedente parimenti importante è anche la migrazione televisiva che queste narrazioni della *Small Town America* affrontarono negli anni Sessanta, facendo la storia della *soap opera*: *Peyton Place*, nella sua doppia incarnazione cinematografica (*I peccatori di Peyton*, Robson 1957) e televisiva (*Id.*, ABC 1964-1969) è il caso più celebre, e l'antenato più diretto di Twin Peaks (con cui condivide anche un interprete, ovvero Russ Tamblyn/Dr. Jacoby)[7]. Con la nuova stagione, la spinta nostalgica (in cui si mischiavano omaggio e parodia) verso tale serbatoio iconografico e narrativo si sposta verso la serie stessa, verso le stagioni "originali": la *Twin Peaks* del passato diviene

ora il luogo perduto, la Casa da cui si è esiliati e in cui si vorrebbe tornare.

Non è che la città ed i vecchi personaggi manchino del tutto: il punto è però che Lynch li inserisce all'interno di una mappa molto più vasta. Laddove nella serie originale, Twin Peaks era "un mondo chiuso […] un epicentro assoluto" e "l'allontanarsi di un personaggio dalla cittadina [costituiva] come una caduta in una specie di limbo" (Basso Fossali 2008: 281), la nuova stagione propone invece una geografia dispersa che si articola soprattutto tra il South Dakota e Las Vegas, con folgoranti incursioni a New York (Fig. 2), in New Mexico, e a Odessa, Texas.

Fig. 2 – Episodio 1: *Twin Peaks* a New York.

Lynch adopera questo ampio tabellone da gioco per articolare col dovuto agio un discorso complesso, che riguarda tutto il territorio degli Stati Uniti e le ferite che gli sono state inferte, ma ha d'altronde ripercussioni ulteriori. Da una parte non è un caso che la capacità di lettura cartografica sia fortemente connessa nella serie alla saggezza indiana arcaica; dall'altra, nel celebratissimo episodio 8, sorta di risposta in negativo al *Tree of*

Life di Malick (*Id*., 2011), le forze oscure che seminano il terrore nel New Mexico sembrano originarsi dagli esperimenti nucleari del Trinity Test (Fig. 3). Quella di Lynch si configura allora come indagine sul Male come dimensione che, per quanto anche trans-storica, sembra avere un legame con precise azioni compiute dall'uomo nel corso del Novecento. D'altronde, la sovrapposizione tra la realtà ed il suo supplemento fantasmatico che è la cifra di Lynch non è mai riducibile in Lynch solo al mondo psichico del singolo, ma è anche un modo per riflettere sulle "fratture, le contraddittorietà e gli enigmi del mondo tardo moderno" (Bertetto 2008: 22). E quando "la macchina da presa sembra penetrare la densità della materia e diegetizzare la scissione atomica" (Zucconi 2017) la potenza mozzafiato della visione cosmica lynchiana è anche l'occasione con cui il regista riallaccia appieno la dimensione estetica della propria visione, con una cura per la bellezza delle immagini che ritroviamo anche altrove nella serie, specie nella resa degli spazi del soprannaturale.

Fig. 3 – Episodio 8: New Mexico, 16 luglio 1945.

Vera e propria incarnazione di questo ampliamento delle prospettive è l'introduzione del personaggio di Diane. Nella serie originale, Diane era la segretaria dell'Agente Cooper, destinataria di tutti i suoi messaggi registrati, ma non appariva mai: in effetti, non era ben chiaro se si trattasse di una persona realmente esistente o soltanto d'un espediente atto a dar modo all'agente FBI di commentare ed ordinare gli eventi alla guisa di una voce narrante (cfr. McEnaney 2012). La funzione di Diane era insomma equivalente a quella del dittafono di molti celebri film *noir*: rappresentava di fatto l'idea dell'esterno, di tutto ciò che sta fuori dalla diegesi e la fonda, venendo così a metaforizzare la posizione spettatoriale. Ora invece Diane cessa di essere un artificio retorico e diventa un personaggio in carne ed ossa: non stupisce che ad interpretarla venga chiamata Laura Dern (Fig. 4), scelta già in *Inland Empire* da Lynch come musa totalizzante, come corpo attoriale simbolo della confusione tra le dimensioni intra- ed extra-diegetica. Non esiste più un confine netto di separazione tra interno ed esterno nel nuovo

Fig. 4 – Episodio 7: Laura Dern nei panni di Diane Evans.

