



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

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,¹ 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 complementarità; 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,² ad anticipare il ruolo del moderno *showrunner*.

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

¹ 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.

² 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 "atmosfere 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 dirimente 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*,³ 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 Frost⁴ hanno dato libero sfogo alle più

3 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).

4 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'analogia 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 accompagna 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.⁵

.....
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*).

⁵ 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 degli

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 (sovr)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.⁶ La seconda è di

.....
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.

⁶ 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

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).

le due stagioni precedenti e con *Fire Walk With Me*, ma che si espande 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 doppelganger* (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 *multipl*o 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'evo-

cazione 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*,⁷ 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) *whodunnit* 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*.⁸ 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

7 Riproduzione visiva: 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.

8 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.*).

corrente. Tutto intorno, il macro-testo è punteggiato da forme della 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) classic(izzata) 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,⁹ quasi a 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-piomba 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

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

risolvere un mistero, cercare la verità. Ma insieme apre alla possibilità 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 tratte-

rebbe dunque di un assorbimento della "mitologia d'autore" all'interno 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 definatoria, 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*),¹⁰ 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.¹¹

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

10 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.

11 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).

alla prefigurazione di un modello, o per lo meno di una ricorrenza. 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 funziona 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 correlata 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 compiaciuta, 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 cinemato-

grafici 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 verso 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

- ABBOTT S. (a cura di) (2010), *Cult TV: From Star Trek to Dexter, New Approches 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.
- DIPAULO 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!: Auteursism, 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.