

# »Do you recognize me?« – Bemerkungen zur Zeitlichkeit der Oberfläche in *TWIN PEAKS*

Nora Weinelt

»My log is turning gold.«  
(Margaret Lanterman)

Zu den unvergesslichsten Szenen aus *TWIN PEAKS: THE RETURN* gehört der Abschied von der Log Lady. Margaret Lanterman, die wunderliche alte Dame mit dem sprechenden Baumstamm im Arm, ist ein Fan-Liebling der ersten Stunde. Abgesehen von einigen kurzen Ausflügen nach Twin Peaks ist der angestammte Ort der Log Lady ihre Hütte in den Wäldern, von der aus sie seit der ersten Staffel verschlüsselte Hinweise zu den Geheimnissen der Kleinstadt gibt; für die Wiederausstrahlung der Serie bei Bravo 1993 wurden im Wohnraum der Log Lady sogar kurze Vignetten, die sogenannten ›Log Lady Introductions‹ gedreht, die jeder Folge voranstehen. An diesem Ort begegnen wir Margaret Lanterman in Staffel 3 wieder, in vertrauter (wenn auch nicht identischer) Umgebung – doch die Log Lady ist ein Schatten ihrer selbst, haarlos, zerbrechlich, angewiesen auf einen Sauerstoffschlauch: ihr ganzer Körper gezeichnet vom Kampf gegen Alter und Krankheit, den sie in *PART 15* verliert: »Hawk, I'm dying« (S3.E15; 0:40,38–0:40,45), »Good Night, Hawk« (S3.E15; 0:42,42–0:42,46) flüstert sie ins Telefon, und Hawk antwortet »Good Night, Margaret«, und dann: »Goodbye, Margaret« (S3.E15; 0:42,52–0:43,06).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>In diesem letzten Gespräch sagt die Log Lady auch den als Motto diesem Beitrag vorangestellten Satz (S3.E15; 0:42,12–0:42,16).

---

N. Weinelt (✉)  
FU/HU Berlin, Friedrich-Schlegel-Graduiertenschule für literaturwissenschaftliche  
Studien, Berlin, Deutschland  
E-Mail: [nora.weinelt@fu-berlin.de](mailto:nora.weinelt@fu-berlin.de)

Es gibt im Werk von David Lynch wohl kaum eine berührendere Szene als diese, die getragen wird von dem Wissen, dass eine sterbende, eine sich ihres eigenen Sterbens bewusste Schauspielerin sie gesprochen hat: Nur vier Tage nach ihrem letzten Drehtag am Set von *TWIN PEAKS: THE RETURN* erlag Schauspielerin Catherine E. Coulson ihrem Krebsleiden (vgl. Stolworthy 2017). Coulsons Schicksal stellt innerhalb der dritten Staffel keinen Einzelfall dar: Mehrere Schauspieler erlebten deren Ausstrahlung nicht mehr, unter ihnen Mark Frosts Vater Warren Frost (als Dr. Hayward) und Miguel Ferrer, der seit der ersten Staffel den FBI-Agenten Albert Rosenfield gespielt hatte und bereits während der Produktion gegen ein Kehlkopfkarzinom kämpfte: *TWIN PEAKS: THE RETURN* spielt einige Male auf seine Krankheit an, etwa wenn der von David Lynch selbst gespielte Gordon Cole Albert lange und durchdringend ansieht, ihm die Hand auf die Schulter legt und sagt: »Albert, sometimes I really worry about you« (S3.E12; 0:29,40–0:30,02).<sup>2</sup>

Die Schauspielerinnen und Schauspieler von *TWIN PEAKS* sind alt geworden, gebrechlich teilweise, und ihre Figuren und Fans mit ihnen. In seiner Review der als Doppelfolge ausgestrahlten ersten beiden Episoden von *TWIN PEAKS: THE RETURN* schreibt Noel Murray 2017 in der *New York Times*:

Also unexpectedly moving: how much older everyone looks. Seeing a middle-aged Laura Palmer and a Cooper in his late 50s isn't really a fun nostalgia trip. Given the time we've spent with these characters, the wrinkles and greying hair are a sad symbol of time lost.

Dass das Leben in den letzten fünfundzwanzig Jahren Spuren in den Gesichtern der in der dritten Staffel vertretenen Mitglieder des Original-Casts hinterlassen

---

<sup>2</sup>Zusätzlich verstärkt wird die Thematik von Vergänglichkeit, Alter und Tod in *TWIN PEAKS: THE RETURN* durch die Tatsache, dass zwei Figuren große Bedeutung zukommt, deren Darsteller bereits zu Drehbeginn verstorben oder schwer erkrankt waren. Der Leichnam des verschwundenen Major Briggs (Don S. Davis) wird in Buckhorn, South Dakota gefunden, ohne Kopf und – morbide Ironie des Lynch'schen Schicksals – auf mysteriöse Weise jung geblieben. Fortan taucht er vor allem als Diskurselement, als eines der zentralen Rätsel der dritten Staffel auf; die wenigen Szenen, in denen er tatsächlich physisch zu sehen ist, wurden aus Archivmaterial montiert. Auch der Verbleib eines zweiten ehemaligen Ermittlers ist ungewiss: Phillip Jeffries, in einem kurzen Cameo-Auftritt in *TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME* von David Bowie dargestellt, kehrt schließlich in Gestalt einer überdimensionalen Teekanne auf den Bildschirm zurück. Anders als Don S. Davis, der bereits 2008 verstorben ist, sollte Bowie seine Rolle durchaus erneut verkörpern; Lynch selbst hat in Interviews bestätigt, dass Bowie über die Pläne informiert war, die Rolle aber – vermutlich aufgrund seines Gesundheitszustandes – ablehnte (Robinson 2017).

hat, kommt nicht völlig überraschend. Überraschend hingegen – so die Ausgangsbeobachtung dieses Aufsatzes – wirkt die Offensivität ihrer Inszenierung und Erzählung, das durchdringende Verweilen der Kamera auf faltiger Haut, ergrauernden Haaren, adrigen Händen: bei den materiellen Manifestationen einer unverrückbar verlorenen Jugend. Die unumgängliche Bürde des Alterns betrifft überdies nicht nur Agent Cooper, Laura Palmer und die Mitarbeiter des FBI, also die Charaktere, die in der dritten Staffel die Handlung bestimmen, sondern in besonderem Maße auch Figuren, die dem Plot nichts hinzuzufügen haben außer einer emblematischen Darstellung verrinnender und verronnener Zeit; Norma und Ed etwa sind Beispiele für solche Nebenfiguren (siehe Kap. 1).

Der vorliegende Aufsatz soll einen genaueren Blick auf Inszenierung und Funktion einer Materialität des Alterns in *TWIN PEAKS: THE RETURN* werfen. Dazu möchte ich zunächst einige Bemerkungen zur Semiotik der Oberfläche in *TWIN PEAKS* vorausschicken. Schon in den ersten beiden Staffeln sind Materialität und Textur der Oberflächen von entscheidender Bedeutung: als visuelle Elemente in David Lynchs tableauhafter Ikonographie im Allgemeinen (Kap. 1), im Besonderen aber auch im Rahmen einer Symbolik junger Haut, die ich anhand der Eröffnungssequenz des Pilotfilms zur ersten Staffel auszudeuten versuche (Kap. 2). In *TWIN PEAKS: THE RETURN* wird diese für die Figur der Laura Palmer und damit für den Plot entscheidende Symbolik, wie ich anschließend zeigen möchte, konterkariert. Lynch reproduziert einige der ikonischsten Szenen von *TWIN PEAKS*, schreibt ihnen durch das vehemente Ausloten der Oberfläche alternder Haut aber ein Zeitsiegel ein und installiert damit einen visuellen Widerhaken, der sich gegen die Vorstellung einer Fluidität von Zeit stemmt, die auf der Ebene des Plots das übergreifende Thema der dritten Staffel zu sein scheint (Kap. 3).

