

## Sotto Analisi

### Il buco nero del reale

“Stretto come la mano che tiene il sasso. Ma lo tiene stretto soltanto per poterlo scagliare più lontano. Ma la via conduce anche in quella lontananza” (Aforisma n. 21).

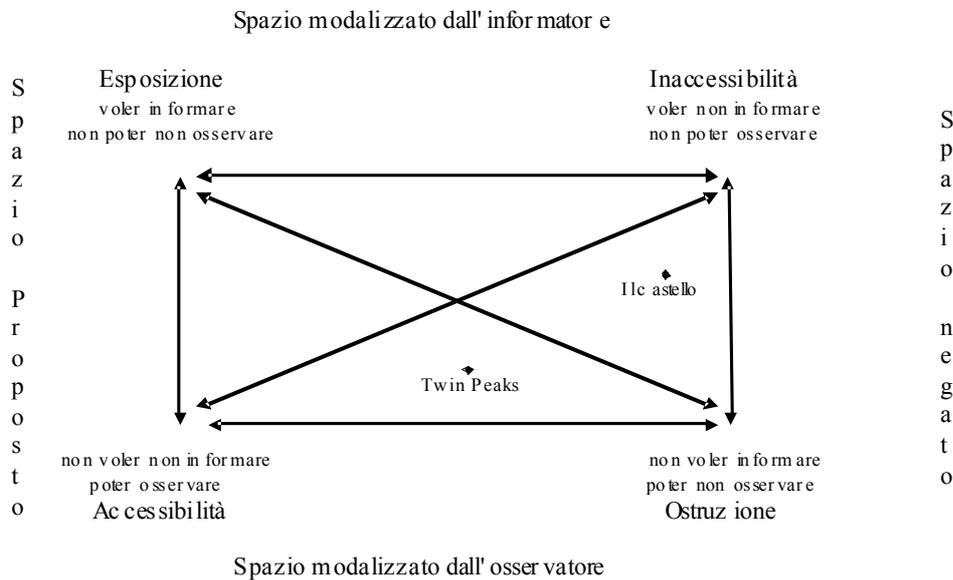
Questa frase è contenuta all'interno di una raccolta di pensieri scritti da uno degli autori più importanti della storia della letteratura, uno degli artisti che più hanno segnato il pensiero umano del Novecento; la raccolta è *Gli Aforismi di Zürau* e il suo autore è Franz Kafka<sup>1</sup>. La scelta di questo aforisma non è dettata dal caso, ma al contrario diventa elemento essenziale per mettere in relazione lo scrittore praghese e un cineasta tra i più venerati dell'ultimo quarto di secolo, David Lynch. In particolar modo la citazione a inizio testo servirà per avvicinarci al vero nucleo dello scritto, cioè la discendenza che il serial *Twin Peaks* ha nei confronti de *Il Castello*, e soprattutto come le due opere creino un dialogo di estremo interesse se messe in relazione.

L'aforisma citato in precedenza diventa elemento seminale per la sequenza in cui Dale Cooper esplica il metodo tibetano come mezzo d'indagine, mostrando come il semplice lancio di un sasso tracci la via che in seguito egli dovrà percorrere. Il fatto che in entrambi i casi il percorso da seguire sia determinato dal lancio di una pietra potrebbe far pensare a come sia il caso a dominare l'esistenza dell'uomo. Ciò è giusto solo in parte: non sempre è il fato a determinare le nostre esistenze, anzi è proprio quest'ultimo che sembra essere governato da qualcos'altro.

Sappiamo che la cultura ebraica ha fortemente condizionato le opere di Kafka, e proprio l'idea del caso, nel quale lo scrittore crede, coincide con quella giudaica, che vede in tutto il creato una relazione di tipo matematico, capace di rivelarci la perenne manifestazione di Dio nel nostro universo, che ne è diretta rivelazione cabalistica. Proseguendo nella visione di *Twin Peaks* scopriamo come in realtà il caso conti sempre meno. Già il metodo tibetano, del resto, escludeva in parte questa ipotesi, poiché nasceva dall'unione nell'uomo tra coordinazione motoria e mentale, ma è chiaro il modo con cui lo spettatore e i colleghi di Cooper lo percepiscono: come un'azione governata completamente dal caso. Solo con la successiva decifrazione dei sogni e delle allucinazioni del protagonista si può intuire come a guidare il nostro mondo, e le nostre azioni, sia una logica esterna al nostro mondo. La presenza del divino, e le sue interferenze, diventano elementi essenziali e caratterizzanti per l'esistenza dell'uomo. Non è un caso quindi che Cooper appaia fin da subito come un prescelto dalle entità di *Twin*

*Peaks*, e per lo stesso motivo egli può essere, in parte, messo in relazione con Joseph K. de *Il Processo*, ma allo stesso tempo anche con K., che potremmo definire quasi come un “prescelto per caso”.