Twin Peaks: la messa in scena si espande a macchia d'olio per produrre una vera e propria "opera mondo" (Moretti 1994) e gli spettatori sono ad un certo livello chiamati essi stessi sulla scena a confrontarsi con le proprie aspettative e investimenti.

In questa nuova geografia ampia, a Twin Peaks è comunque riservato il ruolo di snodo. Ma un vero ritorno alla cittadina dello Stato di Washington non c'è: il desiderio dei fan di ricongiungersi agli spazi e ai volti familiari di venticinque anni prima può essere esaudito solo in una forma assai parziale. Il titolo è da questo punto di vista assai significativo: anziché essere il ritorno 'di' *Twin Peaks*, la serie è semmai un ritorno 'verso' Twin Peaks, tutta la stagione è costruita come un lungo cammino verso Casa, un'odissea in diciotto episodi. Verso la fine della stagione, quasi tutti i piani narrativi sembrano esaurirsi e condurci verso una risoluzione unitaria che abbia luogo nella cittadina in questione, portale verso la dimensione ultraterrena ed epicentro della lotta tra Bene e Male. E nel penultimo episodio il desiderio nostalgico del ritorno trova la propria apoteosi allorché per alcuni minuti veniamo reimmersi nelle immagini del *pilot* del 1990. Ma ogni possibilità di tornare realmente a Casa è bandita, come lo sconcertante episodio finale sta a sancire definitivamente.

Pur affidando a figure un tempo comprimarie ruoli cruciali in momenti di svolta (Andy e Lucy su tutti) Lynch centellina le apparizioni dei vecchi protagonisti, giocando a frustrare le aspettative dei fan. L'emozione di rivedere i volti segnati dal tempo dei personaggi originari è concessa col contagocce, specie nella prima parte della stagione, proprio perché in questo modo lo spettatore possa sentire ancor di più la mancanza di quell'immersione nelle vicende di Twin Peaks che un tempo gli era stata concessa[8]. Certo, qualche *happy end* da lungo agognato ci viene regalato, ma, come sottolinea anche Béghin (2017), è proprio riportando sulla scena le facce note, senza però costruire attorno a loro delle *storylines* vere e proprie, che Lynch sovverte il discorso nostalgi-

co canonico su cui si fondano le dinamiche del *fandom*. Il valore riparativo della promessa del ritorno viene così a infrangersi: nel *Return* lynchiano i personaggi originari finiscono per assomigliare più a dei fantasmi del desiderio spettatoriale, che abitano la scena e ne fanno il palcoscenico di una potenzialità narrativa che non si concretizza davvero. Estremizzazione di questo discorso è il ritorno/non-ritorno di Audrey Horne (Sherilyn Fenn), crudelmente sospesa in una serie di scene lente, statiche e sconnesse dal resto della trama che rimangono pressoché incomprensibili, in sé stesse e in relazione al resto (Fig. 5). Audrey è come smarrita in una dimensione parallela impossibile da integrare al filo della diegesi, intrappolata nei meandri della trama, senza che sia possibile trovare il bandolo della matassa. Vera operazione iconoclasta, il modo in cui Lynch gestisce i propri vecchi personaggi è lontano dall'essere un semplice esercizio di dispettoso sadismo nei confronti delle aspettative spettatoriali: esso è semmai l'unico modo in cui far percepire fino in fondo il dolore della perdita e l'impossibilità di ricongiungersi a vecchie forme dell'identità.

Fig. 5 – Episodio 12: il (non)ritorno di Audrey Horne (Sherilyn Fenn).

L'unico modo onesto, e non grottescamente anacronistico, di riprendere le fila di un sogno che è stato interrotto.