## 1 Semiotik der Oberfläche

David Lynch<sup>3</sup> ist bekannt für die semiotische Überdeterminierung scheinbar oberflächlicher Details, für die Präzision, mit der er noch dem nebensächlichsten Objekt seinen irreduziblen Ort im filmischen Raum zuweist, für die minutiöse Komposition dessen, was man mit Blick auf eine 2014 erschienene Studie des

---

<sup>3</sup>Die nachfolgenden Beobachtungen und Analysen beziehen sich zu einem großen Teil auf Lynchs spezifische filmische Bildsprache. Wo dies nicht der Fall ist und Fragen von Narration und *screenplay* wichtig erscheinen, wird Mark Frost gleichberechtigt im Fließtext genannt.

Filmwissenschaftlers und Kunsthistorikers Bruno Grimm als filmisches Tableau bezeichnen könnte:

[D]as Tableau [lässt sich] als eine in sich geschlossene Bildeinheit definieren, die für sich alleine steht [...], ähnlich einem Gemälde oder einer Illustration, die aus sich selbst heraus erklärend sind. Die Stimmigkeit innerhalb des einzelnen filmischen Tableaus ist wichtiger als die Übereinstimmung mit den darauf folgenden Bildeinstellungen des Films. (S. 17)

Nicht ohne Grund nimmt Grimm in seiner Studie vor allem frühe italienische Stummfilme in den Blick: Im zeitgenössischen amerikanischen Erzählkino kommen die von ihm beschriebenen Tableaus kaum vor. Denn das oft als technisch primitiv betrachtete Verfahren, das auf einem festen Kamerastandpunkt beharrt und ohne Schnitte auskommt, ist den »CloseUps oder [der] Parallelmontage des Continuity-Systems« (Grimm 2014, S. 16) gewichen.<sup>4</sup> David Lynch aber bedient sich in seiner Bildsprache immer wieder einer Ästhetik des Tableaus, die einzelnen Settings eine theatrale kompositorische Rahmung verleiht, weil der Blick des Zuschauers stets von derselben Perspektive auf sie fällt, weil jegliche Bewegung zentrifugal nach Innen stattfindet, nicht über die Grenzen des Rahmens hinaus.<sup>5</sup> Einige ikonische Einstellungen der Serie funktionieren nach diesem Prinzip: allen voran die Darstellungen des Red Room, aber auch Szenen im Double R Diner oder im Wohnzimmer der Log Lady.

Innerhalb einer solchen Cadrage ist tatsächlich kein Element leichtfertig veränderbar; im Sinne des Bildprogramms spielt noch das kleinste Detail eine Rolle. Auf der Ebene der *Mise-en-scène* (treffender müsste man von einer *Mise-en-image* sprechen) ermöglicht die bildhafte, oft photographische Qualität von Lynchs Kino (und Fernsehen) das mittlerweile legendäre Spiel mit Symbolen und Zeichen, das Fans der Serie noch immer in Atem hält und oft genug frustriert zurücklässt.

Ohne allzu genau auf dieses klassisch postmoderne Spiel eingehen zu wollen, seien kurz einige seiner Mechanismen genannt. Ausgehend von der für die

---

<sup>4</sup>Das sogenannte *continuity editing* umfasst letztlich alle Montagetechniken, die dazu beitragen, Anschlüsse so zu gestalten, dass der Zuschauer und die Zuschauerin die Beschaffenheit des Films *als Film* möglichst wenig wahrnehmen. Ziel ist ein »unsichtbarer Schnitt«, also die Vermeidung von *jump cuts* oder Achsensprüngen etwa durch nur langsames Verändern der Einstellungsgrößen oder das Schuss-Gegenschuss-Verfahren (vgl. dazu grundlegend Thompson 1985).

<sup>5</sup>Zur Unterscheidung zwischen zentripetalem Bild in der Malerei und zentrifugalem Film-Bild vgl. Bazin 2002, S. 187–193.

westliche Epistemologie zentralen Annahme, dass sich unter der Oberfläche eine Dimension der Tiefe verberge, verspricht der *Whodunnit*-Plot von *TWIN PEAKS* eine Dimension des Wahren, des Eigentlichen, die es freizulegen gelte. *TWIN PEAKS* beruft sich dabei unablässig auf Semantiken von Oberfläche und Tiefe und erzeugt so ein hermeneutisches Begehren, das für viele Zuschauer die Quintessenz der Serie darstellt: Im Laufe der Zeit entpuppt sich beinahe jede Figur, allen voran die ermordete Laura Palmer, als *not what s/he seems*. Wer war Laura Palmer eigentlich? Wer ist Carrie Page? Und was hat das alles zu bedeuten? Fans der Serie erwarten auf diese Fragen schon lange keine eindeutige Antwort mehr (suchen sie aber dennoch). Es ist kein Zufall, dass BOB und die Log Lady, die beiden Charaktere, die man als hermeneutischen ›Kern‹ von *TWIN PEAKS* bezeichnen könnte, in den undurchdringlichen Tiefen der Wälder zu verorten sind.

Die Leitfrage des *récit* nach dem Wahren, die eine Episteme der Tiefe in Aussicht stellt, wird auf der Ebene der Darstellung wieder aufgegriffen, bei genauerer Betrachtung aber unterlaufen, ja regelrecht kompromittiert. Die vielen Zitate (aus Film- und Fernseh-, Kunst- und Kulturgeschichte), die *a priori* einen Bedeutungsüberschuss generieren, die fast rhythmisch wiederkehrenden semantischen Felder (z. B. Elektrizität), die nie in einen unmittelbar einleuchtenden Sinnzusammenhang zur Handlung gestellt werden, und schließlich die Kameraführung, die immer wieder bei einzelnen Objekten (z. B. Audreys Schuhen) verweilt, münden in eine groteske semiotische Überdeterminierung der Oberfläche – bei gleichzeitiger Unterminierung ihrer Bedeutungsdimension. Lynch entleert seine Bildsprache vor der und durch die Kamera, die in der ersten und zweiten Staffel überwiegend von Frank Byers geführt wird: Je länger der Blick auf ein Objekt gerichtet bleibt, je deutlicher sein Zeichencharakter zur Schau gestellt wird, desto unklarer wird seine Bedeutung.

Dieses Verfahren funktioniert besonders gut in den Settings, die wir als Zuschauer am häufigsten sehen. Das Bildprogramm des leitmotivisch wiederkehrenden Tableaus des Red Room, um ein besonders markantes Beispiel herauszugreifen, ist uns irgendwann so vertraut, dass selbst kleinste Variationen sofort ins Auge stechen, etwa die Drehung des Zickzack-Musters auf dem Boden um neunzig Grad, die erstmals in *TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME* (F/USA 1992; R.: David Lynch) gezeigt wird; ihre Bedeutung: ungewiss.

