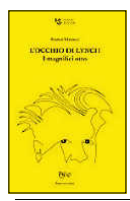


A distanza di poco più di un anno dalla morte (il 16 gennaio 2025), il mito di David Lynch – cineasta, pittore, musicista e sound designer – continua a espandersi in direzione opposta e contraria alle tendenze semplificatorie che ammorzano il nostro presente. Perché l'arte di Lynch, soprattutto negli ultimi trent'anni (con l'unica eccezione di *Una storia vera*, 1999), non concede nulla alla linearità e ha la disorientante complessità dei labirinti mentali più enigmatici. Lo confermano due libri accomunati da una profonda passione per il cinema (e non solo) dell'autore di *Erasehead* e dal desiderio di decifrarne gli arcani: *I segreti di David Lynch* (Becco Giallo) di Matteo Marino e *L'occhio di Lynch. I magnifici otto* (Effigi) di Franco Marucci.

Nuova edizione riveduta e ampliata rispetto alla precedente del 2018, il primo libro è opera di uno studioso di cinema e serie televisive che si è consacrato da decenni all'universo di Lynch, tanto da avere creato anche un sito di riferimento. Marino dedica quasi quattrocento pagine soprattutto all'ultimo trentennio della sua filmografia, da *Strade perdute* (1997) alla terza e ultima stagione di *Twin Peaks* (2017), «summa della sua arte», ponendo in sottordine solo *Una storia vera* e analizzando anche alcuni cortometraggi, le sequenze tagliate e i numerosi progetti non realizzati.



Matteo Marino
I segreti di David Lynch
Becco Giallo
pagg. 383
euro 21
Voto 8/10



Franco Marucci
L'occhio di Lynch. I magnifici otto
Effigi
pagg. 113
euro 16
Voto 7.5/10

ci. Ma agisce anche l'originale reinvenzione di motivi del buddismo tibetano e in particolare del *Libro tibetano dei morti*, dove «i personaggi che si trovano a passare da uno stato all'altro sono assaliti da luci, colori e strane figure, spaventose o miti».

Negli «strati» visionari di *Mulholland Drive* Marino decifra «la rappresentazione di un sogno senza che lo spettatore all'inizio ne sia consapevole; e non di un sogno qualunque, bensì di un sogno che riguarda anche la produzione di un film; e non sognato da una sognatrice qualunque, bensì da un'aspirante attrice, cosicché il mondo onirico e il mondo del cinema si sovrappongono e rinviano l'uno all'altro continuamente». Particolarmente interessanti le pagine dove rileva «l'analogia tra i procedimenti osservati nella "grammatica" dei sogni e la grammatica filmica impiegata da Lynch: grande uso di ellissi, salti temporali, metafore, metonimie, oggettive irreali, soggettive senza soggetto, soggetti che cambiano identità, la figura del doppio».

Nell'*Occhio di Lynch*, Marucci, già professore di Letteratura inglese all'Università Ca' Foscari di Venezia, autore di libri su Bergman e Hitchcock, si sofferma su otto lungometraggi, dall'esordio *Erasehead* (1977) a *Inland Empire*, trascurando «a malincuore» *Twin Peaks* e deliberatamente *Dune* (1984) e *Fuoco cammina con me* (1992). Evidenzia l'importanza

PROFETI

Siamo tutti nel videogioco

La tesi di dottorato di Mark Fisher del 1999 è diventata un saggio postumo ricco di riflessioni e premonizioni angoscianti

di Leonardo G. Luccone

«Siamo tutti in un grande videogioco, non sono mica convinto di essere vivo, vivo come essere umano, intendo». Me l'ha detto alla fine degli anni Novanta un tipo strambo che avevo conosciuto a un concerto di musica stramba. Parlava un italiano scattoso e divergente, gonfio d'inglese e così impegnato di tecnologia di cui avrei sentito parlare molti anni dopo che mi faceva sentire antiquato; usava già il cloud, anche se non si chiamava ancora cloud; aveva nostalgia per un futuro che sembrava imminente ma capiva che non si sarebbe realizzato come avrebbe voluto che si realizzasse. È stato il primo a parlarmi di Mark Fisher e a spingermi a leggere i suoi saggi e le sue recensioni musicali. Mi fotocopiò decine di articoli da riviste che non avevo mai sentito nominare. Francamente non capivo perché la musica jungle, come sosteneva Fisher in quelle pagine fosse la prova che il futuro stesse arrivando attraverso i campionatori; Fisher era convinto che quei ritmi spezzati fossero la traduzione sonora del caos dei mercati finanziari e della velocità digitale. Non capivo perché apprezzasse così tanto la techno e l'hardcore; mi era, però, leggermente più chiaro perché citasse gruppi come Joy Division e Kraftwerk come laboratorio per nuove forme di vita. C'era qualcosa di ossessivo e affamato in quelle pagine, un'energia che ritrovo oggi in *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*, la sua tesi di dottorato discussa nel 1999 all'Università di Warwick e pubblicata soltanto nel 2025 da Zer0 Books (la casa editrice radicale che Fisher aveva fondato nel 2009 con Tariq Goddard) e appena uscita in Italia per la nuova collana Maverick di Einaudi con il titolo *Materialismo gotico. Vivere e morire al tempo delle macchine*.