2. *Istanza epica e situazione melodrammatica*

Se quella di Lynch è dunque un'"opera mondo", pure ad essa non corrisponde una concezione della globalità di stampo epico, ma solo il dilagare di un senso di mancanza. L'attesa frustrata degli spettatori è anche e soprattutto attesa di Dale Cooper (Kyle MacLachlan), il detective che avevamo conosciuto e amato, che ha pagato la sua lotta contro il Male con una prigionia di venticinque anni in un mondo ultraterreno. Cooper, almeno nella prima stagione di *Twin Peaks*, era quanto di più vicino all'idea di un eroe assoluto le narrazioni contemporanee abbiano offerto: tramite la sua figura, la serie assurgeva ad una dimensione epica. Egli si ripresenta ora rifratto in due alter ego agli antipodi, un killer mefistofelico, Mr. C, ed un adorabile *idiot savant*, Dougie Jones. La figura di quest'ultimo, oltre ad essere fonte di molte di quelle gag dell'assurdo che sono un'altra cifra autoriale lynchiana (sull'"ironia del banale" come forma specifica del "lynchianismo" cfr. Wallace 1999: 242-244), è anche una splendida immagine della resilienza del Bene di fronte al trauma: sospeso in una percezione ovattata del mondo che può ricordare tanto la senescenza quanto l'infanzia, Dougie è comunque portatore di ordine, giustizia e felicità. L'unica forma possibile di eroismo, nel nuovo *Twin Peaks*, sembra dunque risiedere in una sorta di adesione al Bene sostanzialmente magica, in una lealtà alla parte dei giusti che non dipende da alcuna scelta consapevole. Lo stesso discorso vale infatti per Freddie (Jake Wardle), il giovane inglese dal guantone verde ignaro di ciò che ha intorno ma certo della propria vocazione a distruggere il Male: un personaggio con cui Lynch fa il verso alla mania contemporanea dei film di supereroi e che svolgerà un ruolo cruciale nel prefinale, in una lotta a tutto campo tra

buoni e cattivi che si esplicherà sui toni di un eccesso dalle implicazioni quasi comiche.

Nella nuova stagione si perde perciò pressoché del tutto un discorso sulla tensione al Bene come investimento eroico, come motore per un racconto epico in senso più tradizionale. Al contrario, il *Twin Peaks* originale era certamente un'appassionante narrazione del modo in cui l'oscurità si nasconde dietro la facciata dell'America di provincia, ma dava anche l'idea di una comunità coesa, in cui risiedeva una possibilità di benessere, di bontà e gentilezza, sintetizzata in modo incomparabile dalle torte di ciliegie del *Double R* di Norma: un'insistenza questa sul Bene e sui piaceri semplici della vita, che, lungi dall'essere un discorso di superficie, era sentita da Lynch in modo autentico. Come scriveva giustamente Michel Chion:

> *Twin Peaks* è la prima serie televisiva dove i personaggi interrompono l'azione e le loro discussioni per dichiarare il loro apprezzamento per il profumo dell'aria, per il gusto di un buon caffè o di una fetta di torta di mele, oppure per il piacere divino di fare pipì in un bosco […] Questa idea di piacere, affatto nuova nel mondo contratto dei serial, ci riporta all'universo del poema epico. Un posto rilevante le viene accordato nell'*Iliade*, e soprattutto nell'*Odissea* (1995: 127-128).

Viceversa, nella nuova stagione, la scena più significativa che ha luogo nel mitico *Double R*, nell'episodio 11, è forse una delle più disturbanti dell'intera serie, e marca lo spazio di Twin Peaks nel segno di un disagio e di un malessere completamente privi di controllo. Costruita su un accavallamento multiplo di eventi irrelati, questa scena estremizza l'idea melodrammatica della "situazione". Secondo Pravadelli, si parla di situazione melodrammatica quando ci troviamo di fronte ad una scena "di particolare intensità in cui senza motivazioni narrative vengono a incontrarsi pulsioni e desideri contrastanti che solo casualmente si trovano vicini". Di fatto, nella situazione "la mancanza

della classica motivazione narrativa rende il conflitto, proprio perché immotivato, impossibile da risolvere" (2007: 221).