Dieses Prinzip der Differenz in der Wiederholung, das mal instantan und frappierend daherkommt, mal subtile Irritation erzeugt, erfasst nicht nur die tableauhafte Szenerie von *TWIN PEAKS*, sondern auch – als vermeintliche Repetition, als Hommage oder gar als Korrektur – einzelne Elemente des Plots. Ein augenscheinliches Beispiel hierfür ist eine der wenigen glücklichen



**Abb. 1** Eds Gesicht, Normas Hand (S3.E15; 0:09,00)

Fügungen, die sich seit dem Ende der zweiten Staffel in *Twin Peaks* überhaupt ereignet haben: Norma und Ed sind endlich ein Paar.

Zu den Klängen von Otis Reddings *I've been loving you too long* betritt Ed aufgeregt Normas Diner: Soeben hat ihm seine Frau Nadine, die er aus Mitleid all die Jahre nicht verlassen hat, mitgeteilt, dass sie der Liebe zwischen Norma und Ed nicht weiter im Wege stehen werde. Das Happy End, das den beiden unglücklich Liebenden so lange verwehrt geblieben war, sorgt für einen der wenigen Momente genuiner Freude in der düsteren Welt von *TWIN PEAKS: THE RETURN*, die in weiten Teilen von bedrückender metaphysischer Schwere und berückendem surrealistischen Un-Sinn dominiert wird. In bester Soap-Manier haben Lynch und Frost der Liebesszene zwischen Norma und Ed ein retardierendes Moment hinzugefügt. Normas Reaktion auf Eds neue Freiheit fällt zunächst anders aus als erwartet: »Ed, I'm... I'm so sorry. Walter's here« (S3.E15; 0:05,53–0:06,01), antwortet sie kurz angebunden und zieht sich mit ihrem Geschäftspartner und Rosenkavalier an einen Tisch zurück. Die endlosen Minuten des Wartens, in denen Ed Norma bereits verloren glaubt, während Norma Walter das Ende ihrer Geschäftsbeziehungen ankündigt und den Weg für eine gemeinsame Zukunft mit Ed ebnet, zeigt Lynch als Parallelmontage (S3.E15; 0:06,28–0:09,15): Norma und Walter unterhalten sich an einem Tisch, Ed sitzt am Tresen und bestellt eine Tasse Kaffee wie so viele Bewohner- und Besucherinnen von *Twin Peaks* vor ihm, eine Postfiguration einer der emblematischsten Einstellungen der ersten beiden Staffeln. Noch immer unterlegt von den Klängen von *I've been loving you too*



**Abb. 2** Norma und Ed in S2.E16 (0:22,32) und S3.E15 (0:09,15)

*long* fährt die Kamera langsam immer näher an Eds Gesicht heran, zoomt auf seine faltige Haut, die Pigmentflecke auf seiner Stirn, die geerbte Oberfläche seines Halses und das Grau seiner kurzen Haare. Am Ende dieser Einstellung legt Norma Ed von hinten ihre Hand auf die Schulter, auch sie adrig, faltig, alt (Abb. 1).<sup>6</sup>

Der Abschluss dieser Szene krönt die Geschichte einer dem Genre der Soap angemessenen Liebe mit Hindernissen: Ed macht Norma einen Heiratsantrag und küsst sie vor den Augen ihrer Kollegin Shelly leidenschaftlich. Die Szene ist anrührend; nicht, weil Norma und Ed sich endlich gefunden haben, sondern weil sie sich schon einmal gefunden hatten, in *THE CONDEMNED WOMAN* (S2.E16; 0:21,10–0:21;50; Abb. 2), in einer Szene, in der Ed den Double R Diner betritt, Norma einen Heiratsantrag macht und sie schließlich vor den Augen von Normas Kollegin Shelly leidenschaftlich küsst. Fünfundzwanzig Jahre später allerdings scheint die Soap-Ikonographie der späten Achtziger, die in *TWIN PEAKS: THE RETURN* nach dem Vorbild der ersten beiden Staffeln zitiert wird, aus der Zeit gefallen – und auch Norma und Ed sind alt geworden (Abb. 2).

---

<sup>6</sup>Die Timecodes der Screenshots aus der dritten Staffel beziehen sich auf folgende DVD-Box: *Twin Peaks: The Return. A Limited Event Series* (USA 2017). Produktion: David Lynch, Mark Frost & Sabrina S. Sutherland; Lynch/Frost Productions. Vertrieb: Showtime Networks. Laufzeit (Blu-ray: Paramount Universal Pictures, 2018): 1044 Min. Die Timecodes aus den ersten beiden Staffeln beziehen sich mit Ausnahme der Angaben aus S1.E1 auf folgende DVD-Box: *Twin Peaks* (USA 1990–1991; Staffel 1 u. 2). Produktion: David Lynch, Mark Frost u. Gregg Fienberg; Lynch/Frost Productions. Vertrieb: Paramount. Laufzeit (DVD, Definitive Gold Box Edition: Paramount, CBS DVD, 2016): ca. 1448 Min.

Normas und Eds zweifaches Happy End stellt ein Beispiel für die bewusste Einschreibung einer Zeitlichkeit der Oberfläche in filmische Tableaus dar, ein Verfahren, dessen sich David Lynch in *TWIN PEAKS: THE RETURN* systematisch bedient. Es gibt viele solche Szenen in dieser dritten Staffel; sie stellen nach dem Vorbild der ersten und zweiten Staffel Shot für Shot nach, was damals war, um zu suggerieren, dass alles noch immer so ist. Sehr zur Freude der Fangemeinde bietet die dritte Staffel Déjà-Vus in Hülle und Fülle: Die Mehrzahl der Einstellungen, die noch immer in Twin Peaks, dem ursprünglichen geographischen Zentrum der Handlung, angesiedelt sind, hat man so oder so ähnlich schon einmal gesehen, Lucy am Empfang des Sheriff Departments etwa oder James im Roadhouse. Keine dieser Nebenhandlungen ist für Coopers neue Mission oder die Ermittlungen des FBI von Bedeutung, und keine von ihnen lässt sich genau besehen überhaupt als Teil der ›Handlung‹ bezeichnen. Lynch inszeniert mit diesen kurzen *spotlights* kleine filmische Tableaus, die Deleuze als »Kristall-Bilder« (1991, S. 95–114) beschrieben hat und in denen die aktuelle und die virtuelle Dimension von Zeit oszillieren. In ihnen verdichten sich die Leben der letzten fünfundzwanzig Jahre, die dem Zuschauer das kurze Vergnügen des Wiedererkennens bereiten und zugleich die lange Schwere dumpfer Melancholie ins Bild setzen: So viel Zeit ist vergangen, und Audrey tanzt zu Angelo Badalamentis »Audrey's Theme« noch immer den Tanz ihrer einstigen lolitahaften Laszivität.

## 2      **Wrapped in Plastic. Laura Palmers junge Haut**

Mit dieser Art der szenischen und bildlichen Re-Stagings, in denen Einstellungen und Räume hervorgeholt werden, sich übereinanderlegen und verdichten, um letztlich doch nicht validiert, sondern (bloß) als/in Differenz markiert und identifiziert zu werden, rekurriert Lynch auf eine Semiotik der Oberfläche, die bereits in den ersten beiden Staffeln evident geworden ist. Schon in den ersten Minuten der Pilotfolge zur ersten Staffel (S1.E1) wird die Materialität von Oberfläche kodiert und mit einer spezifischen Temporalität belegt. Schichtungen und Faltungen, denen vergehende und vergangene Zeit eingeschrieben ist, werden hier gegen ein anderes, gegenteiliges Oberflächenphänomen ausgespielt, das völlig zeitlos erscheint: Glanz und Glätte.