*Twin Peaks* e *Il Castello* sono due opere all'apparenza lontane tra loro. Pensiamo solo alle basi su cui poggiano: il genere letterario del romanzo è impossibile da definire, mentre il serial parte proprio con l'idea di fondere vari elementi tipici dei generi televisivi (dalla *soap* alla *detection* fino al *fantasy*), rendendo *Twin Peaks* una delle produzioni più singolari della storia della televisione, nonché luogo dove si attuano una serie di trasmutazioni della narrazione seriale e dei generi televisivi. Paradossalmente, è proprio dalla narrazione che derivano i maggiori punti di contatto tra le due opere, in particolare nel modo con il quale il racconto viene gestito. Infatti in entrambi i casi le informazioni non sono dispensate uniformemente, ma rendendo il processo di scoprimento del tutto irregolare, creando così all'interno della narrazione dei moti difficilmente classificabili. Entrando nel dettaglio possiamo notare come nelle opere s'instaurino tra informatore e osservatore rapporti differenti ma che hanno sempre come punto focale il mantenimento del mistero. Prendendo in prestito lo schema costruito da Fontanille:



In *Twin Peaks* abbiamo un regime che tende a modificarsi all'interno della progressione narrativa: nella prima parte possiamo individuare un'accessibilità che ci lascia osservare, in cui il mondo della cittadina ci viene fatto conoscere in modo “tenue”, senza che questo si riveli immediatamente in tutta la sua

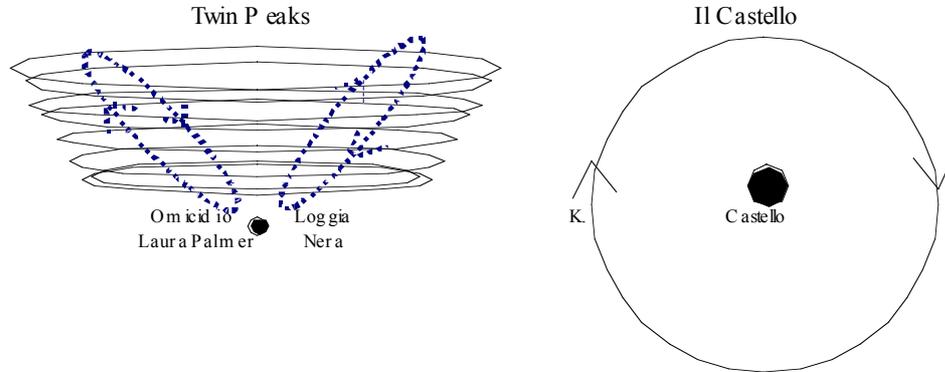
complessità, evitando fin da subito d'informare eccessivamente e introducendoci nel modo meno traumatico alle vicende che caratterizzano il serial. Elemento necessario affinché venga a crearsi questo contratto di apertura è la sigla, la quale mostra fin da subito il conflitto da cui è caratterizzata la cittadina: le immagini di naturale calma che vediamo succedersi sono contrapposte a quelle della segheria e della cascata (moti più turbolenti), ma nonostante questa scissione interna tutto sembra avere un effetto calmante; il motivo di Badalamenti tranquillizza lo spettatore e i frammenti, che dovrebbero essere in opposizione, ci appaiono estremamente mitigati (la cascata è riprodotta al rallentatore, mentre le lame della segheria non sono in funzione), creando così una sequenza altamente ipnotica. In questo senso possiamo trovare tutte le caratteristiche di un'accessibilità al testo, capace di comunicare senza per questo palesare le informazioni ma semplicemente alludendole (non voler non informare).

Se questo è il regime che domina la prima parte della serie, essa in tutta la sua durata subisce delle trasformazioni in cui gli autori non lasciano più che il mondo di *Twin Peaks* venga allo scoperto da solo, ma al contrario rendono i segreti sempre più impermeabili, con una vera e propria ostruzione dello sguardo dello spettatore. Ma ciò che gli autori desiderano è rendere noto allo spettatore l'esistenza di queste due dimensioni, e come la loro natura sia inconoscibile. Il fatto che il maggiore Briggs venga continuamente bloccato nel momento in cui sta per approfondire il discorso sulla Loggia bianca non solo instilla nello spettatore la curiosità su di essa, ma soprattutto mostra come non ci sia la possibilità di osservare e conoscere nulla a riguardo. Viene così a palesarsi nello spettatore l'impossibilità di conoscere.

Un discorso leggermente diverso può essere fatto per *Il Castello*: poiché lo sguardo dell'informatore mantiene sempre il lettore, seguendo lo schema di Fontanille, verso l'ascissa della negazione, il romanzo oscilla continuamente tra lo spazio di ciò che è ostruito e ciò che è inaccessibile. Infatti, se il Castello rappresenta il luogo dell'impenetrabilità più assoluta, il villaggio diventa invece il luogo dove si palesa con maggior evidenza la sottrazione di conoscenza messa in atto da Kafka infatti in quest'ultimo non solo si possono incontrare funzionari, detentori di segreti inaccessibili, ma è il paese stesso (con le problematiche e le sudditanze manifestate dai suoi abitanti) a rappresentare un continuo rimando ai misteri del Castello; il protagonista e il lettore sono continuamente inseriti in un contesto che allude ininterrottamente al mistero senza mai però darne una spiegazione. La vera insofferenza nei confronti dello scarto di sapere non è data dalla sua continua negazione, ma al contrario, è manifestata dalla consapevolezza che la soluzione agli enigmi sia sempre in prossimità del nostro sguardo o in procinto di essere svelata, insomma si manifesta una volontà di non voler informare. L'incontro tra il protagonista e