In questo caso, il contesto di partenza riguarda, non a caso, due dei protagonisti della vecchia serie, Bobby (Dana Ashbrook) e Shelly (Mädchen Amick): pur ormai separati, i due sono seduti al tavolo del *diner* con la figlia Becky (Amanda Seyfried), preoccupati dal comportamento violento che questa ha avuto alla scoperta del tradimento del marito. Si tratta di una delle occasioni in cui entriamo più nel merito delle traiettorie emotive dei vecchi personaggi, e Lynch sembra volerci far partecipare ad esse. Ma proprio allorché la scena sembra proporre qualcosa di simile ad un momento di calore familiare (Fig. 6), questo momento viene interrotto bruscamente dall'arrivo dell'amante gangster di Shelly (Balthazar Getty): non appena lo vede, fuori dalla finestra del locale, la donna gli corre incontro, e la potenza del suo desiderio incontrollato scompagina la struttura della famiglia e della scena (Fig. 7).

A questa prima irruzione di una forza esterna all'interno dello spazio diegetico, fa seguito un altro episodio strutturalmente simile, ma ancor più shockante, allorché un proiettile infrange la vetrata del *Double R*: a sparare è un bambino, impadronitosi della pistola del padre mentre questi guidava. I volti ottusi e insolenti di padre e figlio, sintesi sconcertante di un'irresponsabile fede nella violenza, aprono la scena ad una dimensione finanche politica.

Agli sguardi opachi dei due (Fig. 8) si sovrappone però presto un suono, che inizia ad invadere la scena con prepotenza. Il traffico è bloccato a causa dell'incidente, ma una signora non smette di premere sul clacson, lamentandosi di dover tornare a casa a tutti i costi: il suono incessante e l'irragionevolezza isterica della donna portano la tensione al parossismo, finché l'apparizione, sul sedile del passeggero, di una bambina/zombie che vomita (Fig. 9), fa sprofondare definitivamente la scena in un abisso di panico.

RR

FIGG. 6-9 – Episodio 11: situazione melodrammatica al *Double R*.

Il crescendo di elementi angosciosi, che spostano continuamente la posta patemica della sequenza da un registro all'altro, sfocia in un orrore senza nome, che fa breccia nella narrazione fino a distruggerla. Il racconto delle vite degli abitanti di Twin Peaks deve cedere il posto prima all'energia scatenata del desiderio, poi alla violenza insensata, ed infine al dilagare di un'ansia assoluta. L'organizzazione melodrammatica della materia narrativa palesa qui la propria vicinanza alla logica parallela dell'inconscio: quello della situazione può essere considerato il momento in cui il melodramma giunge più vicino alla messa in scena dei meccanismi di condensazione e spostamento che regolano il mondo onirico. Ma nel melodramma canonico l'affastellarsi di conflitti diversi all'interno della medesima scena, pur non fornendo una risoluzione pacifica del conflitto, ha comunque un valore implicitamente catartico, in quanto garantisce allo spettatore un momento importante di pienezza patemica, di soddisfazione estetica e di risoluzione narrativa. In Lynch invece questa opzione non è più possibile. Piuttosto, la situazione melodrammatica si esacerba fino a condurre la narrazione ad accartocciarsi: non sapremo più nulla del bambino che ha sparato né della donna che suona il clacson, e a serie finita non sarà davvero chiaro nemmeno l'esito delle vicende di Becky, Bobby e Shelly. Non è soltanto la pienezza epica dunque a venire meno, ma anche quella melodrammatica, perché il trauma sovverte del tutto l'ordine del discorso. Dalla dimensione ancora postclassica del *Twin Peaks* originale ci spostiamo così nettamente verso il territorio della disarticolazione postmoderna.

3. *Suoni, nomi, grida*

La tendenza a smontare la continuità narrativa per mezzo di singole scene fortemente immersive è strategia cruciale della messa in scena lynchiana, che lavora nella direzione di una logica dell'affetto che esalti la dimensione sensoriale dell'espe-

rienza spettatoriale. Al tempo stesso la gestione del ritmo da parte del regista non lavora soltanto per picchi di intensità, ma anche tramite un lavoro sulla sospensione e sui tempi morti. L'andamento narrativo della serie è spesso alieno da ogni compiacenza alle tempistiche consuete della narrazione televisiva, e ricorda piuttosto il cinema moderno e quello sperimentale[9]. Ciò risulta particolarmente chiaro nell'ultimo episodio, in cui, con tante linee narrative da risolvere e domande a cui rispondere, Lynch si ostina a 'perdere tempo', con lunghe inquadrature fisse di due personaggi in automobile e silenzi che si protraggono.