Ganze zweieinhalb Minuten lässt sich David Lynch Zeit, um den Zuschauern im Vorspann einen ersten Eindruck der mysteriösen Kleinstadt in Washington State zu vermitteln, in der nichts ist, wie es scheint: ländlich gelegen, industriell geprägt, idyllisch umgeben von Wäldern und einem beeindruckenden Wasserfall. So weit,





**Abb. 3** Lauras in Plastik gehüllte Leiche und ihr von Plastik umhülltes Gesicht (S1.E1; 0:06,12; 0:07,32)



**Abb. 4** Fokussierung auf Material und Textur von Oberflächen im Vorspann (S1.E1; 0:00,22; 0:01,00; 0:01,44)

so durchschnittlich, würde am Fuße dieses Wasserfalls nicht wenige Minuten später eine Leiche entdeckt werden, eingewickelt in Plastik und so nass, dass das Blut in den Falten der halbdurchsichtigen Folie zu blassroten Pfützen geronnen ist. »She's dead, wrapped in plastic« (S1.E1; 0:05,00–0:05,05), stammelt Pete Martell, Leiter des nahegelegenen Sägewerks, in den Telefonhörer, als er Harry S. Truman vom Twin Peaks Sheriff Department über seinen Fund informiert. Die kurz darauf eingetroffenen Polizisten müssen den Leichnam, der zunächst ganz Folie und Falte ist und kaum Körper (Abb. 3), erst von seiner Plastikoberfläche befreien, um zu erkennen, wer sich darunter verbirgt: Es ist Laura Palmer, deren bläuliches, eisig glattes Gesicht den größtmöglichen Kontrast zu dem Kunststoff darstellt, der es rahmt – und doch mit ihm zu verschwimmen scheint (S1.E1; 0:07,10–0:07,45; Abb. 3).

Der außergewöhnlich lange Vorspann des Pilotfilms präfiguriert dieses Augenmerk auf Material und Textur von Oberflächen (siehe Abb. 4). Er verweilt

mehr als vierzig Sekunden (S1.E1; 0:00,15–0:00,58) bei einer Sägeblattschleifmaschine in der Packard Sawmill; in für die Eröffnungssequenz einer Fernsehserie epischer Länge zeigt Lynch, wie die Sägezähne unter dem Sprühen von Feuerfunken (Feuer wird sich, fast unnötig zu erwähnen, als ein zentrales Motiv in *TWIN PEAKS* erweisen) geschärft werden, wie die Schleifscheibe mechanisch und immer wieder von Neuem die Oberfläche des Stahls zerspannt.<sup>7</sup> Es folgt eine weitere kurze Einstellung im Außenbereich des Sägewerks, die einen Teil eines gefällten Baumstamms so in den Blick nimmt, dass sowohl die rissige Rinde als auch die Schnittfläche mit ihren Jahresringen zu sehen sind. Die letzte Einstellung des Vorspanns zeigt die gewaltigen Snoqualmie Falls vor von Jahrhundertn geformten Felsen (S1.E1; 0:01,41–0:01,59) und wird schließlich in das idyllische Bild der (sich gleichwohl unruhig kräuselnden) Wasseroberfläche des Flusses überführt, an dessen Ufer man Laura wenig später findet.

Schon diese ersten zweieinhalb Minuten tragen den in außergewöhnlicher Dichte inszenierten Oberflächen eine temporale Qualität ein. In Bäume und Felsen hat das Vergehen der Zeit Furchen gekerbt, die stets über ihre eigene Geschichte Auskunft geben, über eine Geschichte, die viel tiefer wurzelt als die (vermeintlich) individuellen Schicksale, die sich in der Kleinstadt abspielen.<sup>8</sup> Der Vorspann beginnt zudem im mechanisch sich wiederholenden Schleifen der Sägeblätter mit einem Bild, das Zeit und ihr Vergehen in großer Deutlichkeit darstellt.

Die nächste Überblendung (ab S1.E1; 0:02,40), die das endgültige Ende des Vorspanns markiert, führt zurück in die zum Sägewerk gehörenden Räume,

<sup>7</sup>Diese Einstellung und die abschließende Wasserfall-Einstellung sind im ›regulären‹ Vorspann nach der Pilotfolge deutlich gekürzt, so dass aus einer zweieinhalb Minuten langen eine eineinhalb Minuten lange Eröffnungssequenz wird.

<sup>8</sup>Nicht zufällig spielt in der Logik (so man sie als solche bezeichnen darf) von *TWIN PEAKS* Genealogie eine große Rolle: als Geschichte über häusliche Gewalt (nicht nur, aber vor allem im Hause Palmer) einerseits, mehr noch aber im Rahmen des (häusliche Gewalt bedingenden und spiegelnden) Verwandtschaftsverhältnisses, in dem die Entitäten des Bösen zueinander stehen und dessen ›Aufdeckung‹ immer weiter in die Vergangenheit zurückreicht. Laura Palmer fällt ihrem eigenen, von BOB besessenen Vater zum Opfer; BOB wiederum stammt von Judy ab, die in *TWIN PEAKS: THE RETURN* Lauras Mutter Sarah vereinnahmt, und auch BOB hat im Körper von Mr. C., dem bösen Doppelgänger von Dale Cooper, bereits Nachwuchs gezeugt. Gleichwohl gehorchen die Familienbände in *TWIN PEAKS* nicht der linearen Zeitlichkeit, die die graphische Metapher des Stammbaums suggeriert: Als bloße Materialisierungen des Bösen verweisen die besessenen Menschen und ihre Taten vielmehr auf eine ewige, generationenübergreifende Wiederkehr (explizit gemacht bereits im Titel der dritten Staffel: *TWIN PEAKS : THE RETURN*), auf ein zyklisches Zeitverständnis, das die Metaphysik von *TWIN PEAKS* bestimmt.



**Abb. 5** Hundestatuetten in Josie Packards Zimmer (S1.E1; 0:02,43)

genauer gesagt in das Wohnhaus der Familie Packard – und dort zunächst zu zwei Hundestatuetten, deren bizarre Nasen an die Schnäbel der Enten erinnern, die noch wenige Sekunden zuvor auf dem Wasser schwimmend zu sehen waren. Mit ihrer schwarzen, glatten, das Licht einer Lampe reflektierenden Oberfläche, abstrahiert und deformiert fast bis zur Unkenntlichkeit, stellen die beiden Hunde Hochglanzobjekte von beinahe Jeff Koon'scher Qualität dar: eine Apotheose der reinen Oberfläche (Abb. 5).

Als die Kamera von dort nach links fährt, ist, als erster Mensch überhaupt, eine sich schminkende Josie Packard zu sehen – oder vielmehr ihr Spiegelbild, das in einem *over the shoulder shot* präsentiert wird (Abb. 6).