Bürger evidenzia propria questa intenzione, il sonno che colpisce K. è l'ennesima rappresentazione di come l'autore non intenda assolutamente lasciar sapere nulla delle logiche che governano il Castello. Va analizzato con maggior attenzione come il racconto, e il mistero, vengano affrontati nel serial. Nel romanzo di Kafka l'obiettivo del protagonista rimane sempre lo stesso, tanto da diventare un'ossessione, in *Twin Peaks* invece assistiamo a un moto centripeto: dalla domanda iniziale che aggancia lo spettatore, individuabile con "chi ha ucciso Laura Palmer?", si diramano, fin dall'episodio pilota, tutte le sottotrame e gli intrighi che caratterizzano la serie. È proprio attraverso questo movimento, che parte dall'intimo (il dolore di una famiglia per l'assassinio della figlia) per arrivare all'esterno (gli affari loschi di Benjamin Horne, tra i tanti) e poi tornare al nocciolo del mistero, che la narrazione prosegue, come se tutti gli eventi fossero attratti gravitazionalmente da un buco nero che tiene a sé il male della cittadina.

Nonostante le due opere abbiano gli stessi intenti, cioè mostrare il comportamento di una società di fronte al mistero (l'omicidio di Laura prima e la Loggia nera poi per *Twin Peaks*, la presenza del Castello nel romanzo), esse rivelano però due metodi d'indagine e narrazione contrapposti; infatti, se per il serial abbiamo un andamento che può essere definito centripeto ma allo stesso tempo circolare, ne *Il Castello* la vita nascosta del villaggio è portata alla luce dal protagonista. Il romanzo non ci racconta direttamente le vicende parallele a quelle del protagonista (come avviene nel serial) ma al contrario queste ci vengono fatte conoscere come semplici informazioni conseguenti alle sue indagini. Il percorso di K. ovviamente non lo porterà mai a scalfire il nocciolo del mistero, lasciandolo così esterno alle logiche che guidano il Castello. Possiamo così immaginarci la cittadina di Twin Peaks come un buco nero capace di far sprofondare nel suo mistero tutte le vicende dei personaggi, per poi immetterle di nuovo al suo esterno, portando così alla formazione di moti circolari potenzialmente infiniti; il Castello invece è rappresentabile più come un pianeta la cui forza di gravità attrae a sé qualsiasi cosa, ma nello stesso tempo lo mantiene a distanza, creando un movimento molto simile a un'orbita circolare.



Entrambe le opere fanno riferimento al mistero come nucleo di rinvio, ma anche all'idea di spazio geografico come luogo di nascita e sviluppo narrativo, facendo leva sulla divisione intrinseca tra centro abitato e luogo proibito.

È risaputo che alla base di *Twin Peaks* c'è una mappa: la prima cosa che hanno realizzato Lynch e Frost nel creare la serie è proprio una pianta della cittadina, ed è proprio dalla costruzione dei locali, degli ambienti, della vegetazione che *Twin Peaks* acquista forza significativa, al punto che essi diventano un elemento imprescindibile per comprendere la complessità del luogo, oltre che un elemento cardine per la fidelizzazione del pubblico (l'accoglienza degli interni, sottolineata dall'uso di filtri rossi e dalla contrapposizione con gli esterni minacciosi, diventa uno degli aspetti di maggior riconoscibilità del serial, che lo ricollega a quell'ipnotismo, presente anche nella sigla, che rassicura lo spettatore). Medesimo discorso può essere fatto per il mondo de *Il Castello*, in cui le divisioni tra villaggio e maniero sono insormontabili e chiare fin dall'apertura del romanzo. Nel paese sembra quasi essere arrivato un inverno d'indefinita durata che rende tutto l'ambiente esterno inospitale, e nemmeno le abitazioni ci appaiono confortevoli (a differenza del serial), divenendo solo le rappresentazioni delle frustrazioni degli abitanti per i comportamenti schivi del Castello. Non è un caso che la narrazione non si sposti mai dai due luoghi e raramente ci siano riferimenti verso un altrove; ne *Il Castello* questi servono solo a sottolineare l'indefinitezza del mondo esterno, mentre più precisi sono i riferimenti in *Twin Peaks*, per quanto sembrano servire solamente a inserire meglio lo spettatore all'interno di un contesto a lui conosciuto. I due universi quindi, seppur in maniera non ermetica, sembrano essere esclusi dal resto del mondo, e ciò che viene da fuori è sempre visto dalla comunità come un elemento di turbamento.