Un ruolo particolarmente cruciale è affidato poi alla musica, come sempre in Lynch[10]. Le (straordinarie) esibizioni al Roadhouse (cfr. Loss 2017) 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. Nella seconda parte della stagione, poi, alle esibizioni al Roadhouse si accompagnano sempre di più scene con personaggi pressoché sconosciuti, che discutono di argomenti che stentiamo a comprendere, fino a farci sorgere il dubbio che forse ci troviamo in verità in una realtà parallela. Sia tramite la musica che per mezzo di questi frammenti narrativi più o meno slegati, il Roadhouse diventa così territorio di confine, spazio di attraversamento tra mondi diversi sia a livello diegetico che metadiegetico.

Episodio 10: Rebekah Del Rio canta No Stars
<https://www.youtube.com/watch?v=njloaV9eE7I>

Tale espansione della narrazione in direzione di una coesistenza di dimensioni diverse giunge poi a compimento nell'episodio finale, in cui ci ritroviamo insieme a Cooper a cercare Laura Palmer in un universo parallelo, in cui la donna abita in Texas e si chiama Carrie Page (Sheryl Lee). Cooper la convince a tornare a Twin Peaks con lui, ma quando i due arrivano a quella che dovrebbe essere la casa dei Palmer, trovano a risiedervi una sconosciuta, Alice Tremond. L'ultimo episodio diventa così un'avventura assurda, che si conclude con la sconcertante presa d'atto dell'insensatezza del viaggio archetipico (l'eroe salva la principessa) di cui Cooper si è sobbarcato (d'altronde, perché riportare la ragazza a casa, se questa casa è stata la prima sede della sua sofferenza terrena?). Anziché luogo di accesso al senso, la Casa melodrammatica è una facciata respingente, una sorta di muro contro cui si scontrano la ricerca dei personaggi e la nostra (Fig. 10). Lynch vuole evidentemente mettere in forma (pseudo)narrativa una metafora del nostro stesso processo gnoseologico: in *Twin Peaks* lo spettatore è costretto a confrontarsi

Fig. 10 – Kyle MacLachlan (Dale Cooper) e Sheryl Lee (Laura Palmer/Carrie Page) sulla soglia di casa Tremond.

col fatto che non esiste alcuna lettura risolutiva interna al mondo finzionale. Per dar conto di quanto si è visto sullo schermo si arriva sempre al punto in cui l'unica opzione è un salto di qualità, un passaggio di mondo, uno spostamento verso un'altra dimensione del discorso[11].

Come i fan hanno poi appreso (Ivie 2017), Mary Reber, la donna che interpreta la signora Tremond è la vera, attuale proprietaria della casa. Ma se per un attimo siamo tentati di credere che Lynch voglia dirci che Cooper e Laura/Carrie sono precipitati nel nostro universo, che dalla finzione sono calati nella realtà di noi spettatori, dobbiamo presto ricrederci: i nomi Tremond e Chalfont (la famiglia da cui Alice dice di aver acquistato la casa) sono nomi già uditi in passato nella serie e in *Fuoco cammina con me*, associati alla Loggia Nera e alle forze del Male. Non è dunque al dualismo mondo della finzione-mondo reale (o ad altri dualismi interni al racconto come reale-onirico o reale-soprannaturale) che dobbiamo volgerci per sciogliere l'universo di Lynch. Esso è basato piuttosto sul coagularsi sullo schermo di tutte le dimensioni insieme: la realtà extradiegetica, quella diegetica, l'immaginazione, il sogno, l'allucinazione, ma anche il bagaglio intertestuale della storia del cinema e la suggestione della musica. Iperstimolato e privato di ogni forma di *closure*, lo spettatore di Lynch si trova catturato in questo vasto labirinto, senza che nessuno dei singoli mondi possa garantire da solo il raggiungimento di un significato.

In questo senso, entrambe le dinamiche con cui gli spettatori hanno cercato di reimpadronirsi della serie sono essenziali: tanto il moltiplicarsi di articolati tentativi interpretativi su blog, siti e forum[12]; quanto le modalità più ludiche del *fandom* online, fondate sulla rilocazione icastico-sineddotica delle GIF e dei memi, che si sono naturalmente concentrate soprattutto sulla figura di Dougie (sulla funzione delle GIF nel contesto online contemporaneo cfr. Marmo 2016).