Überladener mit einer Semantik nicht nur der Oberfläche, sondern vor allem auch der Oberflächlichkeit könnte diese erste Einstellung nach dem Vorspann kaum sein – und kaum stärker der Kontrast zu den Schichten, Falten und Furchen dieser ersten zweieinhalb Minuten, die (zeitliche) Tiefe und Erhabenheit suggerieren. Das Motiv des Spiegels symbolisiert nicht zuletzt Eitelkeit, hier in Kombination mit dem Element der Schminke auch Künstlichkeit, potenziell trügerische Weiblichkeit, und konterkariert die ›ehrliche‹, männlich konnotierte Arbeit im Sägewerk im Vorspann. Josies glatte Haut, das eigentlich einzige organische Element innerhalb dieses Shots, wird durch die Bewegung der



**Abb. 6** Blick über Josies Schulter in den Spiegel (S1.E1; 0:02,52) (Dieser Screenshot wurde für den Druck optimiert.)

Kamera und die dadurch entstehende Reihung selbst zur künstlichen Oberfläche. Zwischen Spiegeln und Lippenstift zeigt ihr Gesicht eine Form der Oberflächlichkeit, die der Vorspann nicht kennt: glatt, schichtenlos, so sanft, dass sie sich jeder Zeitlichkeit, jeder Vergänglichkeit scheinbar widersetzt.

Haut stellt, so ihre traditionelle kulturelle Semantik, die Grenze zwischen Körper und Welt, zwischen Innen und Außen dar, eine Membran, auf der sich die Tiefendimension, die Seele des Menschen materialisiert. Während Lynch in vielen seiner Filme Haut als beschreibbare Leinwand einsetzt (vgl. Evans Brazier 2004, insb. S. 112 und passim), lässt sich aus Josies Gesicht wenig entnehmen. Glatte, junge, weibliche Haut, klassischerweise ein Motiv der Unschuld, wird durch eine künstliche Tiefenlosigkeit zugleich zu einem Signum der Unlesbarkeit. Unterstützt wird diese Tiefenlosigkeit durch den Blick in den Spiegel, der in *TWIN PEAKS* spätestens ab dem Zeitpunkt mit prekärer Subjektivität verknüpft ist, zu dem man in Leland Palmers Spiegelbild zum ersten Mal BOB erkannt hat: »The convention of the mirror, used throughout the series as the hackneyed trope signaling the reversal of inside and outside, appearance and reality, is given another turn: subjects are chillingly presented as no more than reflections of the mirror.« (Botting und Wilson 2001, S. 149)

Die Tiefenlosigkeit der ›Charaktere‹ in *TWIN PEAKS* ist in der Forschungsliteratur zur Serie immer wieder betont worden; für Rasmus Overthun führt Lynch, nicht nur in *TWIN PEAKS*, das Subjekt als »diskursive Oberflächenerscheinung vor, die der Film beliebig disponiert« (2012, S. 74). Wie fern Frost und Lynch jegliche genuine Charakterzeichnung oder -entwicklung liegt, wird in der ersten und zweiten Staffel nicht nur durch die in bester Soap-Opera-Manier beinahe unüberblickbare Anzahl an Figuren deutlich, die oft nur wenige Minuten pro Folge überhaupt im Bild gezeigt werden, sondern vor allem an Laura Palmer selbst, die als Dreh- und Angelpunkt der Serie, der Ermittlungen, der Geschehnisse in der Kleinstadt schlussendlich doch fremd bleibt – und im Sinne der Erzählung fremd geblieben sein muss. In der dritten Staffel treiben Lynch und Frost diesen Mechanismus auf die Spitze: Der Cast besteht aus nicht weniger als 217 Schauspielerinnen und Schauspielern, und die einzige Identifikationsfigur der Serie, der charismatische Special Agent Dale Cooper, bleibt über weite Teile der Staffel gefangen in *Dougie-Land*, unfähig, sich in ganzen Sätzen zu artikulieren, und, als letztes Überbleibsel dessen, der er einmal war, eigentümlich fasziniert von Polizeiabzeichen, *cherry pie* und Kaffee.

Es ist angesichts dessen nur folgerichtig, dass das Nebeneinander und Gegenüber einander faltiger, furchiger Oberflächen und der absoluten Glattheit und Politur der ersten Szene (übrigens noch verstärkt durch die geschliffene Holzvertäfelung in Josies Zimmer, in Stellung gebracht gegen die zuvor prominent dargestellte Rinde des Baumstamms) nur wenige Minuten später im vielleicht bekanntesten Bild der ersten Staffel von *TWIN PEAKS* kulminiert: im bereits erwähnten Bild von Laura Palmers in Plastik gehüllter Leiche, im Bild des von Plastik gerahmten, glatten Gesichts des jung verstorbenen Mädchens, dem auch nach ausgedehnten Ermittlungen niemand wirklich nahekommen wird. Laura Palmer ist auch nach Jahren noch überzeitliches Symbol, diskursives Oberflächenphänomen geblieben.

### 3 Vorhänge, Falten, Zeit

Dieses undurchdringliche Oberflächenspiel ist auch der Ikonographie des Red Room eingeschrieben, der erstmals in der Episode *ZEN, OR THE SKILL TO CATCH A KILLER* (S1.E3; 0:40,42–0:44,40) zu sehen ist.

Das dominierende Element des Raumes ist der Vorhang, der das Spiel mit den Dimensionen von Oberfläche und Tiefe in der Serie explizit reflektiert: Als Stoff, der seiner Definition nach *VOR* etwas hängt, verspricht sein Öffnen einen Erkenntnisgewinn – in *TWIN PEAKS* jedoch gibt der Blick hinter den Vorhang nur den Blick auf noch mehr Vorhänge frei (vgl. ausführlich Spooner 2016, insb. S. 116–119).

Als Stoff, aus dem Träume gemacht sind, gehört der Vorhang zur Welt der Bühne, des Theaters und des Kinos; in *TWIN PEAKS* verbindet er einen Metakommentar der eigenen Fiktionalität und Tableauhaftigkeit mit dem onirischen Charakter der Ereignisse im Red Room, die zumindest anfangs (S1.E3; 0:38,18–0:45,15) eindeutig als Traum von Agent Cooper markiert sind.<sup>9</sup>

Vor allem aber reflektiert bereits die reine Oberflächenbeschaffenheit des Vorhangs die Bedeutung, die ihm in *TWIN PEAKS* als Grenze zwischen Darstellbarem und Nicht-Darstellbarem, Dargestelltem und Nicht-Dargestelltem, als Zeichen der Aufhebung einer klaren Trennung von Oberfläche und Tiefe zukommt. In seinem Faltenwurf wird das epistemologische Versprechen des Aufdeckens zugleich aufgerufen und suspendiert, wie Gilles Deleuze in *Die Falte. Leibniz und der Barock* beschreibt: »Das Entfalten ist also nicht das Gegenteil der Falte, sondern folgt der Falte bis zu einer anderen Falte.« (1995, S. 16) Ausgehend von Deleuzes Text sieht die Modetheoretikerin Gertrud Lehnert in der Falte deshalb die »Unterscheidung von Oberfläche und Tiefe« nivelliert – anstelle einer klaren Grenze entfalten sich »endlose Schichtungen, die jede Oberfläche zur Tiefe machen und vice versa.« (2015, S. 72)