Va detto che in questi anni, grazie al lavoro di Nero e minimum fax, Fisher è diventato piuttosto popolare e perfino di moda. Immergersi in *Materialismo gotico* permette di delineare la matrice del suo pensiero, i ragionamenti di un intellettuale per nulla sistematico e nient'affatto definitivizzante. Espressioni ora di largo uso come «realismo capitalista», «hauntology» e «comunismo acido» sono naturali evoluzioni di concetti qui sviluppati – materialismo gotico, theory-fiction, agentività. Quando sostiene – non dimenticate che era il 1999 – che l'ipertecnologizzazione della società stava sfumando sempre di più la distinzione tra animato e inanimato si ha la sensazione che Fisher avesse previsto l'attuale impatto dell'intelligenza artificiale. Invece di stare lì a misurare quan-

to le macchine stessero diventando sempre più vive, Fisher suggeriva di cambiare prospettiva: siamo noi che stiamo diventando sempre più morti o «macchinici». La *flatline* del titolo originale si riferisce a una zona di «immanenza radicale» (ispirata al cyberpunk di William Gibson) dove il confine tra vita e morte, tra realtà e finzione, organico e inorganico è sempre più impalpabile. Non è una soglia di morte clinica, ma una «morte simulata» o artificiale, un continuum anorganico dove l'identità viene prodotta e smantellata. Fisher utilizza la narrativa e il cinema – Lovecraft, Ballard, Cronenberg, Lynch – come strumenti filosofici: *Videodrome*, *Crash* e *eXistenZ* non sono una semplice rappresentazione dell'orrore, ma una mappa dell'ontologia cibernetica.

Il desiderio non è più un fatto privato del soggetto, ma un circuito di feedback mediato dalle macchine. Poi il salto: il capitalismo non reprime il desiderio, ma lo ricabla (*rewire*) attraverso protesi tecnologiche, rendendo l'identità umana del tutto obsoleta. Allo stesso modo il cyberpunk è la più accurata diagnosi del capitalismo contemporaneo perché ci permette di decodificare la soggettività. Pur nelle sue durezze accademiche e a tratti infiacchito dalla ritualità citazionistica, *Materialismo gotico* è un testo determinante per comprendere le implicazioni del Ccru (Cybernetic Culture Research Unit). Fisher agognava una «riflessione teorica critica e impegnata» che desse forma alle intuizioni selvagge, esoteriche e accelerazioniste di quel collettivo.

In queste pagine sentiamo già il picchiare della prosa ricorsiva e straniante che renderà Fisher un inusitato «edificio di pensiero», e avvertiamo il male oscuro che lo tira e lo ritrae. Non ha mai nascosto la sua lotta quotidiana per scrivere e pensare: «ho sempre avuto l'impressione di trovarmi fuori posto». Era stritolato dall'incombere di un presente sempre più spogliato di futuro, e lo stesso succedeva a quel mio amico. «There's no alternative», era lo slogan mantrificato della Thatcher nell'imposizione del capitalismo. Ho sempre avuto paura che il mio amico si sia tolto la vita, come fece Fisher nel 2017.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Mark Fisher
Materialismo gotico
Einaudi
Traduzione
Vincenzo Santarcangelo
pagg. 308
euro 19
Voto 8/10

LE SUE VISIONI DERIVANO DALL'ANTICA FASCINAZIONE PER «IL MAGO DI OZ» (1939) DI VICTOR FLEMING, CHE EBBE UNA FUNZIONE SEMINALE

«L'attendibilità del narratore, la sua capacità di suscitare immagini stabili e sicure, è venuta meno, instillando il dubbio sulla veridicità (e sulla fonte) di tutte le altre immagini»: le parole con cui definisce l'aleatorietà di ciò che vediamo in *Strade perdute* vale anche per i film successivi, *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006), dove sprofondiamo rispettivamente nel «sogno compensatorio» di Diane Selwyn/Naomi Watts e nello stato psichico della Lost Girl/Karolina Gruszka. Siamo all'interno di «un delirio che contemporaneamente nasconde e rivela la materia che ne è all'origine», dove personaggi che sembrano sdoppiati (come in *Strade perdute*) si rivelano emanazioni di un unico io e attraversiamo soglie di itinerari mentali differenti: non a caso Marino sottolinea la «propensione di Lynch a inserire nei suoi film spazi più o meno apertamente «teatrali», dominati da tende e sipari. Immagini che derivano dalla sua antica fascinazione per *Il Mago di Oz* (1939) di Victor Fleming, la cui funzione seminale viene riconosciuta anche da Maruc-

GRANDE USO DI ELLISSI, SALTII TEMPORALI, METAFORE, METONIMIE, OGGETTIVE IRREALI, SOGGETTIVE SENZA SOGGETTO

espressiva delle sonorità e dei dettagli nel suo cinema, per esempio in *Velluto blu* (1986), dove i fruscii, il rumore di «sterpi calpestati», il «fluttuare di un tendaggio color porpora, il tremolare di una candela» insinuano un'angosciosa inquietudine. Sottolinea giustamente il fallimento di alcune sequenze, come quelle erotiche fra Isabel Rossellini e Kyle MacLachlan ed esamina le invenzioni apportate da Lynch nel passaggio dalle pagine delle sceneggiature ai film o da quelle del romanzo di Barry Gifford che ha ispirato *Cuore selvaggio* (1990) – «il viaggio è una cornice nel romanzo, nel film è la vera sostanza» – dove, altra differenza, dominano i cromatismi rossi del sangue. Di *Inland Empire*, girato interamente in digitale, Marucci individua la ricchezza linguistica ed estetica: i «flash istantanei, i bagliori, gli sfocati, le immagini deformate, gli sfondi di vari colori, i ralenti, gli *extreme close-ups*, le lunghe e lente carrellate su interni barocchi o squallidi e i loro arredi, sui corridoi nella penombra, le scale, i cancelli e i giardini».

© RIPRODUZIONE RISERVATA