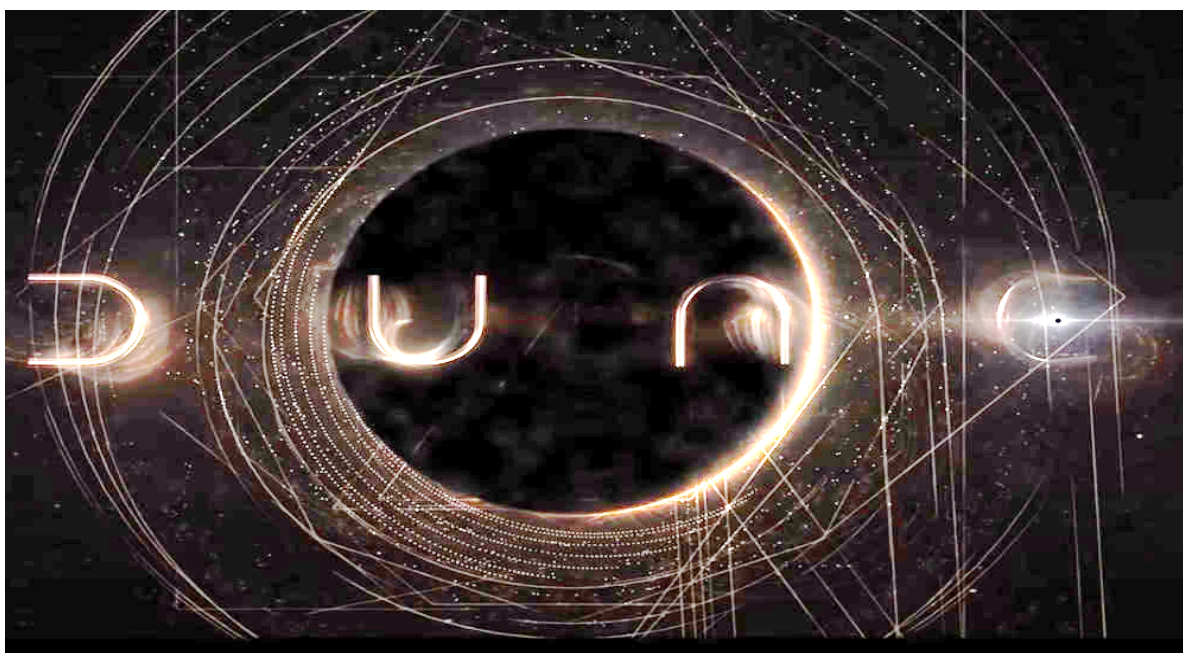


## MITOLOGIE DEL FUTURO

### *DUNE* (VILLENEUVE, 2021), O DELLA VENTURA E SVENTURA DELL'EROE CINEMATOGRAFICO

di Lorenzo Marras



- **AVVERTENZA:** Questa analisi contiene alcuni «**SPOILER**» sulle vicende ed i personaggi e si consiglia la lettura «solo dopo» aver visto il film o già si conosce l'opera originale. Questo scritto è frutto anche delle molte discussioni negli anni intrattenute con il Dott. Stefano Mannino su Herbert, *Dune* e le sue trasposizioni cinematografiche, e che qui vogliamo ringraziare.

«We do nasty things to our leaders, we shoot them in the streets of Dallas, hang them on pieces of wood Golgotha, we finally say that in the United States we separate church and state, that's an asinine statement. I am a political animal and I really never left journalism, I'm writing about the current scene, the metaphors are there writing about the political ecology, the religious ecology, the social ecology, and the physical ecology of our world, and I think you do not separate any one part of this from the others, you don't separate mind and body and understand the human being. [...] Well I'm a history buff, and have been a history buff since I was quite young and while reading history, I got the idea that we had not looked at the Messianic impulse in human society from a point of view that I did, who could be developed reporting that this person came on the scene, and these people followed and this is what happened was a kind of a journalistic approach to it. I didn't mind that you are there approach, but what I wanted was something that showed the impact of a Messiah on history as the creator of a power structure. Because inevitably no matter how good the Messiah, other people enter the scene, other people are attracted to the power structure. I think that the idea of power correcting and absolute power corrupted absolutely is not on the mark does not hit it. I think what happens is that power attracts the corruptible, that's an interesting concept fact that's almost the antithesis the reverse of the process that's commonly accepted».

Frank Herbert, speaking about David Lynch's *Dune* (1983)  
[le citazioni sono trascritte [da qui](#) e [da qui](#)]

«*Dune* is a book that's like Proust. It's science fiction but it's very, very literary [...] I realized, "*Dune*" ... nobody can do it. It's a legend».

[Alejandro Jodorowsky](#)

Quella dei rapporti tra cinema e letteratura è una storia quasi sempre travagliata, stretta tra la necessità di rispettare l'originale letterario da cui si trae spunto ed allo stesso tempo garantire la specificità del medium attraverso cui lo si vuole trasporre. Ci sono casi, però, in cui le relazioni sono così problematiche da rasentare l'incomunicabilità espressiva. Tra i più celebri si può annoverare quello tra l'arte cinematografica e «*Dune*» di Frank Herbert, *Magnum Opus* dell'«ultra-storia sci-fi» dei *Sixties* e complessa e profonda epica dinastica che si estende per migliaia di anni in un lontanissimo futuro ([la timeline complessiva conta più o meno 30000 anni](#)).

Un'epica, quella dell'ultra-storia di *Dune*, sostanziata da un immaginario neofeudale ad altissima tecnologia, permeato da un rigido militarismo di stampo prussiano ed immerso in un contesto di sincretismo religioso e monopolismo corporativo. Senza questa premessa – che colloca l'immaginario di Herbert in una precisa ed imprescindibile cornice storica che, seppur declinata in maniera fantastica, ne determina la logica, ne garantisce la tenuta narrativa e ne giustifica il senso – ogni possibilità d'interpretazione, confronto e valutazione rischia miseramente di fallire. Perché *Dune*, in fondo, va trattata come un'opera storica, seppur, appunto, nel senso di una «ultra-storia» (termine che riprendiamo da Georges Dumézil, seppur non nella sua significazione); un'«ultra-storia» nel senso, cioè, di una storia che vuole dire del passato attraverso il futuro, o meglio, del presente attraverso il passato per mezzo del futuro. Il che, ad esempio, si potrebbe tradurre nella storia di un “presente” (l'epoca del monopolismo corporativo ed imperialista) che rischia, nel “futuro”, di far piombare il mondo, e la democrazia (liberale), in un cupo “passato” feudale di stampo militarista, ma pervaso da una tecnologia che sembra sfiorare la magia e da un sincretismo religioso e messianico spesso fanatico. In questo senso, allora, ogni trasposizione di un'opera “storica” nel senso suddetto, dovrebbe sempre cercare di rispettarne i codici espressivi, sociali e culturali, senza – per dirla con Marc Bloch – esagerare nelle interpolazioni e nei ricami di particolari inventati che, anche quando intelaiati su di un fondo grosso modo attendibile, rischiano di viziare l'interpretazione (in un'opera letteraria non solo delle fonti, ma soprattutto “del senso”) ed avvicinarla pericolosamente all'impostura narrativa ed alla frode espressiva.



Dispiegamento di legioni Sardaukar sul pianeta Salusa Secundus.

Ben conosciute e documentate sono le complicate vicende dei diversi tentativi di portare al cinema l'immaginario di Herbert, impresa che è quasi sempre stata considerata come folle ed al limite dell'impossibilità (soprattutto prima dell'avvento del digitale nel cinema). Il primo a

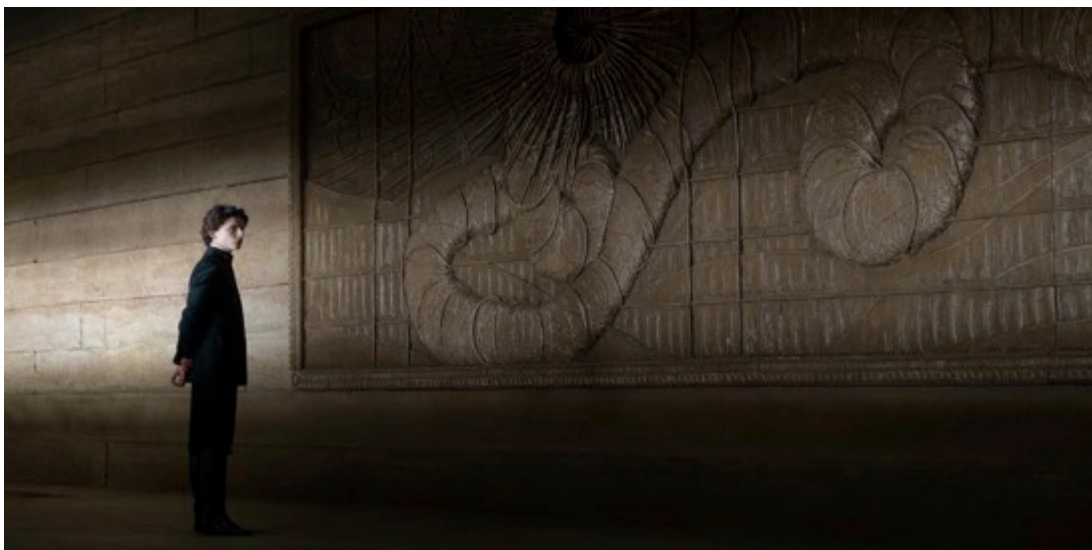
tentarci seriamente è stato Alejandro Jodorowsky nei 1970s, e che, pur spendendo cifre pazzesche solo per la pre-produzione, non è mai riuscito a far partire le riprese, vicende poi raccontate nel documentario [Jodorowsky's Dune \(2013\)](#). In seguito, nei 1980s, è toccato a David Lynch, che pur essendo riuscito a vedere il suo film uscire nelle sale, è stato in una versione dalla produzione talmente travagliata da risultare in un montaggio che lo ha visto escluso dalle decisioni finali, per così costringerlo a ripudiarlo ed ancora oggi non riconoscerlo come proprio (e questo nonostante con il tempo sia diventato un'opera di culto).

Nel 1984, quindi, sembrava oramai chiaro che *Dune* è un'opera che, come «Arrakis» (il pianeta che fa da motore delle vicende), si dimostra sempre inclemente verso coloro che provano a portarla sul grande schermo. Ed è appunto per questo che il cinema decise di non voler più avere a che fare con Herbert e – se non si vogliono considerare i tentativi di trasposizione televisiva dei 2000s (*Frank Herbert's Dune*, 2000, e *Frank Herbert's Children of Dune*, 2003), anch'essi poco riusciti, teleromanzati e dal *production design* davvero atroce, ed alcune trasposizioni videoludiche, peraltro ben fatte ed interessanti (*Dune I & II*, 1992, e *Dune 2000*, 1998) – si sono dovuti attendere più di 35 anni per trovare il coraggio di tentare di nuovo la sorte.