Ebenfalls im Rückgriff auf Deleuzes Text präzisiert Charlotte Silbermann: »Das Prinzip der Falte ist eines der unüberschaubaren Verschränkungen, der immer schon das Moment der Umfaltung und der Umsortierung inhärent ist. So kommt die Falte in ihrer Form nie zu einem Endpunkt, weil sie zugleich ein Auffalten und ein erneutes Ineinanderfalten birgt.« (2016, S. 151) Die Faltungen reproduzieren sich potenziell unendlich und unendlich lange und tragen dem Vorhang damit ein Element der Zeitlichkeit ein. »Die Falten-Materie ist eine Zeit-Materie«, schreibt Gilles Deleuze (1995, S. 17). Nicht zufällig also wird der Red Room in der Terminologie von *TWIN PEAKS* auch als Waiting Room bezeichnet, und nicht zufällig handelt es sich um einen Raum, in dem die Linearität des Wartens zugleich außer Kraft gesetzt ist. Der Red Room, in dem Coopers *damn good cup of coffee* binnen Sekunden mehrfach seinen Aggregatzustand ändert (S2.E22; 0:33,05–0:33,50), ist ein Ort, an dem die Zeit selbst sich immer wieder auffaltet, neu faltet, ein Ort, an dem das Raum-Zeit-Kontinuum fluide geworden ist, ein Ort der Zeitlosigkeit, an dem Zeit keine Rolle spielt – und deshalb die größte denkbare Rolle.

---

<sup>9</sup>Zur onirischen Qualität des Red Room siehe den Beitrag von Julian Lucks in diesem Band.

Vor dem Vorhang ist prominent die Statue einer Venus de Medici platziert, just hinter dem Sessel, auf dem Laura Palmer zu sitzen pflegt.<sup>10</sup> Mit ihrer glatten, weißen Oberfläche stellt sie den denkbar größten Kontrast zu den roten Falten und zum unruhigen Zickzack-Muster des Bodens dar. Der Blick des Betrachters führt in der (die Szene dominierenden, tableauhaften) Totalen (Abb. 7) unweigerlich zwischen Laura, dem Man From Another Place und Cooper hin und her und muss so zwangsläufig auch die Statue taxieren, die »hart, weiß, makellos, vollkommen und ewig wie der Marmor« (Vinken 1993, S. 40), als Inbegriff des Leblosen, Seelenlosen und als »Ort, an dem die Vergänglichkeit des Fleisches gelegnet wird« (ebd.), das glatte, reglose Gesicht des Mädchens spiegelt.<sup>11</sup>

Die Venus de Medici gehört, anders als die Venus von Milo, die später in einem abermals von roten Vorhängen gesäumten Gang, der zum Red Room führt, zu sehen sein wird (erstmal in S2.E22; 0:17,40), zum Typus der Venus pudica, die Scham und Brust keusch mit den Händen verdeckt. Als solche kommentiert sie (gerade in ihrer Funktion als Göttin der Schönheit und der Liebe) die Unschuld, die Laura Palmer in der Kleinstadt zunächst von allen Bewohnern attestiert wird, sich aber bald als korrumpiert erweist. Unschuld, im moralischen wie im strafrechtlichen Sinne, ist eines der wichtigsten übergreifenden Themen der ersten beiden Staffeln: Dass sie ausgerechnet von einer Statue symbolisiert wird, als deren Zerrbild Laura im Red Room zum Inbegriff von Künstlichkeit und zeitlosem Ideal hypostasiert wird, gibt hinreichend Auskunft über die Bedingung ihrer Möglichkeit in der Welt von *TWIN PEAKS*. Schon das Plastik, in dem der Leichnam gefunden worden war, hatte durch die Symbolkraft seiner Materialität (als Synonym für Kunststoff, als Verpackungsmaterial für Konsumgüter, durch seine Haptik und seinen Geruch) das Mädchen Laura Palmer mit einem Attribut von Künstlichkeit belegt und den Körper buchstäblich fetischisiert.<sup>12</sup> Im Red Room wird Laura Palmer durch die Engführung mit der Statue endgültig zum Symbol ihrer eigenen Symbolhaftigkeit, das die Suche nach ihrem Mörder auf eine allgemeine, überzeitliche Problematik ausweitet.

---

<sup>10</sup>Der Einfachheit halber wird die von Sherilyn Fenn dargestellte Figur hier als Laura Palmer bezeichnet, obwohl der Man From Another Place sie als seine Cousine vorstellt, die Laura Palmer nur ähnlich sehe.

<sup>11</sup>Zu den Venusstatuen im Red Room siehe auch den Beitrag »*The Evolution of the Arm*« und die *Evolution der Venus – Interpiktorialität und antike Doppelgänger in TWIN PEAKS* von Marvin Madeheim in diesem Band.

<sup>12</sup>»Fetisch« leitet sich etymologisch ab von lat. *facticus* = künstlich hergerichtet, nachgemacht, vgl. Kluge 2015, S. 211.



**Abb. 7** Der Red Room in S1.E3 (0:43,10) (Dieser Screenshot wurde für den Druck optimiert.)

In dieser Künstlichkeit spiegelt sich nicht zuletzt eine Dimension von Zeit, mitunter von Zeitlosigkeit, die für *TWIN PEAKS* seit jeher wichtig gewesen ist, in *TWIN PEAKS: THE RETURN* aber eine noch einmal gesteigerte Bedeutung erfährt. Im Red Room negiert die zu früh verstorbene Laura als Zerrbild der Statue paradoxerweise jede Vergänglichkeit, scheint in ihrer Puppenhaftigkeit über den Verfall des Lebendigen erhaben. Die Szene spielt im Traum, so ist zumindest zu vermuten, fünfundzwanzig Jahre nach Lauras Ermordung; ihr viel zitierter Satz in der letzten Episode der zweiten Staffel (»I'll see you again in 25 years« (S2.E22; 0:31,12–0:31,16)) verweist damit sowohl auf die Traumszene zurück als auch auf die dritte Staffel voraus. Dementsprechend verändert sieht Agent Cooper in der Traumszene in S1.E3 aus, um Jahrzehnte gealtert, sein Gesicht ledrig, seine Haut faltig, maskenhaft geschminkt, als befände man sich zu Beginn dieser ersten Staffel bereits im Jahr 2017. Laura hingegen, zum Symbol geronnen und widerständig gegenüber den Zeichen der Zeit, erscheint auch fünfundzwanzig Jahre später makellos jung und makellos schön: Laura Palmer, dies zeigt Coopers Traum, altert nicht.



*TWIN PEAKS: THE RETURN* beginnt, für Lynch'sche Verhältnisse geradezu beängstigend folgerichtig und linear, mit dem Schlusspunkt, auf den die zweite Staffel geendet hatte: mit Laura Palmers Versprechen »I'll see you again in 25 years«, das wir in der Originalversion von 1991 sehen. Als Relikt der Vergangenheit macht die Wahl dieser Eingangsszene deutlich, worum es in *TWIN PEAKS: THE RETURN* vor allem gehen wird: um Zeit und Fluidität von Zeit, um Altern und Sterben, um die unglaubliche Tatsache, dass fünfundzwanzig Jahre zwischen der zweiten Staffel und ihrer Fortsetzung liegen. Der dritten Staffel wird damit, so lautet eine der grundlegenden Beobachtungen dieses Aufsatzes, eine doppelte Zeitlichkeit eingetragen: einerseits eine fluide Zeitlichkeit, die sich als das wesentliche Element des Plots – Cooper will den fünfundzwanzig Jahre zurückliegenden Mord rückwirkend verhindern – in die Narration einschreibt, und andererseits eine lineare Zeitlichkeit, die sich, auf der basalsten Ebene, im realen Alter der Schauspielerinnen und Schauspieler und der begrenzten Dauer der Staffel an sich manifestiert. Diese zweite, lineare Zeitlichkeit stellt keineswegs bloß eine unumgängliche Tatsache dar; Lynch inszeniert sie bewusst als Element, das die vermeintliche Fluidität der Zeit im Universum von *TWIN PEAKS* konterkariert.

