



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://cav.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

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 Frost¹ 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

¹ 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 horrorifico 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.).²

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 invasato 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.³

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

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

A partire dall'*incipit*, il film si sviluppa mostrando la discesa del giovane Jeffrey nelle profondità più morbose 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?)⁴ 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:

.....
nematografica. 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).

4 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 medialità 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,⁵ 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

5 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 scoperchiare 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.⁶ 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 luogo

6 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).⁷

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.⁸ 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

7 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).

8 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 slegati 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.⁹ 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).¹⁰ 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...

9 Lo dimostra molto bene il volume di Parlange (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.

10 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*,¹¹ 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-

11 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 OPPONI 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).¹²

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 figlicidio.

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*

12 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.¹³

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'invasiva 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

¹³ 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,¹⁴ 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 (Cascelli 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

¹⁴ Un ottimo punto di partenza per un'analisi della terza stagione di *Twin Peaks* è però offerto dal denso volume di Sanna (2019).

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

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,¹⁵ la famiglia borghese è un prototipo omologante destinato alla replicazione di sé, che si costruisce sottraendo legittimità a delle forme di aggregazione alternative.¹⁶ 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

15 “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”.

16 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 Postmodernity*, 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*, 111, 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.