Alla fine dei 2010s, infatti, ha deciso di provarci il talentuoso Denis Villeneuve, reduce dagli ottimi esercizi visivi di *Arrival* (2016) e soprattutto *Blade Runner 2049* (2017) e forte, probabilmente, del successo nell'immaginario dei 2010s della serie tv *Game of Thrones* tratta dai libri di G. R. R. Martin. L'opera di Martin, d'altronde, pur essendo quasi sempre, ed erroneamente, paragonata a *Il signore degli anelli* di Tolkien, appare in realtà principalmente debitrice proprio dell'opera di Frank Herbert, che però sveste di tutto l'armamentario sci-fi. Perché, se si dovesse descrivere in pochissime parole *Dune* alle generazioni dei 2000s-2010s, e seppur con una certa dose d'ingenerosità, mai definizione sarebbe più illuminante ed icastica di quella che ci dice che *Dune* è *Games of Thrones* ambientato nel futuro.

### [Trailer Dune, Villeneuve, 2021](#)

Villeneuve ha saggiamente deciso di dividere la sua trasposizione del primo libro di *Dune* in due parti, poiché non ha ritenuto di poter rendere la complessità dell'immaginario di Herbert in un solo film, seppure di 155 minuti. Questo perché – seppur non arrivando alle iperboli di Jodorowsky, per il quale al fine di rendere decentemente il libro sarebbero necessitate almeno quattordici ore, per poi presentarsi allo stesso Herbert con uno storyboard/sceneggiatura delle dimensioni di un “elenco telefonico” – *Dune* non è opera che, per quanto brillanti possano essere il regista e gli sceneggiatori, può essere ridotta al *format* delle due ore, senza però risultare in una semplificazione che non può che renderla non solo, e spesso, incomprensibile, ma proprio tutta un'altra cosa. Questo è proprio quello che cercò di fare De Laurentis con il girato di Lynch nel 1984. I risultati, com'è noto, furono deludenti sia in termini di critica sia di successo commerciale, che fu ben al di sotto delle aspettative.



Paul Atreides di fronte ad una rappresentazione iconografica della cultura religiosa di Arrakis.

Se anche la seconda parte si manterrà sui 155 minuti, vorrà dire che Villeneuve avrà avuto a disposizione ben più del doppio del tempo della versione uscita al cinema nel 1984, per avere così la possibilità di sopperire a tutte quelle frettolosità che affliggevano la versione cinematografica di Lynch e che contribuirono a decretarne lo scarso successo.

Insomma, Villeneuve è riuscito, già solo in questa prima parte, nell'impresa di domare la bestia *Dune* oppure no?

La risposta, al momento, è «ni», cioè solo in parte (come film a sé) ed assolutamente “no” come adattamento del libro di Herbert, arriavendo, in questo, a perdere anche il confronto sia in confronto alla versione cinematografica del 1984. Perché *Dune* 2021 è sì un grande spettacolo visivo, cioè una vera e propria gioia per gli occhi, ed un buon film in sé, ma (stando a questa prima parte) un davvero mediocre adattamento. Ed è un peccato, perché ogni immagine trasuda della passione, della dedizione e degli sforzi fatti dai realizzatori per creare la migliore e più grandiosa versione possibile di *Dune* di Herbert.

*Dune* del 2021, grazie al minutaggio aggiuntivo a disposizione ed una produzione stellare che ha permesso di presentarlo in immagini davvero straordinarie, risulta di certo meno erratico e più lineare nello svolgimento della versione del 1984. Villeneuve ci riesce rimanendo fedele all'intreccio di Herbert, ma non tanto – ed è questo il primo punto che è bene sottolineare – all'opera letteraria intesa come totalità organica. In questo senso, *Dune* 2021 è sì fedele, ma quasi esclusivamente alla successione degli eventi della storia, cioè al suo scheletrato. *Dune*, però, non è un romanzo d'avventura, action; è, invece, un gigantesco e dettagliatissimo affresco su di un universo, una realtà, è un mondo, non solo una storia nel senso di una successione di eventi. Per questo, ciò che fa la sostanza di *Dune* non è la schematica degli eventi (ciò che, scena dopo scena, accade), ma principalmente l'immaginario (sociale, culturale, economico e religioso) sul quale gli avvenimenti si aggettano, è che solo ne determina il loro autentico senso letterario. Ed in questo, allora, che si mostra la prima sfida di ogni tentativo di tradurre *Dune* in immagini, e che poi la stessa che contraddistingue l'universo inventivo della videoludica, cioè quella di creare un mondo, prima di una storia. Nonostante gli sforzi, crediamo immensi, nella *production design* di *Dune* 2021 alla fine il

risultato (sulla questione delle semplificazioni e dei tagli rispetto al romanzo) non lo rende così diverso da quello di Lynch. Il mondo di *Dune*, cioè, è trasposto in modo superficiale, ed addirittura lo si semplifica ancora di più rispetto a *Dune* 1984. L'immaginario di Villeneuve permette di cogliere alcuni dei meccanismi di Herbert, ma non il suo reale immaginario culturale, la mentalità: si percepisce che il mondo è feudale, si percepisce che è militarista, si percepisce una qualche forma di dispotismo (mentre non si percepisce affatto il sincretismo religioso e spesso fanatico, e l'importanza del sistema economico corporativo e monopolista), ma non riesce a rimandare alla complessità che questi aspetti hanno nell'universo letterario, talvolta anche travisandoli ed offrendone una rappresentazione che è poi contraddetta da come i personaggi si comportano e/o vengono caratterizzati. Ed ecco, allora, una delle principali criticità di *Dune* 2021, che del mondo di Herbert viene fatto percepire qualcosa, ma non viene, poi, autenticamente drammatizzato percettivamente, riducendosi in dettagli che il pubblico generalista, e tutti coloro che già non conoscono Herbert non capiranno, e questo sempre se li riescono a cogliere. Al punto che i vari aspetti essenziali del mondo di *Dune* che vengono mostrati qui e lì come dettagli fugacemente mostrati senza darne una qualsivoglia spiegazione (ne indicheremo alcuni nel corso dell'analisi), in *Dune* 2021 praticamente assumono l'aspetto di *easter egg* per gli hardcore fans di Herbert.

*Dune* 2021, quindi, mostra (quasi) tutti gli avvenimenti del libro (e ne aggiunge altri, purtroppo sempre superflui e ridondanti), ma rinuncia alla complessità dello sfondo, non inserisce gli eventi che si susseguono in un adeguato sistema d'immagini, un immaginario visivo, che possa donargli il preciso significato che hanno nel libro. Così facendo, però, *Dune* rischia di diventare qualcos'altro. Questo era il caso anche della versione di Jodorowsky, che da quel che si è potuto capire, aveva preso *Dune* per "violentarla" e fargli dire tutt'altro. Ma c'è forse qualcosa di ancor peggio che fargli dire qualcos'altro, e cioè farlo diventare una banale storia, vista centinaia di volte, su di un Re benevolo, che viene ingannato da un potentato nemico e cattivo che vuole usurparlo ed eliminarlo, e che la moglie saggia ed un principe predestinato, compiendo il suo destino, dovranno cercare di vendicare per ripristinare l'ordine di ciò che giusto.

Paradossalmente, allora, Villeneuve non solo non aggiunge molto a quanto fatto da Lynch (che la cosa che tutti credevano e speravano), ma addirittura risulta in una narrazione che, almeno per coloro che non conoscono l'immaginario di Herbert come l'Ave Maria, appare ancor più "zippata", poiché le informazioni (sullo *storyworld*) che ora vengono offerte allo spettatore sembrano addirittura di meno. In questo senso, nel film del 1984 (quasi) tutto venne reso più comprensibile e meglio spiegato (sia visivamente sia discorsivamente). Villeneuve, così ci permettiamo di credere, sembra aver ragionato come se le informazioni che la versione di Lynch offriva allo spettatore fossero pur sempre insufficienti ed anzi addirittura lo rendessero più confusivo, e quindi, poiché forse ha ritenuto di non poterne aggiungerne molte di più (se non, come accennato poco sopra, per lampi percettivi comprensibili solo ai fan), tanto valeva toglierle del tutto, darne di meno e così rendere le vicende principali più facili da seguire e così anche donargli un ritmo ancor più incalzante. Ed in questo *Dune* 2021 ha davvero avuto successo. Va da sé, infatti, che in una narrazione cinematografica le spiegazioni, quando vogliono dire troppo allo spettatore e farlo senza l'ausilio della drammatizzazione, spesso segnano il fallimento del cinema inteso come arte del visibile.



Fremen si staglia eroicamente sullo sfondo della inclemente e selvaggia maestosità di Arrakis.