I luoghi in cui sono ambientate le opere assumono valori magici (per il serial) e mitici (per il romanzo), in essi a prevalere è l'atmosfera di sospensione e mistero capace di dare enfasi alle permanenze dei protagonisti. I boschi che cingono *Twin Peaks* sono luoghi dove si annidano presenze da tempi immemorabili, zone in cui l'oscurità prende il sopravvento, dove avvengono riti sacrificali e si aprono porte su altre dimensioni; ne *Il Castello* invece il deserto di neve diventa quasi un raccoglitore, un luogo dove si radunano tutti coloro che intendono tenere rapporti con il Castello e una volta dentro il villaggio non possono più uscirne. Nello stesso tempo, però, esso delimita il raggio d'azione del conte/Dio, che si nasconde dentro la sua dimora con l'unico interesse di non essere trovato e di mantenere il Castello inviolabile. Il deserto quindi non diventa solo delimitazione ma soglia ultima in cui il conte si rifugia dal resto del mondo, e non è un caso che in *Twin Peaks* la Loggia nera (situata nei boschi) sia definita come la soglia del limite estremo, nel quale l'uomo, per ottenere la propria salvezza, dovrà superare l'abitante di questo luogo, cioè il proprio doppio (è necessario sapere che nell'opera Lynchiana Dio è sostituito dalle paure e ansie dell'uomo stesso). *Twin Peaks* costruisce il suo mistero grazie alle incertezze spazio-temporali (l'atemporalità del luogo è un altro elemento in comune con *Il Castello*), ma è soprattutto con Diane, il nome che Cooper ripete ogni volta che usa il registratore, che si ha un vero vuoto conoscitivo, che sottolinea la totale mancanza di coordinate narrative. Lo spettatore del serial, insomma, si trova in un punto in cui diverse linee convergono, ma esse, invece di collidere, si perdono sprofondando in un non-luogo. Possiamo parlare, quindi, di *Twin Peaks* e del villaggio de *Il Castello* come posti che invece di espandersi orizzontalmente mostrano uno sprofondamento verticale in un abisso spazio-temporale che attrae a sé tutto ciò che gli si avvicina, decontestualizzandolo e facendo perdere le coordinate a chi osserva.

Ma se i due luoghi in cui le opere sono ambientate assumono questa valenza, maggior importanza deve essere attribuita alle divisioni intrinseche alle singole location. Spieghiamoci meglio: un ruolo importante è rivestito da ciò che sta attorno ai due centri abitati (la foresta e il deserto), ma ancora più considerevole è il ruolo che ricoprono i due luoghi topici delle narrazioni, cioè il Castello e la Red Room (o Loggia nera). Se fino a questo momento abbiamo visto come l'ambientazione sia servita soprattutto a far perdere le coordinate all'osservatore, decontestualizzando i due racconti dal nostro mondo, il Castello e la Red Room si presentano come veri e propri spazi in cui la narrazione e il significato collassano. Ciò che appare chiaro fin da subito è che i due posti sono le dimore delle entità, o per lo meno di quegli esseri che si distinguono dal resto delle persone comuni, ed è altrettanto chiaro come questi siano i luoghi dove il potere viene perpetuato. La localizzazione è distaccata dal resto dei centri abitati: l'ingresso della Loggia nera è situato in mezzo al bosco mentre il Castello

si trova in cima a una collina che sovrasta il villaggio. All'interno delle opere questi luoghi rappresentano gli spazi del mistero, dell'inaccessibilità e del desiderio. Per K. poter accedere al Castello è essenziale se vuole diventare agrimensore di ruolo all'interno del villaggio, mentre Cooper è costretto ad accedere alla Loggia nera non solo per scoprire la natura delle entità che tengono in scacco Twin Peaks, ma anche per fermare il male e l'avidità dell'uomo, impersonata da Windom Earle. In entrambi i casi, però, i protagonisti rimarranno solamente nelle anticamere dei luoghi effettivi: l'inaccessibilità al Castello è uno dei punti fondamentali su cui si basa il romanzo, mostrando quanto l'uomo sia lasciato in balia di se stesso, abbandonato da un Dio incurante. La sconfitta di K. rappresenta non solo la disfatta di un uomo, ma quella *dell'uomo* che crede ancora nella ricerca di Dio; l'incarico da agrimensore affidatogli dal Castello non viene mai confermato al protagonista, non ci sono attestati o altro che provino il reale bisogno di quell'incarico al villaggio, l'atteggiamento di K. sembra quasi suggerire come sia stato egli stesso a venire al villaggio senza alcuna richiesta, e la decisione di restare nonostante non ci sia il lavoro dimostra quanto la situazione fosse già stata preventivata. Paradossalmente, l'unica risposta che conferma il suo incarico proviene dal Castello stesso, anche se poi si rivelerà essere solo un modo con cui le autorità illudono il protagonista. Il Castello si prende gioco di K. e della sua volontà di varcare le soglie consentite, l'invio degli aiutanti diventa quindi il modo più chiaro con cui il protagonista viene ridicolizzato e ostacolato da parte del Castello. Anche la Loggia nera rappresenta un'anticamera, e nonostante Cooper riesca ad addentrarsi nel territorio sconosciuto più di quanto non ci riesca K., veniamo a sapere come la Red Room in realtà sia una dimensione di passaggio tra il nostro mondo e quello più elevato della Loggia bianca. Il luogo nel quale Cooper entra rappresenta una zona di transizione in cui, affinché si possa raggiungere la salvezza, l'uomo deve prima dimostrare coraggio e purezza d'animo perfetti. L'agente peccherà nella prima delle due richieste rimanendo così, alla fine della serie, imprigionato in questo luogo di transizione, ma nonostante ciò la sua anima non verrà incenerita, continuando a esistere all'interno di questa dimensione.