Darüber hinaus aber etabliert dieser aus der zweiten Staffel geborgte Anfang eine visuelle Vergleichsgröße zu dem, was im Laufe dieser Episode und im Laufe von *TWIN PEAKS: THE RETURN* zu sehen sein wird. Schon die ersten Sekunden mit ihrer kurzen Kamerafahrt über den Boden des Red Room hinweg an den roten Vorhängen entlang provozieren einen solchen Vergleich: An die Kamerafahrt schließt sich mit einem harten Schnitt die Rückblende aus Staffel 2 an (S3.E1; 0:00,29), die zunächst vor allem augenfällig macht, wie anders die Vorhänge mittlerweile aussehen – eine Beobachtung, die auch die nachfolgende *title sequence* durch ihr langes Verweilen bei den nunmehr ungewöhnlich leicht wirkenden und beinahe wie Feuer lodernden Vorhängen forciert (S3.E1; 0:02,49–0:03,03).

Wie so vieles in dieser dritten Staffel sind sie mithilfe von CGI (Computer Generated Imagery) entstanden, einer Technik, die seit dem Ende der zweiten *TWIN PEAKS*-Staffel große Fortschritte gemacht hat und ohne die Serien wie *GAME OF THRONES* (USA 2011–2019) kaum denkbar wären; schon sie tragen der dritten Staffel (die ohne den Kontrast zu den vorangegangenen Staffeln nicht zu lesen ist) eine zeitliche Markierung ein. Dem Fotorealismus seiner Kollegen setzt Lynch jedoch die ostentative Künstlichkeit seiner Animationen entgegen, die ihren digitalen Ursprung zu keinem Zeitpunkt kaschieren. Dass in *TWIN PEAKS: THE RETURN* auch der Red Room visuell von den – wie Fans frustriert anmerkten – oft ungenau wirkenden CGI dominiert wird, und dies scheinbar ohne Not

(schließlich hätte man schlicht das Set der ersten beiden Staffeln reproduzieren können), ist Teil einer surrealistischen Bildsprache, derer Lynch sich in der dritten Staffel mehr bedient denn je; durch die Animationen werden die Ereignisse im Red Room noch stärker in einer psychedelisch anmutenden Traumwelt verortet, die sie jeder linearen Zeitlichkeit enthebt.<sup>13</sup> Die computergenerierten Oberflächen erzeugen ein haptisches und sensorisches Begehren, das zuvor allein der Statue der Venus de Medici und der großen, divenhafte entrückten Laura Palmer zugekommen war: In ihrer offensichtlichen Künstlichkeit möchte man sie anfassen, ihre Echtheit überprüfen, einmal den Boden unter den Füßen spüren, auf dem Agent Coopers Schritte so ungewöhnlich laut nachhallen (z. B. S3.E2; 0:22,08). Solche Soundeffekte, die Lynch in *TWIN PEAKS: THE RETURN* in fast allen CGI-getragenen Einstellungen einsetzt, rekurrieren auf die über weite Strecken der ersten beiden Staffeln so wichtige Beschaffenheit von Material und sollen vermeintlich die raumzeitliche Präsenz der Gegenstände und Ereignisse, einen durch sie erzeugten und subjektiv erfahrbaren *sense of place* bezeugen. Erreicht wird indes das Gegenteil: Weil die Geräusche immer ein wenig zu laut sind, ein wenig zu scheppernd klingen, ein wenig zu lange ertönen, unterstreichen sie letzten Endes den Eindruck, durch ein Kaleidoskop der Künstlichkeit zu blicken.

Demgegenüber gibt es im Red Room der dritten Staffel ein irreduzibles Element des Organischen, Hyperrealen, das wie ein Widerhaken die onirische zeitliche Entrücktheit dieses Ortes unterläuft: die sichtbar gealterten Hände und Gesichter von Cooper, Laura und Mike. Die erste Szene, die in Staffel 3 im Red Room spielt, wird gerahmt von Mikes doppelter Frage »Is it future or is it past?« (S3.E2; 0:15,00–0:15,10; 0:45,37–0:37;45), die Fans der Serie aus dem Prequel *TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME* kennen und die mit frappierender Selbstverständlichkeit eine Möglichkeit außer Acht lässt: dass es sich bei dem, was wir sehen, um die (diegetische) Gegenwart handeln könnte. Folgerichtig wirkt das, was in dieser ersten Szene im Red Room passiert, wie eine Suspendierung klassisch-westlicher Kategorien von Zeitlichkeit durch die Zermürbung einer sich ewig wiederholenden Vergangenheit. Fast jedes Element dieser Szene ist dem Zuschauer bereits bekannt: Lauras Kleid ist unverändert, einzelne ihrer Sätze sind identisch (»Hello, Agent Cooper«, S3.E2; 0:16,20–0:16,26), andere nur leicht

---

<sup>13</sup>Dies betrifft übrigens auch die mithilfe von CGI dargestellten Ereignisse in der »Realität«, etwa die Ermordung des Liebespaars in New York in *PART I*. Die CGI kreieren hier eine Ununterscheidbarkeitszone zwischen Traum und Realität und zeugen, indem sie mit fotorealistischen Sehgewohnheiten brechen, von einer Unfassbarkeit des Bösen und der Schwierigkeit, es darzustellen.

abgeändert («But sometimes my arms bend back«, S3.E2; 0:17,24–0:17,30). Wie damals erhebt sie sich aus ihrem Sessel, schreitet langsam zu Cooper, küsst ihn und flüstert ihm ein Geheimnis ins Ohr. Mit dieser Geste des Flüsterns endet übrigens auch die dritte Staffel: Abermals flüstert Laura Cooper einen Satz ins Ohr, den wir abermals nicht verstehen. Die Serie, die über weite Strecken ihrer Neuauflage im Unklaren belassen hat, wie man sich zeitliche Abfolgen in dieser Welt überhaupt vorzustellen habe, setzt ihren sehr realen Schlusspunkt dort, wo sie begonnen hat: bei den Geheimnissen der Laura Palmer.