Il punto, però, è che questa regola non vale con *Dune*, e se l'intenzione è quella di realizzare un'esperienza esclusivamente visiva e sensoriale (cosa, peraltro, a cui l'immaginario di *Dune* ben si presta), ma rinunciando quasi del tutto a qualsiasi elemento espositivo (sia discorsivo sia visivo) del folklore in cui s'inscrive, allora l'impresa diventa talmente complicata da poter mettere in crisi anche i più grandi tra i registi che hanno fatto del cinema come arte del visibile la propria cifra stilistica. Complicazione, però, che si converte pericolosamente in scacco allorquando si sceglie di mettere la ricerca formale non al servizio della narrazione, per una compiuta diegesi, ma (quasi) esclusivamente di se stessa, per dire non della storia, ma della propria *coolness*. Infatti, se come abbiamo detto è vero che il cinema, come sistema di immagini, non deve mai sottostare a quella che Kerényi (citando K. O. Müller), chiamava “gioia dello spiegare”, per così sacrificare il visuale come una struttura auto-significante e di per sé dotata di senso, nondimeno questo può essere solo quando è possibile coglierle nel loro «suolo patrio e nella loro radice» (che in questo caso è l'immaginario di *Dune*). Altrimenti detto, *Dune* è una di quelle rare opere la cui visualizzazione non trae beneficio da un lavoro per sottrazione (*subtracting design* che, invece, è quasi sempre indice di una riuscita immaginazione narrativa) e per il quale l'appellativo di “letterario” non assumerebbe quelle connotazioni negative che solitamente ne definiscono l'utilizzo all'interno della critica cinematografica;

Vuoi perché si è voluti rimanere, almeno in parte, più fedeli allo svolgimento del libro (dove molte cose vengono esplicitate più chiaramente nella seconda parte), o vuoi per la propensione di Villeneuve per una spesso compiaciuta ricerca formale (in questo caso nella *set production* e nel *set design*, peraltro in sé eccellenti), *Dune* 2021, allora, si perde spesso in una *grandeur visiva* ed in dettagli di *design*, che si ammaliano, ma che non riescono mai a cogliersi nella loro “radice”; non riescono, cioè, mai a compiersi in un'autentica estetica narrativa e/o percettiva e non sono mai realmente espositivi (come invece in molte occasioni, seppur problematicamente, Lynch nel 1984 riuscì a fare). Ma, così facendo, l'azzardo di fare di *Dune* un'esperienza principalmente sensoriale, diventa appunto quello di lasciarsi sfuggire tutti quei particolari ed indizi però necessari allo spettatore per entrare compiutamente nell'immaginario dell'opera. Questo perché Villeneuve inserisce sì tanti piccoli dettagli, ma accennandoli e non spiegandoli, rende faticosa – se non impossibile, come già detto, a chi già non conosce Herbert o quantomeno la versione di Lynch – la comprensione e la fruizione della storia, *de facto* rendendo *Dune* 2021 un film godibile per tutti, ma come trasposizione

del mondo di Herbert comprensibile essenzialmente solo dagli appassionati. *Story-world* di Herbert che, però, costituisce ciò che lo ha reso così universalmente amato ed iconico. Senza di esso, come detto poco sopra, quel che si ottiene è appunto una storia già vista innumerevoli volte con, però, delle immagini da “paura”. *Dune*, infatti, è un'opera dove *storytelling* e *story-world* sono così strettamente correlati da risultare impossibile l'uno senza l'altro: *Dune* è un'opera dove *worldbuilding* e *storytelling* sono lo stesso e per lo stesso. Al contrario, *Dune* 2021 appare come un'opera dove *storytelling* e *worldbuilding* (quello di Herbert) non si richiamano mai l'un l'altro.



Frammenti di visioni dal futuro.

È in questo senso, allora, che la *grandeur* visiva di Villeneuve, con le sue dimensioni sempre di scala epica, spesso rischia di convertirsi in un problema, non riuscendo (quasi) mai ad aggiungere nulla alla narrazione, non essendo, cioè, capace di “dire” visivamente (o, forse, neanche volerlo fare), come, però, dovrebbe sempre essere in un'autentica *sensory storytelling*, cioè una narrazione che vuole raccontare (e spiegare, rendere comprensibile) la storia, il folclore del mondo immaginato e la psicologia dei suoi protagonisti unicamente attraverso la costruzione delle immagini, il design industriale ed il codice architettonico, l'*interior design*, i costumi, il *mecha design*, il *dress code* etc. Questo perché, appunto, Villeneuve sembra più interessato a suscitare nello spettatore un continuo effetto «wow», piuttosto che raccontare la storia, la cultura e la psicologia di *Dune* attraverso una costruzione percettiva.



Campo lunghissimo sull'arrivo degli "ornitotteri" della famiglia Atreides ad Arrakis.

E se è certo, come dicevamo poco sopra, che nel libro molte di queste informazioni vengono ad essere maggiormente esplicitate nella seconda parte (e quindi magari esse troveranno luce nel prossimo episodio), è altrettanto vero che la scelta di seguire così pedissequamente il testo (o, meglio, il suo scheletrato...), si sarebbe forse rivelata felice se il film fosse stato uno, e non si costringesse invece lo spettatore che non conosce il mondo di Herbert a dover attendere non è ancora chiaro quanti anni (ma crediamo che siano almeno tre) per poter capire cosa sta succedendo e, ed è solo uno degli esempi possibili, quali sono le dinamiche politiche e familiari delle fazioni in gioco. Nel 1984 si cercò di ovviare a questo problema, quantomeno in parte, riprendendo dal libro la soluzione, presente in principio di ogni capitolo, della Principessa Irulan che introduceva ad alcuni aspetti delle vicende e del folklore, talvolta in maniera decisiva; Irulan che nei romanzi non solo è l'autrice delle più importanti cronache storiche del mondo di *Dune* e quindi è personaggio fondamentale come osservatrice della vicenda, ma nello stesso primo libro ha un ruolo molto più importante di quello che, invece, si è scelto di assegnare a Chani, che peraltro sostituisce Irulan anche nelle frasi introduttive, con affermazioni però banali sulla presunta bellezza del pianeta Arrakis. In questa prima parte, quindi, si è scelto di rinunciare ad un personaggio femminile decisivo nel canone storico di *Dune* (la Principessa Irulan) per dare più spazio ad un altro, appunto Chani, ma che in fin dei conti, all'interno delle vicende fin qui narrate, si rivela essere insufficiente ed insignificante.



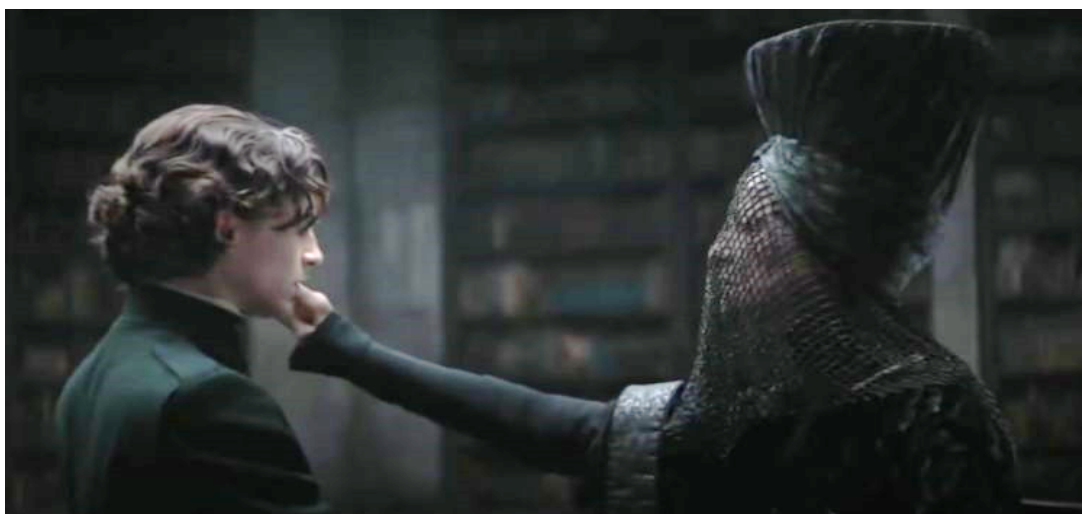
Paul cerca di mimetizzarsi all'interno di un ologramma.

In *Dune* 2021, insomma, si è deciso, se non per cenni rapidi e per questo spesso fuggevoli, di lasciare lo spettatore all'oscuro di molti aspetti del folclore e delle regole dinastiche, ma che soli possono però permettergli di orientarsi nella complessa trama di relazioni politiche e familiari. Ed è così che lo spettatore poco avvezzo con l'immaginario di *Dune*, si troverà probabilmente disorientato o, al massimo, sarà costretto, come dicevamo poco sopra e come fu anche per *Dune* 1984 (anche se in misura di molto minore), in una storia semplificata al punto da apparire come l'ennesimo viaggio dell'eroe («the mythical hero») in un mondo polarizzato in maniera manichea e diviso tra buoni (Atreides) e cattivi (Harkonnen) immersi in «the eternal battle between good and evil». Che, però, è l'esatto contrario di quello che vuole essere il ciclo di *Dune* nella sua interezza (non solo il primo libro), cioè la decostruzione del mito del viaggio dell'eroe e di quello di un mondo diviso in buoni ed i cattivi. Al contrario quello di *Dune* è un mondo dove non esistono casate «buone», poiché sono tutte «cattive» e spietate, cattive nel senso che seguono la logica ed i codici sociali e culturali della realtà neofeudale in cui s'inscrivono, quella dove, si potrebbe dire con Herbert, il potere attrae sempre il corruttibile; tant'è che lo stesso Herbert, dovendo definirlo, per dir così, in un tweet, affermò che *Dune* parla essenzialmente di questo, del «diffidare» sempre degli «eroi» e dei falsi «profeti». Quegli eroi che si scoprono come falsi messia, nel senso che hanno tutti i poteri di un messia, ma non lo sono, e cavalcano la tigre di questi poteri per i propri scopi, attirando tutto ciò che li può corrompere e arrivando, così, a portare morte e distruzione in tutto l'universo conosciuto ed avere milioni di morti sulla coscienza (e che in *Dune* 2021, in alcune delle visioni di Paul, viene giustamente fatto «percepire»; vedremo cosa se ne farà nel prossimo film). Insomma, quello di Paul in *Dune* è sì l'inizio di un viaggio, ma non «straordinario» – quantomeno non nel senso che spesso si vuole attribuire al termine, cioè di «bellissimo» e/o «ammirevole», e che anche il *marketing* di *Dune* 2021 vorrebbe equivocamente lasciare intendere –, bensì, eventualmente, l'inizio di un viaggio straordinariamente tragico, quello dove l'unica soluzione per «risolvere» il problema è quella di abbracciarlo; di un viaggio, cioè, che è appunto il contrario di straordinario, essendo «anomalo» rispetto a quello mitico dell'eroe. E se nel libro ciò è evidente, mentre anche nella trasposizione del 1984 già si era fatta cosa meno esplicita (e nel finale contraddittoria), nel 2021, invece, riteniamo avrebbe dovuto essere resa più nettamente, anche se non per questo didascalicamente spiegata; d'altronde questo fu anche, oltre la già citata production design tra l'imbarazzante e l'amatoriale, il problema principale delle trasposizioni tv dei 2000s, cioè che per sopperire alle mancanze di Lynch, si decise che bisognava spiegare tutto e farlo fare continuamente ai protagonisti ed in maniera invasiva e, per l'appunto, fastidiosamente didascalica. Al contrario, in *Dune* 2021, si procede, crediamo per venire incontro al pubblico generalista, ad una semplificazione atta a rendere più fruibile, chiara, un'opera che fruibile – per il grande pubblico – per sua natura non è (quantomeno, già lo dicevamo, «as a commercially viable format»). E non lo è, fruibile, perché *Dune* – ed in particolare negli ultimi volumi del ciclo, a partire da *L'imperatore-dio di Dune* del 1981 – è un'opera dove la chiarezza non è ottenuta per il tramite di una sua semplificazione.