Dougie Jones (Kyle MacLachlan) eroe da GIF
https://media.giphy.com/media/l378p7PLV4EI4k5MI/giphy.gif

Alla perdita del centro messa in scena da Lynch corrisponde insomma una serie che richiede ai suoi spettatori livelli di coinvolgimento e di relazione col testo rigorosamente molteplici. Una delle caratteristiche precipue della spettatorialità postmoderna può essere infatti individuata in un'intensificazione del carattere di per sé stratificato dell'esperienza di fruizione: la tendenza a coinvolgere lo spettatore contemporaneamente a livello sia fisico, sia emotivo, sia intellettuale può essere infatti considerata l'equivalente a livello cinematografico e televisivo "di quella frammentazione della soggettività e dell'esperienza di cui si è parlato a proposito della condizione postmoderna" (Pravadelli 2004/2005: 255).

Semmai, sembra dirci Lynch, l'unico elemento che attraversa tutte le dimensioni ed ha una forza potremmo dire assoluta è la paura. Invece che con la musica, l'ultimo episodio si conclude infatti sull'urlo di Laura/Carrie, raggiunta da una voce materna mostruosa proveniente dall'altrove. Se in Lynch il corpo stesso del personaggio è una casa familiare abitata dall'alterità (come dimostrano tutti i doppi che attraversano il suo cinema, fino a questa Laura/Carrie attonita e spaesata), il solo nucleo possibile di identità permanente si colloca nell'espressione fisica basilare del terrore: l'urlo della donna squarcia ancora una volta tutto e spegne le luci della casa della rappresentazione.

Note

[2] Per una interpretazione assai convincente dell'universo di Lynch attraverso le categorie della psicoanalisi lacaniana cfr. Žižek (2011).

[3] Per un'analisi più estesa del film cfr. Basso Fossali (2008: 457-562).

[4] Lynch si è nel frattempo dedicato soprattutto a videoclip e cortometraggi documentari, spesso legati al mondo della musica. Una linea di ricerca, questa, che riveste anch'essa notevole importanza per la discussione di *Twin Peaks The Return*, vista la centralità della musica nell'economia della serie.

[5] Si pensi ad esempio ai casi, pur diversissimi, di *Will & Grace* (NBC, 1998-2006, 2017-) e di *Stranger Things* (Netflix, 2016-).

[6] Sul perturbante, oltre naturalmente a Freud (1977), si vedano almeno Vidler (2006, per il rapporto con l'architettura e la nostalgia) e Bellavita (2005, a proposito del cinema).

[7] Sull'importanza del melodramma non solo come genere ma come vera e propria forma dell'immaginazione, come modalità narrativa ampia che ha avuto importanza cruciale nell'elaborazione dell'equilibrio tra narrazione e attrazione del racconto audiovisivo novecentesco, cfr. almeno Elsaesser (1992), Gledhill (1987), Dagrada (2007) e Pravadelli (2007) per il cinema, ed Elsaesser (1994), Williams (2012) e Mittel (2017: 386-429) per la televisione.

[8] A questa dimensione melanconica contribuisce anche il fatto che molti interpreti non sono potuti tornare ai propri ruoli perché nel frattempo defunti (David Bowie, Frank Silva) o ritiratisi (Michael Ontkean), e che altri (Catherine Coulson, Miguel Ferrer, Warren Frost) sono invece morti subito dopo le riprese, prima della messa in onda della serie.

[9] Secondo Bertetto, "in Lynch confluiscono due percorsi dell'eccesso", di cui egli realizza "una straordinaria sintesi" (2008: 145): da un lato la sperimentazione dell'avanguardia francese, specialmente il surrealismo, e dall'altra il modello del melodramma americano. Sul cinema come vettore di intensità cfr. anche Bertetto (2016).

[10] Sull'importanza della dimensione uditiva nel cinema di Lynch cfr. Dottorini (2004).