Oltre a questo *excursus* narrativo e fenomenologico sulle regole della Loggia nera, molta attenzione deve essere riposta nella costruzione architettonica ed estetica del luogo, nonché nelle proprietà fisiche e spazio-temporali. Come è noto la Red Room rappresenta una dimensione altra rispetto alla nostra e trascende tutto ciò a cui siamo abituati. Il tempo diventa relativo all'interno di questa realtà in cui passato, presente e futuro non hanno più differenze ma diventano un *continuum* temporale libero dalla logica esistenziale del nostro mondo (pensiamo a come Cooper sia già dentro la Loggia in *Fuoco Cammina con me!* nonostante il film sia un *prequel*), e in cui le divinità mostrano come

per loro sia possibile controllare il flusso temporale all'interno della Red Room, arrestandolo o rallentandolo (la scena del caffè nell'ultima puntata). Ciò che ci appare essere sovvertita è anche la concatenazione di causa-effetto, come vediamo nel momento in cui Cooper perde sangue dallo stomaco, forse a causa della pugnalata che successivamente gli sferrerà Windom Earle, o probabilmente per la riapertura del colpo di pistola subito nel finale della prima serie. Ma a essere scardinata completamente all'interno della Red Room è la concezione spaziale: il passaggio da una stanza all'altra non segue una logica o un ordine; allo spettatore sembra di trovarsi nella solita stanza, ma l'arredamento e le presenze mostrano come, varcata ogni soglia, questa sia in realtà un luogo sempre differente. Il dislocamento spaziale nella Loggia nera dimostra di non seguire una logica umana, le proprietà fisiche e spazio-temporali sono assoggettate a una dimensione che non conosciamo e che difficilmente potremo riuscire a comprendere. Le tende rosse ben raffigurano questa indeterminatezza spaziale della Loggia nera, e diventano la raffigurazione più diretta di come all'interno di questa realtà non esistano delle pareti divisorie capaci di suddividere i diversi spazi, ma che al contrario queste rifrazioni si presentano mobili, quasi inconsistenti e prive di una forma definita, e per questo mutevoli. Le tende, simbolo nella nostra concezione di divisori facilmente superabili, in questo caso, contrariamente, diventano soglie capaci di delimitare spazi continuamente mutevoli, quasi fossero sipari di un teatro capaci di celarci ogni volta un mondo diverso. Inoltre, per sottolineare la sua natura mutevole, la rivisitazione del passato di Cooper dentro la Red Room rappresenta la consistenza onirica del luogo, capace di modellarsi solo grazie al materiale mentale (ricordi, paure, timori...) di chi vi entra. La Red Room si rivela così una dimensione incapace d'esistere autosufficientemente (è pur sempre il luogo-ombra della Loggia bianca), poiché per esistere essa richiede prima di tutto i sentimenti provenienti dall'esterno.

Tenendo conto di tutti questi elementi possiamo pensare alla Red Room come alla raffigurazione più completa e vicina di ciò che Lynch considera il Cinema. Le stanze all'interno della filmografia del regista sono di primaria importanza, ma quella rappresentata in *Twin Peaks* diventa la più importante perché costituisce una componente fondamentale per elaborare l'essenzialità dell'elemento metacinematografico e il suo ruolo nel mettere in evidenza le pieghe del reale. Prima di tutto la Red Room è il luogo dove il racconto prolifera, dove nascono numerose possibilità e vicende, se non addirittura una vera e propria fenomenologia; a livello simbolico invece possiamo notare come appena dentro Cooper venga inondato da luci stroboscopiche che ne frammentano i movimenti. Questa rappresentazione può essere vista come un richiamo alla scomposizione del movimento propria della pellicola, definendo fin da subito la Red Room come luogo cinematografico per eccellenza. Ma, oltre a questo,

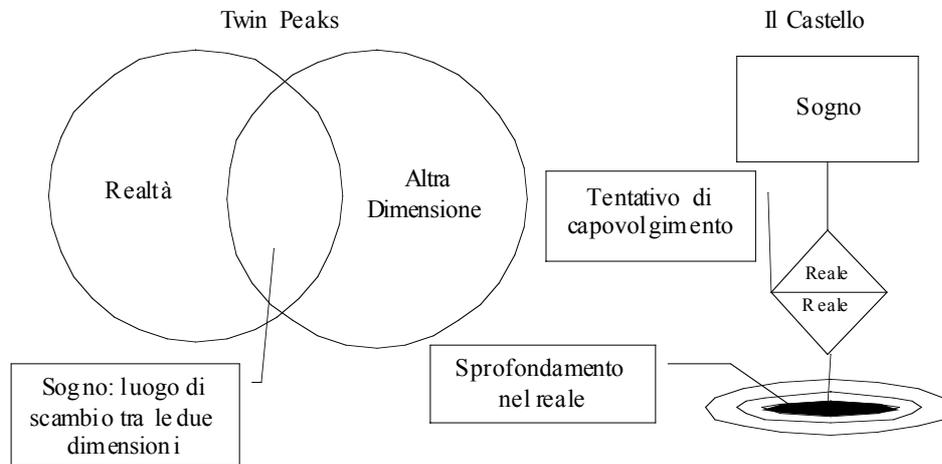
l'elemento che più di tutti sembra rimandare alle possibilità del Cinema è la capacità d'imbrigliare il tempo, presente anche nella Loggia nera, mentre la possibilità di allargare potenzialmente all'infinito gli ambienti, come si percepisce nel continuo ripetersi delle stanze, avviene attraverso il semplice uso del montaggio.