La Spezia, il bene più prezioso dell'universo e presente, nell'universo conosciuto, solo su Arrakis.

Ed ecco allora quale è, secondo noi, il primo grande problema di *Dune* 2021. Infatti, il cinema, anche quando derivazione diretta dalla letteratura, deve pur sempre cercare di mantenere una sua autonomia mediale; cioè un film non dovrebbe mai dipendere, nella comprensione degli eventi principali messi in scena e/o su quello che sta accadendo, da un altro *medium*. In questo caso, ad esempio, lo spettatore – per capire le relazioni che intercorrono tra le Casate, il perché navi spaziali escono da un “buco” che ha la forma di un cannolo spaziale, il perché Paul si comporta in quel modo od alcuni personaggi hanno marchi sulla fronte, labbra dipinte e talvolta occhi bianchi, indossano caschi “arancioni” etc. etc. – non dovrebbe essere mai costretto a ricorrere al libro (od alla rete) o già esserne a conoscenza, oppure, come è proprio nel caso di *Dune* 2021, dover aspettare qualche anno per avere un'idea più chiara di cosa è esattamente successo nel film che ha visto oggi. Allo stesso tempo, per dirla con Tolkien, che si tratti di letteratura, cinema o radio «the canons of narrative an in any medium cannot be wholly different; and the failure of poor films is often precisely in exaggeration, and in the intrusion of unwarranted matter owing to not perceiving where the core of the original lies» (J.R.R. Tolkien, *Letter 210*, not dated, June 1958).



La Reverenda Madre testa la purezza della natura umana di Paul attraverso il «gom jabbar», l'aculeo velenoso.

È chiaro, quindi, che, esattamente come negli altri suoi film, Villeneuve ha voluto creare più un'esperienza visiva che discorsiva (in ogni caso senza riuscire ad eguagliare l'apice formale

di *Blade Runner 2049*, ed ancora oggi davvero fuori parametro), cosa evidente anche dall'uso addirittura invasivo e perennemente presente sulla scena delle sempre suggestive musiche di Hans Zimmer, anche se oramai prevedibilmente “epiche” (genere – l'Epic – peraltro da lui se non inventato, di certo canonizzato), e talvolta talmente invasive da risultare, paradossalmente, tronfie e retoriche e quindi, direbbero forse gli anglofoni, “unfitted” (nel loro essere sempre più iperbolicamente epiche, cioè epiche su epiche su epiche...); quantomeno – prevedibilmente – nella selezione utilizzata nel film, poiché il compositore ha realizzato più versioni della colonna sonora (addirittura tre) che, se durante la visione non ci è sfuggito qualcosa, ad ascoltarle invece contengono alcuni pezzi interessanti e che talvolta si arrischiano a variare il canone classico, ed oramai un po' stereotipato, di Zimmer.

Rispetto ai suoi precedenti film, però, Villeneuve ci sembra si sia forse spinto troppo in là, fino al punto di trasformare la pellicola quasi in un esercizio sulle potenzialità emozionali ed evocative del “campo totale e/o lunghissimo”, cioè sulle possibilità paesaggistiche e panoramiche del e nel cinema, piuttosto che, come già detto, in una immaginazione narrativa e/o narrazione percettiva, cioè per il tramite del visibile. Ed è così, allora, che il film s'intrattiene in lunghe sequenze panoramiche su Arrakis, molte delle quali davvero splendide e d'impatto, anche “emozionanti” (in particolare se si ha la fortuna di vedere il film nel formato IMAX), ma emozionanti come può essere emozionante l'improvviso sorprenderci di un tramonto rosso fuoco in Namibia, od una notte illuminata dalla danza di tonalità purpuree dell'aurora boreale. Emozionanti, cioè, esattamente come possono esserlo molti documentari girati in altissima definizione, ora [anche disponibili sulla rete e dalle immagini altrettanto spettacolari ed “emotional”](#), se non addirittura di più.



Shai-Hulud, il verme delle sabbie di Arrakis.

È in questo senso, allora, che dicevamo che Villeneuve, invece di risolvere le frette che affliggevano la versione di Lynch, non solo non le risolve, ma addirittura le amplifica. Pur avendo 155 minuti per narrare metà della storia, *Dune* 2021 offre meno informazioni visive e discorsive rispetto a quanto fatto da Lynch. E questo appunto perché Villeneuve sceglie di aggiungere una serie quasi infinita – almeno trenta minuti – di panoramiche *stylish* e *stunning* (“epiche” direbbero, appunto, i *millennials*) su Arrakis, ma narratologicamente inutili, e così sacrificare prezioso minutaggio alle informazioni utili ed a tutti quei dettagli (che pur Villeneuve ha riconosciuto essere la sostanza di *Dune*, ma che poi si limita a piazzare all'interno del film, senza però dargli “parola”) che avrebbero reso più comprensibili le

vicende, caratterizzato meglio i personaggi e, in questo modo, permesso allo spettatore di orientarsi nel complesso affresco politico-sociale intessuto da Herbert.

Insomma, quale sarebbe il passo avanti rispetto alla spesso considerata disastrosa versione Lynch/De Laurentis? Che, stando ai parametri estetici dei 2010s, il film è certamente più «figo» (ed in questo senso gli «ornitotteri» da soli valgono quasi la visione del film), ma non per questo più «bello». Per il resto, quali sarebbero esattamente le differenze significative rispetto a quanto già visto trentasette anni fa, se non, in fondo, un aggiornamento «tecnico» e «visivo». D'altronde come abbiamo sostenuto più volte (e che mostreremo più in dettaglio anche nell'appendice), *Dune* 2021 paradossalmente sembra prendere in prestito più cose dal film di Lynch che dal testo di Herbert. È in questo senso, allora, che la versione di Villeneuve potrebbe anche essere letta non come un *reboot*, né come un *remake*, [ma essenzialmente come una remastered in Ultra HD, una Special Extended Edition, una Cool Edition della versione del 1984](#). Versione del 1984 che, in ogni caso va ricordato, ad Herbert non dispiacque, se non per alcune semplificazioni, l'inserimento dei «moduli estranianti» ed il finale davvero assurdo ed oggettivamente sbagliato, ed a più livelli, poiché trasformava Paul in una sorta di dio e distruggeva, al fine di enfatizzarne la natura messianica, l'intero ecosistema di Arrakis; ecosistema, però, che era quello che garantiva l'esistenza della Spezia, che è ciò su cui ruotano tutte le vicende. Seppur quella della «coolness» sia categoria che a partire dai 2000s si è andata sempre di più imponendo, sostituendo, da una parte, quella del «bello», in molti casi perfino soppiantandola, dall'altra, e più significativamente, ha soppiantato quella della forma racconto, sempre più spesso dai 2000s ridotto ad una *collection* di scene appunto cool, ma che quasi mai formano un tessuto narrativo coerente, trovando in esso il loro senso, per diventare belle in quanto tali, per l'appunto perché sono *cool*. Non per questo, però e quantomeno stando a criteri di valutazione estetica classici, si dovrebbe confondere la *coolness* con lo storytelling e/o la bellezza, a meno di non trasformare il bello ed il racconto in qualcos'altro rispetto a ciò che con essi fino al 2000 si è voluto indicare e significare. C'è da dire, però, che pur scivolando più di una volta nell'estetizzazione, ed il cui problema è proprio quello di essere fine a se stessa e mai espositiva, Villeneuve non fa mai il passo oltre nella «Rule of Cool» in quanto tale; quell'estetica, appunto, che ha spesso trasformato l'arte cinematografica in una *collection* di scene cool. In *Dune* 2021 rimane ugualmente concreto, però, il rischio che lo spettatore sia portato a giudicare il film non sulla base del racconto e/o come questo racconto viene ad essere immaginato e visualizzato, bensì unicamente sulla *coolness* delle scene, cioè a prescindere dal loro valore narrativo. Perché la bellezza di *Dune* si compie non nella sua *coolness*, quantomeno non solo, ma principalmente nella sua *greatness*; *greatness*, che non si misura solo sulla base delle dimensioni sempre «Epic» delle scene, ma anche, e soprattutto, nella complessità e profondità di un immaginario concepito come totalità organica, dove ogni sua parte non può essere separata dalle altre senza che si perda il tutto.

È anche in questo senso che, pur con tutto il talento a sua disposizione e la qualità garantita da una *production value* stellare, anche per quanto riguarda l'impatto visivo, Villeneuve non riesce a pareggiare l'immaginario davvero alieno e giustamente disturbante di Lynch.



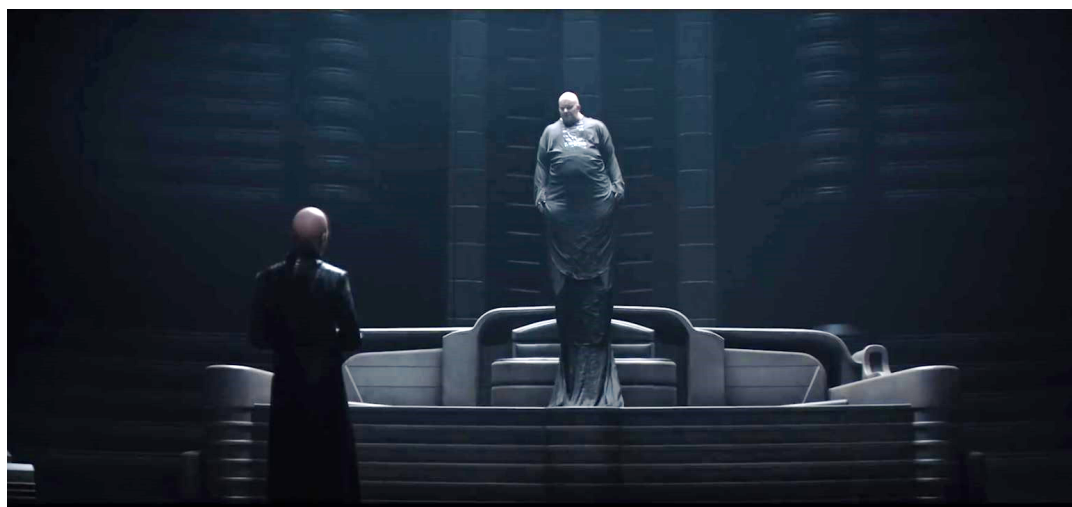
La caduta di Casa Atreides.