[11] Questo discorso sull'arrivo ad un livello in cui l'esegesi induttiva tradizionale si trova in stallo e non può che scontrarsi con l'indicibile è sintetizzato al meglio dalla scena della "rosa blu" in *Fuoco cammina con me*, di cui si veda la puntuale analisi di Carocci (2008). Si può dire che tutta la terza stagione di *Twin Peaks* sia un'estesa riflessione sul concetto di "rosa blu".

[12] Voglio ringraziare a questo proposito Marco Caizzi ed Alessio Trerotoli per aver condiviso con me, in forme diverse, utilissime riflessioni sulla serie e sul ventaglio di esperienze spettatoriali che essa mobilita.

Bibliografia

Basso Fossali, Pierluigi (2008), *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Pisa, ETS.

Béghin, Cyril (2017), "Ce que l'amour fait", *Cahiers du cinéma*, 737: 14-15.

Bellavita, Andrea (2005), *Schermi perturbanti. Per l'applicazione del concetto di «unheimliche» all'enunciazione filmica*, Milano, Vita & Pensiero.

— (2008), "*Inland Empire*", *David Lynch*, ed. Paolo Bertetto, Venezia, Marsilio: 127-144.

Bertetto, Paolo (2006), "L'analisi interpretativa. «Mulholland Drive» e «Une femme mariée»", *Metodologie di analisi del film*, ed. Paolo Bertetto, Roma-Bari, Laterza: 223-276.

— (2008), "Il cinema di David Lynch. L'enigma e l'eccesso", *David Lynch*, ed. Paolo Bertetto, Venezia, Marsilio: 7-28.

— (2016), *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Milano, Mimesis.

Carocci, Enrico (2008), "Fuoco cammina con me", *David Lynch*, ed. Paolo Bertetto, Venezia, Marsilio: 70-89.

Casetti, Francesco (2015), *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.

Chion, Michel (1992), *David Lynch*, trad. it. di Daniela Giuffrida, Federica Sorba, *David Lynch*, Torino, Lindau, 1995.

Dagrada, Elena, ed. (2007), *Il melodramma*, Roma, Bulzoni.

Dottorini, Daniele (2004), *David Lynch: il cinema del sentire*, Recco, Le Mani.

Elsaesser, Thomas (1972), "Tales of Sound and Fury. Observations on the Family Melodrama", trad. it. "Storie di amore e furore. Osservazioni sul melodramma familiare", *Forme del melodramma*, ed. Alberto Pezzotta, Roma, Bulzoni, 1992: 65-109.

— (1994), "Melodramma e temporalità", *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, ed. Vito Zagarrio, Venezia, Marsilio: 349-357.

— (2002), "Classical/post-classical narrative (*Die Hard*)", *Studying Contemporary American Film*, di Thomas Elsaesser; Warren Buckland, trad. it. di Daniela Pedrazzani, "La narrazione classica/post-classica (*Die Hard – Trappola di cristallo*)", *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Roma, Bietti, 2010: 43-101.

— (2009), "The Mind-Game Film", *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. Warren Buckland, Oxford, Wiley-Blackwell: 13-41.

Freud, Sigmund (1919), "Das Unheimliche", trad. it. a cura di Cesare Luigi Musatti, "Il perturbante", *Opere*, vol. IX, Torino, Bollati-Boringhieri, 1977: 77-118.

Gledhill, Christine, ed. (1987), *Home is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*, London, BFI.

Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo, eds. (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipo-Libri.

Ivie, Devon (2017), "How the Laura Palmer House's Actual Homeowner Ended Up in *Twin Peaks: The Return*'s Final Scene", *Vulture. Devouring Culture*, <http://www.vulture.com/2017/09/twin-peaks-laura-palmer-house-real-homeowner-mary-reber.html> [16/03/2018].

Loss, Robert (2017), "The Next Hot Music Scene Can Be Found at Twin Peaks' Bang Bang Bar", *PopMatters*, <https://www.popmatters.com/the-next-hot-music-scene-twin-peaks-bang-bang-bar-2495379405.html> [16/03/2018].

Marmo, Lorenzo (2016), "Looping, Laughing and Longing: The Animated GIF in the Contemporary Online Environment", *Comunicazioni sociali. Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies*, 38/1: 78-86.