Se quindi la Red Room diventa luogo cinematografico per eccellenza, il Castello diventa il luogo-simbolo dove la burocrazia e la scrittura regnano sovrane, dove il meccanismo amministrativo stritola l'essere umano e la sua vita. Il regno del Castello si sorregge su basi fondate dalle parole scritte nei fogli, l'esistenza dell'essere si risolve tutta all'interno di un armadio, come quello del sindaco straripante di documenti, e solo attraverso la scrittura si può diventare vera persona fisica e provare la propria esistenza. Se quindi, per Lynch, il cinema diventa mezzo essenziale per mostrare l'incapacità di comprensione del reale da parte dell'uomo, nonché luogo di proliferazione delle possibilità narrative, Kafka utilizza la scrittura per incatenare l'essere umano a una condizione esistenziale di perenne dipendenza nei confronti di un meccanismo impossibile da arrestare. Le due sovrastrutture presentano un'ambiguità difficile da comprendere, messa maggiormente in risalto dall'impossibilità di scindere l'elezione dalla dannazione, le quali sembrano convivere continuamente nelle due opere e nei personaggi. Non a caso Laura e Cooper mostrano di essere dei prescelti, due anime destinate a soccombere per essere controllate da BOB e dalla Loggia nera, ma allo stesso tempo essi sono la prova di come in realtà la loro purezza sia incorruttibile, mostrando come il controllo dell'anima non sia inevitabile (Laura si sacrifica mentre Cooper rimane "solamente" imprigionato).

Per quanto riguarda K., sebbene il suo arrivo sia determinato da una nomina derivante dal Castello (elezione) l'impressione è che sia stato K. stesso a voler intraprendere il cammino fino al villaggio. La sua convocazione non viene mai confermata ufficialmente, ma ciò che avviene una volta giunto dimostra invece un'elezione non premeditata, il Castello poserà il proprio sguardo solo dopo quello di K. L'elezione è quindi qualcosa che non è innata, ma anzi deriva a posteriori, perfettamente in linea con il Dio distratto che il romanzo suggerisce, ma questo tipo di elezione lentamente si trasforma sempre più in condanna per il protagonista. Se infatti all'inizio la situazione di K. sembra potersi risolvere nel giro di poco tempo attraverso l'incontro con Klamm, più il romanzo prosegue più ci rendiamo conto di quanto le circostanze del protagonista diventino sempre più tragiche (il romanzo, infatti, doveva chiudersi con la nomina postuma di K. ad agrimensore, almeno stando alle parole di Max Brod). Per entrambi gli autori, quindi, la fine non rappresenta la porta per la libertà dell'uomo (pensiamo a Jocey imprigionata nel pomello di una camera d'albergo), ma è solo attraverso la sua capacità di modificare il mondo e il suo

corso naturale che l'uomo si rende in grado di liberarsi.

Oltre a questi paragoni, è nel contatto che queste entità hanno con le persone che si situano alcuni dei maggiori punti in comune tra le due opere. Come sappiamo BOB, e presumibilmente anche le altre entità, per andare all'esterno hanno bisogno di controllare l'anima di un uomo, e solo così sono in grado di utilizzarne il corpo; l'uomo, in questo modo, diventa un semplice mezzo attraverso il quale la divinità mette in atto le proprie depravazioni. Il vero aspetto di questi esseri diventa quindi sfuggibile, solo chi è eletto o dannato potrà vederne il vero volto; allo stesso tempo, però, il sogno è l'unico luogo capace di abbattere tutte le barriere esistenti tra uomo e divinità. Così succede a Cooper, capace di accedere per la prima volta alla Loggia nera in sogno, e a Ronette Pulanski, che solo nel passaggio dal coma alla coscienza (e quindi tra stato d'incoscienza e ragione) è in grado di vedere, senza filtri, com'è realmente accaduto il rituale sacrificale di Laura. Il sogno rappresenta il luogo in cui il piano umano viene a contatto con quello divino, in cui a cadere è la ragione e a diventare elementi principi sono le sensazioni, e non è un caso che a essere un eletto sia proprio Cooper, agente che fin da subito dimostra di dare importanza soprattutto all'intuito e non tanto alla ragione. Il sogno in *Twin Peaks* è terreno di scambio e di rivelazioni; analogamente ne *Il Castello* molto importante è la parte in cui K. si addormenta mentre Bürgel parla del funzionamento del Castello. Essa infatti segna non solo la definitiva disfatta del protagonista nei confronti dell'autorità, ma anche l'impossibilità di rimanere a confronto con il divino (come accade anche a Cooper di fronte al gigante, quando la sua attenzione è messa a dura prova non solo dalla ferita subita ma anche dal faccia a faccia con una tale entità). Il sogno è tuttavia il mezzo con cui l'uomo è in grado di raffigurare senza mediazioni la vera figura del divino. Nel momento in cui si addormenta, K. vede se stesso combattere contro Bürgel, e, dopo un primo momento in cui appare vincitore e osannato dal pubblico, la sua vittoria si trasforma in una desolata landa vuota dove a capeggiare è proprio il funzionario, che finalmente appare in tutta la sua potenza, abbigliato come un dio greco e squittendo come una ragazzina. Quindi ne *Il Castello* il sogno diventa un territorio più ambiguo, in cui la realtà può apparire diversa se non addirittura capovolta (la vittoria di K. quando in realtà sta avvenendo la sua sconfitta); ma nemmeno questo equilibrio può reggere di fronte alle divinità del Castello: la rappresentazione di Bürgel come un dio greco mostra senza filtri la superiorità dei funzionari, e allo stesso tempo gli squittii ci ricordano i rapporti sessuali che essi intrattengono con le ragazze del villaggio. Il sonno quindi non è un luogo di mediazione, ma un vero e proprio tentativo di sovvertimento del reale, nel quale a venire confermata è quella realtà che si cerca di capovolgere.