In breve, *Dune* 2021 è visivamente splendido ed offre una grandiosa esperienza visiva e sensoriale, ma non ha la forza espressiva che (una trasposizione di *Dune*) dovrebbe avere, non è immaginifico e visionario, quantomeno non abbastanza, come invece fu, come detto se pur problematicamente, la versione di Lynch (e come forse avrebbe voluto essere, se mai avesse preso vita, la versione psichedelica e surrealista di Jodorowsky), ed in cui le immagini, nel bene o nel male, spesso avevano una grande forza diegetica.

Ed è proprio in questo – e qui già entriamo in un ulteriore ordine di problemi – che si evidenzia il pericolo di una eccessiva estetizzazione, poiché ogni estetizzazione allo stesso tempo rimanda sempre ad una qualche forma di piacevolezza, restituisce ciò che viene estetizzato in un qualcosa di più gradevole, in qualche modo rendendolo affascinante, se non addirittura confortante. Anch'essa, però, è cosa che poco si confà alle atmosfere spesso disperanti di Herbert, perché il mondo di *Dune*, nella sua essenza, è un mondo “brutto”, in cui è tutt'altro che piacevole viverci. Ecco, il mondo di *Dune* 2021 viene mostrato essere un mondo sì duro, ma non, poi, così brutto, e neanche davvero così brutale, perché lo si rappresenta come se per molti aspetti viverci fosse davvero «figo».

“Giustamente”, dicevamo, perché il mondo sporco e spesso ripugnante di Lynch aveva una funzione appunto espressiva ed estetica, financo espressionista, e quindi anche cognitiva, per dire, cioè, attraverso la percezione, rimandare ad un mondo che, fin nella sua essenza ed esattamente come i suoi “protagonisti”, era corrotto fino al midollo, marcio, pericoloso ed ostile. Lo spettatore, ed è in questo l'espressionismo invocato, lo vedeva così come i protagonisti lo percepiscono, cioè come una esteriorizzazione della loro – spesso folle e malata – interiorità. Quello di Villeneuve, sempre troppo «figo» e troppo da cartolina, invece, sembra ridursi ad una funzione esclusivamente cosmetica; come se ad Arrakis si potesse andare a fare una gita, una escursione od una passeggiata, quando invece è un mondo descritto come inclemente e di cui, peraltro, Villeneuve non mostra mai, neanche di sfuggita, la tremenda povertà che pervade la società e la maggioranza delle persone, che sono povere, dove l'acqua costa un capitale (tant'è, viene detto, che ci si lava con la sabbia: «No showers down here. You scrub your ass with sand!») ed i ricchi, per ostentare la loro superiorità e schernire il popolo la gettano a terra di fronte a loro, al punto da diventare un costume che dovrebbe essere sempre rispettato. Non si chiedeva, ovviamente, una completa decostruzione

dell'aurea estetica del mito come quella di un Robert Bresson in *Lancillotto e Ginevra* (1974), ma che l'estetizzazione fosse sempre accompagnata da una descrizione, magari anche solo parziale, della “mostruosità” e “drammaticità” che pervade il mondo neofeudale di *Dune*, seppur per molti versi attraversato da una “bellezza” selvaggia e misteriosa, minacciosa e letale. Insomma, sarebbe forse stato preferibile che in una rappresentazione di *Dune* di Herbert non ci fossero state solo immagini “fighe”, perché è questo il punto: ogni immagine di *Dune* 2021 deve sempre essere «figa», iconica, suscitare continuamente estatica meraviglia. Il problema di un cosiffatto production design è, però, esattamente quello a cui ci siamo più volte riferiti in precedenza: ogni estetizzazione, quando assolutizzata, non può che portare al suo contrario, cioè rovesciarsi in un'anestetizzazione.



Vladimir Harkonnen (Stellan Skarsgård) in un setting gotico e caratterizzato da una iconografia vampiresca.

L'esempio forse più evidente di quanto stiamo cercando di argomentare, è la rappresentazione del Barone Vladimir Harkonnen, che non si è voluto rendere attraverso la morbosità grottesca e ripugnante che caratterizzava la versione di Lynch, e quindi tornare così ad una descrizione apparentemente più vicina a quella del libro (da Lynch si riprende, però, il fatto che il Barone possa muoversi librando, nel senso, però, proprio di volare). Lynch, però, optò per quella scelta, così crediamo, anche per ovviare ad un dettaglio che già nei 1980s non poteva essere esplicitamente rappresentato per come era nel libro, cioè che ciò che rendeva grottesco e ripugnante il Barone erano le sue smodate passioni, il suo essere smodatamente grasso e, soprattutto, il suo essere un *villain* violentemente sanguinario, pederasta e/o pedofilo, cosa che, però, rischiava di tradire venature smaccatamente omofobe nella sua caratterizzazione e che, quando veicolata da un *popular film*, poteva farsi promotrice nel pubblico di sentimenti appunto omofobi; questione, quella dell'omofobia in *Dune*, poi da Herbert affrontata ne *L'imperatore-dio di Dune* del 1981, in particolare attraverso un dialogo tra Moneo Atreides e Duncan Idaho (trad. it. R. Rambelli, Editrice Nord, Milano, 1982, pp. 388-389) ed in alcune dichiarazioni pubbliche (come in questa [all'UCLA nel 1985](#), attorno al minuto trenta e ss.). Quale che sia la vera ragione, Lynch in ogni caso decise di non voler rappresentare esplicitamente le ragioni che determinavano la natura ripugnante e corrotta del personaggio, ma doveva pur sempre trovare un altro modo per esternalizzarla, appunto nella maniera che nel 1984 è stata scelta, e quindi attraverso una malattia della pelle che lo aveva trasformato in un aberrante abominio ed in una “stranezza” che faceva percepire la sua (e degli Harkonnen) depravazione. Il problema è che la visualizzazione in *Dune* 2021 non fa

menzione delle passioni di cui sopra, ma neanche externalizza la corruzione ed il marcio che permea il Barone fino al midollo, risultando in una rappresentazione molto più ordinaria, stereotipata e *mainstream* e, perché no, in fondo anche più rassicurante ed accettabile.

Ora, infatti, il Barone più che un essere disgustoso e moralmente segnato da una abissale depravazione appare più una versione *tecno-gothic-industrial* e vampiresca del colonnello Kurtz di *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola (1979). Cosa, quella di un'estetica *tecno-gothic-industrial* utilizzata per caratterizzare la cultura Harkonnen, che pure andrebbe bene, ma solo se poi non risulta nella cancellazione degli aspetti disgustosi e depravati del

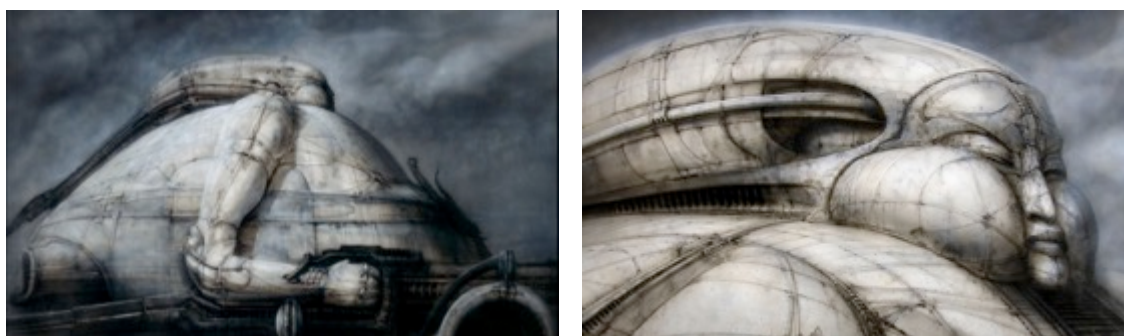


Il Barone Harkonnen in una posa che richiama alcune di quelle di Walter Kurtz in *Apocalypse Now*.

personaggio e magari, come fu per Jodorowsky, ci si poteva avvalere della caratterizzazione artistica degli Harkonnen di un autore come Hans Ruedi Giger. Si pensi solo a come Moebius e Giger pensarono per Jodorowsky il castello del Barone Harkonnen, cioè come una colossale struttura che è anche una statua di se stesso, e questo perché un personaggio come il Barone dove poteva vivere se non in se stesso. Ora, in Herbert non c'era nessun Castello Harkonnen così fatto, e forse si potrà ben considerare la rappresentazione di Giger sopra le righe e tendente al Kitsch organico e tecno-industriale ma, quantomeno, è un'autentica rappresentazione immaginifica ed una visualizzazione espressiva, ed è assolutamente "aliena" e geniale. L'estetica biotecnologica, *tecno-industrial* e organica di Giger ovviamente non andava del tutto bene per il pianeta Harkonnen, cioè Giedi Prime, che è sì un incubo industriale, ma non biotecnologico, e tutt'al più sarebbe stata perfetta per rappresentare un altro

planeta dell'universo *Dune*, cioè il pianeta dei Tleilaxu e/o Bene Tleilax, cioè Tleilax. Allo stesso tempo, però, rendeva chiaro il percorso totalmente altro che aveva preso l'evoluzione culturale. Infatti, per una cultura che è almeno 8000 anni avanti nel futuro rispetto all'attuale (forse anche 15000 anni) sembra difficile, almeno crediamo noi, mostrarsi in un'estetica il cui *design*, com'è in Villeneuve, appare solo come una evoluzione *minimal* di quella della nostra contemporaneità; che poi, per rendere più chiaro quello che vorremmo dire, questo è lo stesso problema della rappresentazione della cultura di Krypton nel Superman di Zack Snyder (*Man of Steel*, 2013), ed incredibilmente meno ispirata, interessante e soprattutto "estranea" della medesima proposta da Richard Donner in *Superman* del 1978. In questo senso, il design di *Dune* 2021 è anche un po' troppo *Star Wars*, e non appare essere un caso, poiché l'autore, fin dal 2018, non ha mai nascosto di voler fare, cioè di [rendere \*Dune\* uno «Star Wars for Adults»](#). Anche per questo si assiste ad una scena completamente gratuita, cioè quella che vede Duncan, scendere dalla sua nave e poi, senza motivo, tornare indietro a controllarne la meccanica/elettronica, e che serve unicamente allo scopo di suscitare nello spettatore il parallelo con Han Solo. In ogni caso, se così davvero era intenzione fare, allora è possibile ben dire che Villeneuve non ha affatto avuto successo, poiché da quel che si vede in questa

prima parte, non è chiaro in che cosa esattamente consisterebbe il “for Adults” rispetto ai film di George Lucas; ed anzi, per diversi aspetti *Dune* 2021 appare anche meno “per adulti” della trilogia originale di *Star Wars* (e semmai solo leggermente più “mature”, nel senso, però, del termine in inglese). Dov'è, infatti, il mondo complesso e stratificato, brutale, spietato ed “ingiusto” di Herbert, quello dove spesso il feudatario si può praticamente permettere qualsiasi cosa verso i suoi sudditi senza doverne rendere conto a nessuno? Peraltro, al momento che, come abbiamo detto, si semplifica *Dune* al punto da farlo apparire come un *Mythical Journey*, quello dell'eroe in un mondo polarizzato in buoni e cattivi, allora si schiaccia pur sempre l'immaginario di Herbert su quello di Lucas, quando invece sarebbe stato preferibile, forse, evidenziarne le radicali differenze, delle quali la prima e più importante è proprio quella sull'interpretazione del “viaggio dell'eroe”.