McEnaney, Tom (2012), "DIANE… The Personal Voice Recorder in *Twin Peaks*", *Sounding Out. Pushing sound studies into the red since 2009*, <https://soundstudiesblog.com/2012/04/02/diane-the-personal-voice-recorder-in-twin-peaks/> [16/03/2018].

Mittel, Jason (2015), *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, trad. it. a cura di Fabio Guarnaccia, Luca Barra, *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minimum Fax, 2017.

Moretti, Franco (1994), *Opere mondo: saggio sulla forma epica dal* Faust *a* Cent'anni di solitudine, Torino, Einaudi.

Mulvey, Laura (1996), "Netherworlds and the Unconscious: Oedipus and *Blue Velvet*", trad. it. a cura di Veronica Pravadelli, "Mondi sotterranei e inconscio: Edipo e *Velluto blu*", *Cinema e piacere visivo*, Roma, Bulzoni, 2013: 57-79.

Nieland, Justus (2012), "Melodrama's Crypt: *Twin Peaks: Fire Walk with Me*", *David Lynch*, Urbana-Chicago-Springfield, University of Illinois Press: 79-93.

Pescatore, Guglielmo, ed. (2018), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Roma, Carocci.

Pravadelli, Veronica (2004/2005), "Postmoderno e nuova spettatorialità", *Bianco & Nero. Rivista quadrimestrale del Centro Sperimentale di Cinematografia*, 550/551: 247-257.

— (2007), "Eccesso, spettacolo, sensazione. Il *family melodrama* degli anni cinquanta", *La grande Hollywood. Stili di vita e stili di regia nel cinema classico americano*, Venezia, Marsilio: 195-229.

Thompson, Kristin (2003), "The Strange Cases of David Lynch", *Storytelling in Film and Television*, trad. it. di Silvia Vacirca, "Lo strano caso di David Lynch", *Storytelling. Forme del racconto tra cinema e televisione*, Soveria Mannelli, Rubbettino, 2012: 109-140.

Vidler, Anthony (1992), *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*, trad. it. di Barbara Del Mercato, *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Torino, Einaudi, 2006.

Wallace, David Foster (1997), "David Lynch Keeps His Head" (1995), *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, trad. it. a cura di Vincenzo Ostuni, Christian Raimo e Martina Testa, "David Lynch non perde la testa", *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, Roma, Minimum Fax, 1999: 220-317.

Williams, Linda (2012), "Mega-Melodrama! Vertical and Horizontal Suspensions of the "Classical", *Modern Drama*, 55/4: 523-543.

Žižek, Slavoj (2000), *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's* Lost Highway, trad. it. a cura di Damiano Cantone, *Lynch: il ridicolo sublime*, Milano, Mimesis, 2011.

Zucconi, Francesco (2017), "Sordità di David Lynch", *Fata Morgana Web*, <http://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2017/07/30/sordita-di-david-lynch-twin-peaks/> [20/03/2018].

Film e serie televisive citati

Blue Velvet (*Velluto blu*), Dir. David Lynch, USA, 1986.

Inception (*Id.*), Dir. Christopher Nolan, USA, 2010.

Inland Empire (*Inland Empire – L'impero della mente*), Dir. David Lynch, USA, 2006.

Lost Highway (*Strade perdute*, 1997), Dir. David Lynch, USA, 1997.

Mulholland Drive (*Id.*, 2001), Dir. David Lynch, USA, 2001.

The Others (*Id.*), Dir. Alejandro Amenabar, Spagna-USA-Francia-Italia, 2001.

Peyton Place (*I peccatori di Peyton*), Dir. Mark Robson, USA, 1957.

Shutter Island (*Id.*), Dir. Martin Scorsese, USA, 2010.

The Tree of Life (*Id.*), Dir. Terrence Malick, USA, 2011.

Twin Peaks: Fire Walk with Me (*Fuoco cammina con me*), Dir. David Lynch, USA, 1992.

Peyton Place (*Id.*), ABC, USA, 1964-1969.

Stranger Things, Netflix, USA, 2016-.

Twin Peaks (*I segreti di Twin Peaks*), ABC, USA, 1990-1991.

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

Will & Grace, NBC, USA, 1998-2006, 2017-.