Dieser von Lynch sorgfältig orchestrierten Wiederholung des Immergleichen – als Signum und Verweis auf eine Art zyklische, ewig fluide Zeitlichkeit – ist neben dem oben erwähnten Element des Hyperartifizialen mit den gealterten Hauptfiguren ein konterkarierendes Moment des Hyperrealen eingetragen: eine Differenz der Wiederholung, die mir eines der zentralsten Momente in *TWIN PEAKS: THE RETURN* zu sein scheint. Wenn Laura Cooper ansieht, wenn sie ihre Hand an sein Ohr legt, wenn sie ihm zulächelt – ist wenig geblieben von der zeitlosen Glätte ihrer Haut, von der jede Vergänglichkeit negierenden Zartheit ihres Gesichts. Fünfundzwanzig Jahre später, fünfundzwanzig *reale* Jahre später, ist das sich küssende Paar kein junges mehr, und wo die vielen Make-up-Schichten am Hals des jungen Cooper nicht ausreichen, um ihn tatsächlich alt wirken zu lassen, täuschen die Facelifts und Botoxinjektionen des gealterten Cooper schwerlich Jugendlichkeit vor (Abb. 8).<sup>14</sup>

Diese minimale Veränderung, die sich in das so oft gesehene Tableau, die so häufig interpretierte Ikonographie des Red Room eingetragen hat, zeugt vor allem von einem: Zeit vergeht. Und Zeit geht zu Ende. Die Materialität der Oberfläche konterkariert Lynchs surrealistische Wiederholungsschleife mithin ganz eklatant: Genau besehen sind die Wiederholungen keine Wiederholungen, sondern im Gegenteil unverrückbare Zeitmarker, die vom Plot unberührt bestehen können und allen Repetitionen und Re-Stagings als Differenz trotzen. Und so nimmt auch

---

<sup>14</sup>Kyle MacLachlan ist sicher nicht der einzige Schauspieler der Serie, der sich Facelifts und sonstigen Schönheitsbehandlungen unterzogen hat, aber einer der wenigen, der dies offen zugibt (vgl. Mau 2017). Tatsächlich betreffen die auf den vergangenen Seiten aufgezeigten Bemerkungen zu einer Materialität des Alterns Cooper in weit geringerem Maße als etwa Laura Palmer; einerseits wohl, weil er schlichtweg weniger – oder: anders – gealtert ist als viele seiner Kolleginnen und Kollegen, andererseits aber wohl auch, so ließe sich zumindest vermuten, aus einer gewissen Folgerichtigkeit heraus: weil ihm bereits in den ersten beiden Staffeln eine eigentümliche Alters- und Geschichtslosigkeit eignet (er kommt als Fremder in den Ort, über seine Herkunft erfährt man nur wenig), die die in *Twin Peaks* so präsenten genealogischen Zusammenhänge unterläuft.



**Abb. 8** Kuss im Red Room in S1.E3 (0:44,23) und S3.E2 (0:19,51) (Beide Screenshots wurde für den Druck optimiert.)

einer der wenigen zuvor im Red Room noch niemals gehörten Sätze auf genau diese Differenz der Wiederholung Bezug: »Do you recognize me?« (S3.E2; ab 0:16,49), fragt Laura Palmer, deren Gesicht seit fünfundzwanzig Jahren jedem Bewohner von Twin Peaks bestens bekannt ist und nach so langer Zeit doch so anders aussieht, und Agent Cooper fragt unsicher: »Are you Laura Palmer?«

## Literatur

- Bazin, A. (2002). *Qu'est-ce que c'est le cinéma?* Paris: Cerf-Corlet.
- Botting, F., & Wilson, S. (2001). *Bataille (Transitions)*. Basingstoke: Palgrave.
- Deleuze, G. (1991). *Das Zeit-Bild*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deleuze, G. (1995). *Die Falte. Leibniz und der Barock*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Evans Brazier, J. (2004). »In dreams...« Gender, sexuality and violence in the cinema of David Lynch. In A. Davison & E. Sheen (Hrsg.), *The cinema of David Lynch. American dreams, nightmare visions* (S. 107–118). London: Wallflower Press.
- Grimm, B. (2014). *Tableaus im Film – Film als Tableau. Der italienische Stummfilm und Bildtraditionen des 19. Jahrhunderts*. München: Wilhelm Fink.
- Kluge, F. (2015). *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Bearbeitet von Elmar Seebold*. Berlin: de Gruyter.
- Lehnert, G. (2015). *Mode. Theorie, Geschichte und Ästhetik einer kulturellen Praxis*. Bielefeld: Transcript.
- Mau, D. (2017). The real reason agent Cooper doesn't look much older than he did in the original ›Twin Peaks‹. *Fashionista*, 22. Mai 2017. <https://fashionista.com/2017/05/twin-peaks-kyle-maclachlan-young-anti-aging-routine>. Zugegriffen: 19. Jan. 2018.
- Murray, N. (2017). »Twin Peaks« season 3 episodes 1–2: Back in style. *The New York Times*, 22. Mai 2017. <https://www.nytimes.com/2017/05/22/arts/television/twin-peaks-season-3-episodes-1-2-recap.html>. Zugegriffen: 9. Jan. 2018.

- Overthun, R. (2012). Unförmliche Texturen oder: Der leere Blick. In A. Geisenhanslücke & R. Overthun (Hrsg.), *Kino der Blinden. Figurationen des Nichtwissens bei David Lynch* (S. 51–86). Bielefeld: Transcript.
- Robinson, J. (2017). How David Lynch and *Twin Peaks* honored one final David Bowie request. *Vanity Fair*, 19. Sept. 2017. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/09/twin-peaks-david-bowie-david-lynch-voice-over-request>. Zugegriffen: 17. Jan. 2018.
- Silbermann, C. (2016). Flagge der Uneindeutigkeit. Faltungen und Queerness in den Fotografien von Wolfgang Tillmans. In G. Lehnert & M. Weiland (Hrsg.), *Ist Mode queer? Neue Perspektiven der Modeforschung* (S. 147–160). Bielefeld: Transcript.
- Spooner, C. (2016). »Wrapped in plastic«: David Lynch's material girls. In J. A. Weinstock & C. Spooner (Hrsg.), *Return to Twin Peaks. New approaches to materiality, theory, and genre on television* (S. 105–122). London: Palgrave Macmillan.
- Stolworthy, J. (2017). *Twin Peaks* season 3 sees posthumous appearance of Catherine Coulson's beloved character the Log Lady. *The Independent*, 22. Mai 2017. <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/twin-peaks-season-3-2017-david-lynch-catherine-coulson-log-lady-a7749506.html>. Zugegriffen: 9. Jan. 2018.
- Thompson, K. (1985). The continuity system. In D. Bordwell, J. Staiger, & K. Thompson (Hrsg.), *The classical Hollywood cinema* (S. 194–213). New York: Columbia UP.
- Vinken, B. (1993). *Mode nach der Mode. Geist und Kleid am Ende des 20. Jahrhunderts*. Frankfurt a. M.: Fischer.

## Filme

- Twin Peaks* (USA 1990–1991; Staffel 1 u. 2). Regie: David Lynch, Mark Frost u. a. Drehbuch: David Lynch, Mark Frost u. a. Musik: Angelo Badalamenti. Produktion: David Lynch, Mark Frost u. Gregg Fienberg; Showtime Networks; gestreamt über Sky Ticket. <https://skyticket.sky.de/serie/mysteryserie/twin-peaks/series/seriessection/74836.html>, zuletzt eingesehen am 31. Jan. 2018.
- Twin Peaks: The Return* (USA 2017; Staffel 3). Regie: David Lynch. Drehbuch: Mark Frost, David Lynch. Musik: Angelo Badalamenti, Dean Hurley. Produktion: David Lynch, Mark Frost & Sabrina S. Sutherland; Lynch/Frost Productions; Showtime Networks; gestreamt über Sky Ticket. <https://skyticket.sky.de/serie/mysteryserie/twin-peaks/series/seriessection/74836.html>, zuletzt eingesehen am 31. Jan. 2018.