Rappresentazioni del Castello Harkonnen secondo H. R. Giger per *Dune* di Jodorowsky.

Tutto questo, come dicevamo in principio, proprio perché quello di *Dune* è un universo profondamente “distopico”, dark, sporco e sempre minaccioso, dove personaggi sanguinari ed immorali come il Barone rappresentano per molti versi la “normalità” di una élite il cui potere è considerato totale ed insindacabile. Ciò detto, siamo dell'idea che si sarebbe potuto, e dovuto, trovare un modo per mettere in evidenza la perversa depravazione del Barone, anche se non per questo scadere necessariamente in una rappresentazione omofoba. Così com'è stato fatto, invece, sembra perdersi non solo molto del personaggio, rendendolo però più spendibile per un pubblico *mainstream*, ma anche molto della cultura in cui si inserisce, rendendo l'immaginario più chiaro, ma più semplicistico e meno ispirato.



Il Duca Leto riceve l'Araldo del Cambio.

Ed arriviamo, così, alla principale criticità che può emergere in una rappresentazione estetizzante e *cool* dell'immaginario di Herbert, e forse la più significativa per quanto riguarda ogni sua possibile trasposizione cinematografica, cioè che, dicevamo anche questo, seppur ad altissima tecnologia quello di *Dune* è un universo neofeudale ed incastonato in un opprimente imperialismo corporativo ed un pervasivo militarismo di stampo prussiano. Non appare essere un caso che in *Dune* tutte le grandi Case, nessuna esclusa, sono supermilitarizzate, e lo sono appunto perché – il cerchio si chiude – sono Casate di stampo feudale. E lo stesso vale anche per la tecnologia, perché questo neofeudalesimo è sì ad altissima tecnologia, ma sempre con limitazioni pazzesche per via dei costi, che sono esorbitanti per qualsiasi cosa e per chiunque, se non per l'Imperatore ed, in misura di molto minore, per le grandi casate; limitazioni tecnologiche che però non stanno ad indicare, come invece viene fatto credere nel film del 2021, che sia decadente e quasi inaffidabile, e questo sempre, così crediamo, al fine di attivare il parallelo con *Star Wars*. al contrario, in *Dune* la tecnologia è talmente affidabile che una nave può durare addirittura per millenni senza particolari manutenzioni. La scarsa disponibilità, invece, è proprio perché la tecnologia è intesa in senso appunto medievale/feudale; ed infatti è rara ed è a disposizione solo di poche persone che se la possono permettere (ed in questo senso persino gli Atreides hanno grandi difficoltà), ma, soprattutto, è sacerdotale ed iniziatica; chi la gestisce, infatti, solitamente sono sacerdoti e/o sacerdotesse che soli dispongono delle conoscenze, appunto di tipo iniziatico, per farla funzionare (tecniche e conoscenze, cioè, gelosamente custodite e tenute segrete a chiunque non fosse iniziato alla Gilda). Ad esempio i navigatori della Gilda Spaziale, che sono sacerdoti e “profeti” del viaggio interstellare ed il cui aspetto nessuno conosce (anche se molti nobili l'hanno intuito), perché per “prevedere” (celebrare? profetizzare?) le rotte per la navigazione interstellare molti di loro sono “evoluti”, mutati, in un ibrido umano/ mammiferi marini (di certo quelli definiti come del “terzo stadio”) e dotati di una sorta di preveggenza (seppur limitata); ed infatti nell'unica scena di *Dune* 2021 in cui s'intravedono, in navigatori sono correttamente rappresentati in paramenti, per dir così, “liturgici” ed il casco è così fatto, crediamo, sia per non rivelare il loro aspetto sia per non far percepire la loro “dipendenza” esclusiva e totale dalla Spezia. D'altronde anche il Bene Gesserit, cos'è se non un'altra conoscenza iniziatica. E non è neanche un caso che nel mondo di *Dune*, come nei tempi antichi, i sacerdoti che controllano la tecnologia la utilizzano per accrescere il proprio potere, cioè la conoscenza è usata per ingannare e manipolare (perché il sapere in quel mondo è appunto un potere esclusivo e anche per questo iniziatico). Cosa – quella dello stretto rapporto tra Casate ed eserciti come elemento cardine dell'ordine e della struttura sociale, nonché elemento che funge anche da motore delle vicende – che si evincerebbe meglio se in *Dune* 2021 fosse stato messo in chiaro non solo che è l'Imperatore a volere la fine della Casa Atreides, ma soprattutto che tra le ragioni che lo spingono a ciò, non a caso c'era anche quella che considerava lo sviluppo da parte del Duca Leto di una forza militare in grado di rivaleggiare con quelle dell'Imperatore, cioè i temutissimi Sardaukar, come una seria minaccia alla sua reggenza; cosa che in *Dune* 2021 si riduce, come molto dell'immaginario di *Dune*, , ad un fugace passaggio, in cui il Barone lo accenna – con fare che richiama esplicitamente Kurtz/Brando in *Apocalypse Now* – in maniera sibillina a Rabban. E non è questa, forse, una classica situazione feudale, quella dove l'Imperatore/Re percepisce l'accresciuta potenza (militare) di un feudatario come una minaccia. L'immaginario di Herbert, insomma, è così sistematicamente feudale, che conseguentemente il potere dei capi delle Casate/“corporazioni” non può che essere rappresentato dall'esercito, che ne è la concrezione più evidente; esercito, va specificato, che anche nel caso degli Atreides, serve sempre e solo il Duca, non il popolo. L'immaginario di *Dune*, quindi, è quello di un

neofeudalesimo permeato da un militarismo di stampo prussiano nel senso che è feudale perché ogni casata ha il suo esercito che ne manifesta il potere, ma il concetto di esercito è moderno e prussiano; un concetto di militarismo culturale, i cui tutti sono militari e devono esserlo soprattutto i membri delle Case regnanti. Quindi, venendo al punto, se si cerca di mitigare questo aspetto, e mettere in secondo piano, come fosse un orpello od un qualcosa di accessorio, il feudalesimo di stampo prussiano della società (come in parte fa anche Villeneuve, nel senso che lo mostra, lo fa percepire, ma senza insistervi e renderlo chiaramente evidente come codice culturale della società), il pericolo è appunto quello di lasciarsi sfuggire il nocciolo della logica di Herbert e così frantumare l'unità di senso.



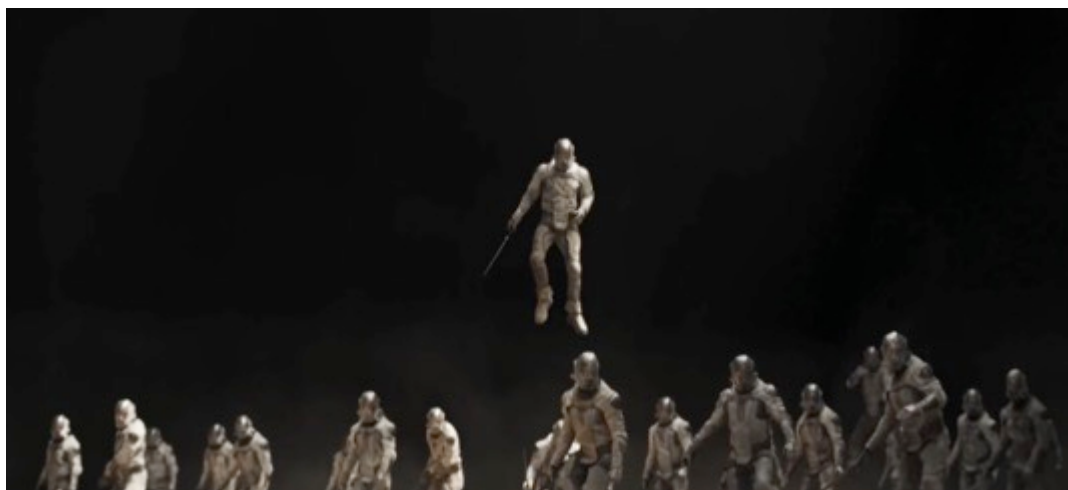
**Dispiegamento delle forze Atreides su Arrakis.**

Si pensi, ad esempio, anche al dialogo, peraltro anche noioso, di Leto e Paul al cimitero (e che nel romanzo ovviamente non c'è), dove si assiste a Paul che si lamenta che avrebbe voluto qualcosa di diverso per il suo futuro, che è chiaramente una indebita modernizzazione da XXI secolo; una cosa, cioè, che non esiste e non può esistere in Herbert, perché Paul è il figlio del Duca (l'unico figlio maschio in un mondo dove vige una particolare versione della "legge salica") ed il fatto che egli non voglia essere Duca semplicemente non è possibile che in un mondo (feudale) sia preso anche solo in considerazione, financo che anche solo passi per la testa, facendo così credere, invece, che si possano bypassare le leggi di successione dinastica e le questioni di forma che sempre le definiscono. La stessa assurdità – nella logica culturale di *Dune* – vale per Leto, che dice a Paul qualcosa del tipo "se tu vuoi così io l'accetterò, e sarò ugualmente contento perché tu sei mio figlio". Certo, Leto è descritto anche da Herbert come un "signore" più "illuminato" e compassionevole (uno dei pochi, forse l'unico, dell'universo di *Dune*, tanto da essere chiamato "Leto the Just"), ma non certo nel senso "liberale" ed alieno al codice feudale in cui egli nel romanzo è inserito, a delle precise regole (dinastiche) che sempre rispettava, perché, anche per Leto, non c'era nessun governo del popolo. Perché Leto non fa il Duca, «è» il Duca; il suo, cioè, non è un ruolo, un compito, un "lavoro" o un impiego, ma una qualcosa che – come in ogni logica dinastico-nobiliare – fa parte del suo essere, non è qualcosa che si «sceglie» di fare. Leto è più illuminato degli altri regnanti e quando può cerca di proteggere il "suo" popolo, ma appunto perché è il "suo", e lui è (più) illuminato, non certo perché è compito suo farlo.