È da sottolineare anche come in *Fuoco cammina con me!* il sogno diventi la zona in cui il soggetto ritorna a essere titolare dello sguardo, nonché il luogo di scambio tra i soggetti detentori di quest'ultimo. K. nel suo sogno prova questa vertigine, ma contrariamente a Laura, passa da essere il detentore dello sguardo a suo soggetto, arrivando così alla definitiva affermazione della realtà. Se il sogno, quindi, rivela il vero aspetto delle entità, è interessante osservare come queste, tra le due opere, presentino numerose affinità, tra cui spicca il senso di depravazione e di corporalità che li caratterizza. Nel *Castello* l'interesse principale dei funzionari, quando scendono in città, è quello di sedurre e convincere le giovani donne a unirsi con loro per soddisfarli nei desideri più abietti e squallidi. Le entità, quindi, mostrano un interesse per il solo piacere personale nei confronti del resto degli abitanti, e soddisfare i propri impulsi sessuali diventa un pensiero ossessionante, al punto da rendere costanti le loro discese. Ovviamente l'atteggiamento è quello della pretesa, e se una donna prova a rifiutarsi, come Amalia, la punizione non tarderà ad arrivare, seppure non direttamente dal Castello, poiché sarà il resto del villaggio ad agire per esso; questa logica crudele e inarrestabile è la dimostrazione di come gli abitanti siano stati completamente plasmati dalle meccaniche del Castello. Klamm diventa l'oggetto del desiderio non per il suo aspetto ma chiaramente per il potere e il ruolo che ricopre, egli è il fulcro delle attenzioni di tutti proprio perché la corruzione derivante dal Castello ha portato gli abitanti del villaggio alla dipendenza dal potere.

Le entità di *Twin Peaks*, invece, sono delle figure minacciose nei confronti della comunità e non vengono accettate all'interno del tessuto sociale ma diventano

veri e propri tumori che portano alla superficie il marcio nascosto nella cittadina. BOB è il simbolo di questi esseri oscuri: è vizioso e lussurioso come gli alti funzionari del Castello e dimostra come il piacere della carne diventi elemento essenziale per la sua sopravvivenza. Egli è l'entità che cerca di portare la logica del piacere e del cibarsi all'interno della Loggia nera, rappresentando una dualità segnata dal volere-potere che fa da contrappunto a quella del nano, simbolo del sapere-dovere. L'intento ultimo è quello di comprendere e catturare la realtà sensibile del mondo nella Loggia nera e di portare le due dimensioni a rispecchiarsi, ma questo, come vedremo, è impossibile, poiché i mondi finiscono per fagocitarsi e l'unione si trasforma in un sacrificio (la Red Room da luogo di scambio e di transito diventa luogo di omicidio: Murder è l'inverso di Red Room). Il parlato diviene l'elemento principe di una differenza impossibile da superare: infatti, nonostante le entità riescano a comunicare, il loro linguaggio si mostra essere solamente un adattamento del nostro, risultando deforme e strano. Il tentativo d'inversione del parlato da parte delle entità mostra come ci sia la volontà di comunicare, che risulta però del tutto vana; non è un caso che il nome di BOB sia palindromo, in quanto l'inversione dell'essere è ontologicamente impossibile. La Loggia nera sembra quasi il precursore del Castello, che sembra infatti aver perso definitivamente speranza negli uomini arrivando a rendere totalmente inaccessibile l'edificio; gli alti funzionari intrattengono rapporti con le persone solo per motivi personali, la bestialità di BOB alla fine sembra aver intaccato le altre entità, che però hanno reso quest'aspetto meno istintivo. Il Castello quindi rappresenta la trasformazione che la Loggia nera potrebbe subire se l'atteggiamento animalesco di BOB prendesse il sopravvento sul resto delle entità, portando alla totale chiusura il rapporto tra i due mondi.

Allo stesso tempo, però, non sono solo le entità a cercare un contatto ma è prima di tutto l'uomo a rimanere affascinato da ciò che è diverso: "Ci fu la mediazione del serpente: il male può sedurre l'uomo, ma non diventare l'uomo" (Aforisma n. 51)<sup>2</sup>, ma le nature non possono fondersi, per quanto esse vogliano mischiarsi e venire a contatto, l'uomo non potrà mai riuscire a unirsi con entità ed esseri di una natura superiore alla propria, e lo stesso vale per le entità. Nel *Castello* questa impossibilità appare chiara a tutti gli abitanti del villaggio e ai funzionari, e i rapporti sessuali non fanno altro che rimarcare la differenza di condizione (nell'umiliazione le donne si sentono onorate). L'unico a non percepire questo scarto è proprio K., lo straniero per eccellenza, venuto da lontano per entrare in un luogo proibito e pronto a qualsiasi furbizia pur di arrivare al proprio scopo (Citati lo definisce come un Faust travestito da Ulisse<sup>3</sup>).