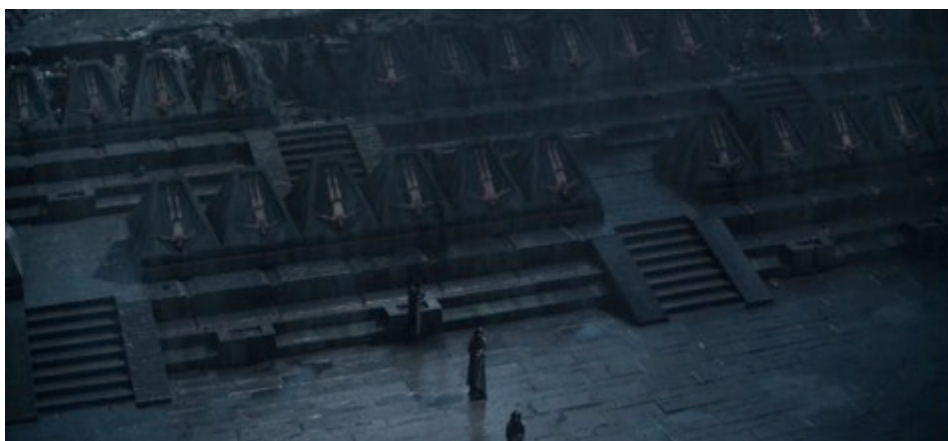
Ad esempio, Jessica nel libro si rivolge a Leto quasi sempre con “mio signore” – talvolta, anche nell’intimità –, non sempre può farsi vedere al suo fianco, e spesso neanche a tavola, e non metteva (quasi) mai in questione le decisioni del Duca. Insomma, nel mondo di *Dune* le “formalità” vanno sempre rispettate, e non possono essere “modernizzate” senza incrinare l’affresco storico dell’opera e l’unità organica che sola gli dona senso, nonché, di converso, quella diegetica che la vuole mettere in scena. È in questo senso che questa scena sembra fallire nel determinare una sorta di immagine benevola (nel senso contemporaneo, filantropico e progressista) della famiglia Atreides, e con la quale lo spettatore dei 2010s dovrebbe essere portato a simpatizzare, quando nella realtà il padre di Leto era un personaggio davvero “malvagio”, un narcisista con un tremendo culto della personalità ed il rappresentato come il tipico signore feudale che considerava il figlio come una sua proprietà o, nella migliore delle ipotesi, come un appendice di se stesso. Non è un caso, allora, che nessuno si riferiva a lui con il suo nome, anche dopo la sua morte, ma spesso con l’appellativo di “vecchio Duca”, questo anche a significare una cesura tra lui e Leto; “vecchio Duca” che in fondo era “odiato” sia dallo stesso Leto (di cui sempre, anche da morto, cercava l’approvazione, mentre in questa scena, invece, viene addirittura fatto credere che lo amasse), sia da Jessica, che egli aveva “comprato” dalle Bene Gesserit valutandola da una “esposizione” in cui era messa in mostra, peraltro completamente nuda, insieme ad altre Bene Gesserit, come fosse bestiame (peraltro mostrando, Herbert, come lui credesse di avere avuto una scelta, quando in realtà non avrebbe potuto comprare altri che lei, perché a sua insaputa era in realtà stato manipolato dalle Bene Gesserit perché scegliesse Jessica). E si evidenzia di nuovo, in questa scena al cimitero, anche il rischio a cui facevamo riferimento poco sopra, cioè quello che può portare a trasformare in senso manicheo la Casata Atreides nei “buoni” e quella Harkonnen nei “cattivi”; probabilmente, in *Dune* 2021, per seguire la strada intrapresa dal figlio di Herbert, Brian, che insieme a Kevin J. Anderson – che ha anche partecipato alla realizzazione di questa versione con “creative consultant” – hanno rimesso mano al ciclo di *Dune* con storie *prequel* e non, connotate, però, in senso più banalmente manicheo. D’altronde, per capire meglio a cosa ci riferiamo, la Casa Atreides si chiama forse Atreides per caso, perché all’autore sembrava «figo» fosse così, come se si trattasse dei “Vulturi di Volterra” in *Twilight* di Stephenie Meyer o dei “Cavalieri Ren” nella trilogia sequel di *Star Wars* di J. J. Abrams? No, non è così, e il

nome Atreides ben dovrebbe richiamare alla mente a quale famiglia storica Herbert si è ispirato, e cioè gli Atridi ed alle loro faide ed intrighi, e soprattutto aiutare a rendere chiaro come quello di *Dune* non sia un mondo che è possibile dividere così nettamente in buoni e cattivi.



Guerrieri Sardaukar entrano furtivamente in un avamposto nemico.

Anche da questo preciso *setting* storico, in Lynch, la per noi giusta insistenza sul militarismo che pervade ogni aspetto delle Casate, e che, anche in questo caso, Villeneuve si limita solo a far “percepire”. Aspetto feudale (prussiano) dei rapporti sociali che si evidenzia anche nella impropria rappresentazione dei corpi d’élite dell’Imperatore, i già citati Sardaukar, ed anch’essa spesso estetizzante (ad esempio in quella sorta di gratuito rituale sacrificale che nel libro ovviamente non c’è e che non è chiaro – o forse lo è troppo – cosa vorrebbe mettere in evidenza e quale funzione espressiva avrebbe). Perché, l’esempio perfetto per descrivere i Sardaukar quale è se non quello dei Lanzichenecchi (seppur, forse, in parte ispirati agli spartani), disposti a qualsiasi atto di guerra e saccheggio, incontrollabili, probabilmente prepotenti, rozzi e zotici, buzzurri, nella vita quotidiana, ma perfettamente addestrati, disciplinati, ordinati ed efficienti in battaglia. Ebbene chi rispettavano i Lanzichenecchi? Unicamente il loro signore, come da prassi feudale. Non erano certo, come *Dune* 2021 sembra lasciare intendere, una sorta di barbari e selvaggi dediti ad iniziatici sacrifici umani prima di andare in battaglia. In *Dune* 2021 i Sardaukar, cioè, appaiono come una crasi tra gli “Uruk-hai” di Tolkien nella versione, però, di Peter Jackson e le Imperial Stormtrooper di *Star Wars*, non certo come una fanteria “mercenaria” d’élite del XV secolo.



Sacrifici (propiziatori?) Sardaukar.

In molti, prima dell'uscita nelle sale, erano preoccupati della possibile deriva *politically correct* che il film avrebbe potuto prendere, soprattutto allorquando è stato dichiarato dai realizzatori che il film avrebbe enfatizzato il femminile. Non è così, e non lo è per una semplice ragione, cioè che è il libro stesso che presenta le donne come personaggi forti e decisivi, probabilmente i più “forti” e decisivi dell'intero immaginario; nel già citato *L'imperatore-dio di Dune* del 1981, Duncan Idaho afferma: «Allora dimmi, Atreides: com'è



possibile che le donne siano migliori soldati degli uomini?» (trad. it., p. 127). Perché in *Dune* a “comandare” (non esplicitamente, ma da dietro le quinte) sono le donne, e tutto quel che succede, d'importante, è sempre pianificato e stabilito da donne e, seppur qui detto con un pizzico di iperbole, gli uomini sono quasi “pupazzi”. Villeneuve, quindi, avrebbe potuto anche fare di più, soprattutto quando mette in mostra le capacità nel combattimento di una Bene Gesserit, che viene ad essere visualizzata in maniera per chi scrive sbagliata, oltre che banale. Si prenda Jessica nello scontro con Stilgar. Ebbene com'è visualizzato? Secondo la logica degli scontri corpo a corpo in auge nei 2000s, mentre in *Dune* l'addestramento Bene Gesserit predispone delle tecniche “aliene”, estranianti, rispetto a quelle della nostra realtà e che donavano alle sue combattenti una specificità inquietante e ben più minacciosa e letale del saper menare le mani, perché è una tecnica di “superiorità assoluta”. In

questo senso, Villeneuve sembra lasciarsi sfuggire un qualcosa che, se visualizzato secondo le descrizioni presenti nel libro (peraltro molto dettagliate), riteniamo sarebbe stato davvero *cool* (ben più di un ennesimo, e ridondante, campo lunghissimo su Arrakis), ed in particolare nel contesto della poetica visiva che egli ha scelto di adottare.

Se proprio si volessero trovare delle criticità nella questione del «femminile» nel film, queste in realtà sono più banalmente cinematografiche e non hanno necessariamente a che vedere con una eventuale ed impropria accentuazione *politically correct* del “femminile”. A prescindere da quello che abbiamo già detto a proposito della scelta di dare spazio ad una donna (Chani) togliendone un'altra (la Principessa Irulan) senza che se ne capisca quale sarebbe stato il vantaggio narrativo, da una parte si è voluto rappresentare il *feminine* attraverso quella logica moderna, dei 2010s, che vuole mostrare l'*empowerment* quasi sempre

attraverso le abilità, nell'uso della forza fisica e negli scontri corpo a corpo, che devono essere sempre pareggiate con quelle degli uomini (come nel caso, sopra ricordato, delle abilità Bene Gesserit di Jessica). Dall'altra che il personaggio di Chani, di cui si è appunto voluta maggiormente sottolineare la presenza nella prima parte, presenta il problema che al momento la pur talentuosa Zendaya – a differenza di Rebecca Ferguson (Jessica “Atreides”) e di Sharon Duncan-Brewster (Liet-Kynes), entrambe perfette – in questa occasione non sembra essere stata all'altezza del ruolo, per il momento risultando – anche per rispetto a Sean Young che nel 1984 interpretava lo stesso ruolo – in una performance francamente trascurabile, oltre che davvero poco ispirata.