Ciò che unisce i due protagonisti è la necessità di sapere, di superare determinate soglie per raggiungere la Verità (così se Cooper viene attirato fino

alla cittadina, il resto delle indagini e dell'esplorazione viene guidata dall'enorme curiosità insita nel personaggio); entrambi hanno intenzione di risolvere i misteri che attanagliano il luogo e la loro mente, ma facendo questo diventano loro stessi dei misteri irrisolvibili. L'impossibilità di tornare a casa da parte di K. e il nome "Diane" sono i veri fatti irrisolti all'interno di due opere che lavorano con il mistero, ma a essere messo in risalto è come, prima di tutto, l'osservatore abbia bisogno d'interrogarsi sull'oscurità che avvolge i due protagonisti. Per entrambi i segreti divengono forse il motivo fondamentale per cui decidono di crearsi una nuova normalità (K. accetta la carica di bidello offertagli, mentre Cooper durante la sospensione diventa agente di polizia del luogo e medita di prendersi una casa a Twin Peaks). La normalità cui aspirano i due protagonisti è diventata definitivamente un'eccezione impossibile da raggiungere attraverso mezzi semplici e naturali: "tutto quello che normalmente e secondo natura è in mano all'uomo gli è stato proditoriamente sottratto dal sistema dominante nel villaggio e ora torna dall'esterno come 'destino' [...] sempre qualcosa di misterioso e di arcano"<sup>4</sup>.

Kafka con *Il Castello* traccia una summa di tutta la sua produzione, raggiungendo l'apice della sua filosofia e il punto di arrivo, almeno per quanto gli è stato concesso di scrivere, della propria perdita di speranza nei confronti di Dio e dei massimi sistemi terreni, capaci entrambi di stritolare l'essere umano. Lynch con *Twin Peaks* realizza l'opera di svolta, la fusione più perfetta tra la sperimentazione e il prodotto per il grande pubblico (vanno considerati in blocco sia la serie che la pellicola *Fuoco cammina con me!*). Questa esperienza darà il via definitivo alle sperimentazioni sulla narrazione, che seguiranno nelle opere successive, e sulla capacità di manovrare non solo le strutture di racconto ma anche il pubblico che le segue. *Fuoco cammina con me!* diviene quindi una scatola sensoriale, luogo dove l'osservatore è costretto a lasciare le redini del racconto per farsi trasportare dai propri istinti. La serie televisiva non è solo un posto di sperimentazione e proliferazione narrativa (pensiamo alle nascite casuali della Red Room e di BOB e a cosa abbiano poi portato), ma è anche il luogo dove l'autore può prendersi la libertà di sperimentare e provocare lo spettatore creando un testo in continua evoluzione e con una narrazione magmatica, la cui forma è impossibile da definire e difficile da comprendere, riuscendo allo stesso tempo nell'intento di far apparire tutto estremamente coeso e compatto.

A livello tematico Lynch, con *Twin Peaks*, non solo arriva alla summa della propria rappresentazione della provincia americana, capace di nascondere segreti atroci e oscure verità, ma giunge per la prima volta a definire in maniera chiara le entità che compaiono negli altri suoi film. Queste infatti non sono solamente legate a un'altra dimensione, ma ciò che più importa è che le sembianze che assumono siano frutto della capacità della nostra mente di

comprendere la realtà, concetto che verrà successivamente sempre più approfondito da Lynch con la trilogia dell'inconscio (*Strade Perdute*, *Mulholland Drive* e *INLAND EMPIRE*).

I due autori, con *Il Castello* e *Twin Peaks*, realizzano opere in cui la società, ma anche “il religioso o il sacro o il divino, per un oscuro processo di osmosi, sono stati assorbiti e occultati da qualcosa di alieno”<sup>5</sup>. L'uomo vive quindi in una società incorporata da qualcosa di estraneo e oscuro che ha assimilato tutti gli aspetti della vita portando ad affiancare l'ordine sociale a un ordine cosmico, e questa osmosi ha portato a una contiguità di differenti dimensioni. Vediamo così le due comunità implodere, annichilite dalle proprie debolezze e mostruosità, risucchiate come dentro dei buchi neri (l'omicidio di Laura e il Castello) perché lontane da tutto: da Dio, dall'uomo, da se stesse. L'implosione della società secondo Kafka e Lynch.

Massimo Padoin

## Note

---

<sup>1</sup> Franz Kafka, *Gli Aforismi di Zürau*, Milano, Adelphi, 2005, p.35.

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 66.

<sup>3</sup> Pietro Citati, *Kafka*, Milano, Adelphi, 2007, p.285.

<sup>4</sup> Hannah Arendt, *Il futuro alle spalle*, Bologna, Il Mulino, 2011, p. 17.

<sup>5</sup> Roberto Calasso, *K.*, Milano, Adelphi, 2005, p. 33.