In ultimo, uno dei problemi narrativi che ci sembra affligga il film è che Villeneuve crea tutta una corte di personaggi che non sono personaggi, e che sono intercambiabili, perché non vengono affatto caratterizzati ed hanno una personalità, quando va bene, che è solo abbozzata e con cui non ci si riesce ad identificare, e che fanno quel che fanno, o per ridursi a fattore espositivo o perché sono *story-driven*, cioè perché le devono fare per far proseguire la storia. Pensiamo, ad esempio ai Mentat – che forse ci si chiederà, «e chi sarebbero?», appunto perché ne sono mostrati solo due (Piter de Vries, Thufir Hawat), ma non sono introdotti come Mentat – e altri personaggi come Gurney Halleck, Iakin Nefud, il capo delle guardie Harkonnen, il conte Glossu Rabban, The Shadout Mapes etc. etc.). Tutti personaggi che nel precedente film di Lynch in qualche modo, ed anche se con un minutaggio sullo schermo sempre centellinato, avevano una qualche caratterizzazione e non apparivano mai inutili. E si potrebbe continuare a lungo. Tutti aspetti e personaggi, però, necessari per districarsi tra le fazioni, le ragioni che le muovono e gli intrighi che sempre architettano. Ed anche solo questa criticità – almeno per coloro che ritengono che la narrazione sia ancora più importante della *coolness* delle immagini – crediamo basti per determinare che *Dune* 2021 è sì una eccezionale esperienza visiva (che però rischia di ridurre il cinema a mera “cornice” visiva ed elettronica), ma solo un solo sufficiente film; neanche buono od ottimo, poiché anche preso in sé e per sé, rimane

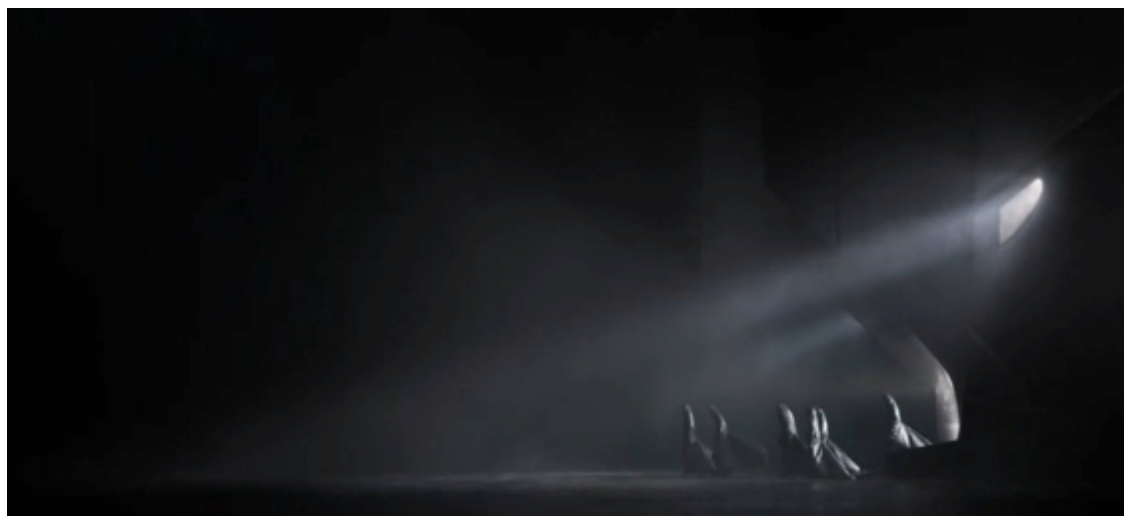
ugualmente colpevole di aver creato quella che abbiamo definito come una corte di non-personaggi, un insieme di caratterizzazioni intercambiabili, vuote e meramente strumentali. Soprattutto, però, è un pessimo adattamento, ed in questo appare inferiore anche alla pur travagliata versione di Lynch, il cui peccato forse più grande fu il finale, completamente sbagliato e contraddittorio, esattamente come con tutta probabilità lo sarebbe stato quello, ancor più mistico e messianico – nel senso, peraltro, del “messianismo” dei *Sixties* – di Jodorowsky; versione, quella di Lynch, che, peraltro, presentava anche dei costumi, cosa importante per un film di questo genere, nettamente più ispirati, com'è ad esempio nei costumi Fremen, perfetti nel 1985 (con i costumi femminili con le braccia e le spalle scoperti come nel romanzo), mentre (in questa prima parte) sbagliati e banali nel 2021, probabilmente anch'essi così realizzati per avvicinarli ad un immaginario più attuale, e così evocare direttamente la cultura beduina/tuareg e/o i combattenti per la libertà delle guerre unilaterali della nostra contemporaneità.



Insomma, tutte cose, queste, che ci sembrano mostrare come non sia possibile una qualsiasi trasposizione di *Dune*, senza però rispettarne il canone, soprattutto nelle sue declinazioni ferreamente neofeudali ed in cui le vicende s'inseriscono; un neofeudalesimo con le sue precise regole sociali e culturali ed i suoi codici militari, cavallereschi che, seppur formali, andavano pur sempre tutti rispettati (com'è, anche in Lynch, nella breve scena, ma fondamentale in senso espositivo, e nel 2021 non presente, del «codice kanly»). Va da sé, come accennavamo nell'introduzione, che l'attenzione al dettaglio che il film mette in mostra in ogni scena, potrebbe stare ad indicare che nel montaggio finale per questa versione cinematografica, molto sia stato sacrificato per contenere la durata e che la scelta è caduta proprio sui particolari che qui abbiamo visto mancare, e che magari troverà spazio in una successiva versione, estesa, home video; un po' come fece Peter Jackson nei primi 2000s per la versione cinematografica de *Il Signore degli anelli* (poi riccamente ampliati nelle successive versioni *Extended* con diverse ore di scene aggiuntive), ma in quel caso avendo molto più successo nel mantenere intatto il nucleo narrativo e diegetico della Terra di mezzo. Purtroppo, però, quello che ora si ha a disposizione è la versione uscita nelle sale, ed essendo una versione *Extended* di *Dune* 2021 al momento solo una congettura, la versione cinematografica sembra rivelarsi in quello che appare quasi come un «non adattamento».

E qui, in conclusione, ritorniamo in principio di questa analisi, quando abbiamo appunto sostenuto che l'immaginario di Herbert non può essere scisso dalla sua cornice storica, dal suo immaginario culturale ed in genere dalla complessa e variegata corte di dettagli che definiscono lo sfondo delle vicende, e che, anche seppur trasfigurati in senso fantasy/sci-fi, rimangono pur sempre “storicamente” correlati (nel senso proprio di “entangled”) l'uno con l'altro, e quindi decisivi, ferrei ed inviolabili; infatti, se la logica del senso di un romanzo – che sia di fantascienza, storico, d'avventura, romantico, epico, di formazione etc. – è così totalmente organica e storicamente situata (nel caso di *Dune* appunto in senso feudale e religioso-sincretistico), non si può allora, in una trasposizione, renderla, ad esempio, come liberale/democratica nel senso novecentesco dei termini e sperare, poi, di riuscirne a mantenere intatta l'unità del senso.

Perché ogni trasposizione di un'opera come *Dune*, come di ogni grande classico, dovrebbe prefiggersi come scopo, ed al di là di tutte le possibili variazioni medialì, di custodirne il senso, di averne cura. *Dune* 2021 non solo non lo fa, ma non sembra proprio essere interessato a farlo. Per tutta questa serie di ragioni, ogni tentativo di semplificare, ignorare, abbellire ed annacquare il preciso canone storico, sociale e religioso dell'immaginario di un'opera come *Dune*, al fine di renderlo più gradevole ed adattarlo, magari anche di poco, ad uno di tipo contemporaneo (e quindi più vicino alla sensibilità del pubblico) è cosa che –



**Arrivo delle Bene Gesserit a Casa Atreides su Caladan.**

anche quando supportata da un comparto visivo formalmente splendido e di grandissimo impatto – è quasi sempre destinata allo scacco ed al fallimento estetico, oltre che narrativo, unicamente con il risultato di ottenere, al posto di una trasposizione del libro, la trasposizione della sua quarta di copertina.

## Addendum

Qui di seguito una selezione di alcuni tra gli aspetti che rispetto al libro ed alla pellicola del 1984 ci sono sembrati (alcuni di più altri di meno) problematici e/o non rappresentati adeguatamente o equivocamente. Quanto verrà qui sostenuto è riferito ad una sola visione del film durante l'anteprima, per cui potrebbe esserci sfuggito qualche dettaglio. Le citazioni ed i riferimenti da *Dune* sono tratti da H. F. Herbert, *Dune*, trad. it. G. Cossato, S. Sandrelli, Editrice Nord, Milano, 1973. Va specificato che in queste note, come peraltro nell'analisi principale, si prende in considerazione unicamente ciò che, su *Dune*, è stato scritto e pubblicato da Frank Herbert.

- Il ruolo dell'Imperatore ed il suo plot, fondamentale anche per situare le ragioni degli Harkonnen? Non viene né spiegato né mostrato (cosa che nel libro avveniva già nella prima parte), se non fugacemente accennato nella già citata, e sibillina, risposta del Barone a Rabban. Villeneuve pare, in questa prima parte, aver deciso (probabilmente come detto radicalizzando la "revisione" del canone di *Dune* fatta da Brian Herbert e Kevine J. Anderson nei 2000s) di far apparire gli Harkonnen i cattivi, quando nell'originale sono, invece, delle pedine dell'Imperatore, che è colui che ordisce il piano contro la Casa Atreides ed usa gli Harkonnen per «fare il lavoro sporco dell'Imperatore» contro di loro (cosa di cui, peraltro, Leto è ben consapevole da prima che l'attacco sia messo in atto, H. F. Herbert, *Dune*, pp. 62-63). In *Dune* 2021, questo non si evince, ed anzi sembra l'opposto, cioè sono gli Harkonnen che usano l'Imperatore per il loro fine. L'Imperatore, insomma, vedeva nelle ambizioni degli Atreides una minaccia e temeva principalmente due cose: la popolarità del Duca nel Landsraad (l'assemblea di tutti i nobili) e la forza del nuovo esercito Atreides, addestrato con metodi innovativi da Duncan Idaho e Gurney Halleck. Una Casa Atreides con un esercito pari, se non più forte, di quello dell'Imperatore avrebbe infatti potuto unire le grandi Case contro l'Impero. Nel film del 2021 l'idea che siano gli Harkonnen i cattivi e siano loro a manipolare l'imperatore per i loro intrighi viene suggerita anche da un'altra sottile inversione rispetto al libro, cioè quella che ci dice che gli Harkonnen sarebbero più ricchi dell'Imperatore, mentre in Herbert non lo erano, poiché l'Imperatore era immensamente più ricco di loro. Questo semplicemente perché l'Imperatore possedeva il 51% dell'azionariato della CHOAM (l'unica e più potente corporazione/monopolio che gestisce tutte le transazioni commerciali dell'universo conosciuto), e così poteva determinarne il consiglio direttivo e controllare tutte le transazioni, e quindi avere diritto ad una quota fuori scala dei profitti, mentre le altre Casate si spartivano meno del 50% in base alle rispettive quote. Ed è per questo che gli Harkonnen vorrebbero prendere parte al direttivo della CHOAM (un posto nel direttivo era il premio promesso dall'Imperatore per il loro aiuto) e così magari superare in ricchezza ogni altra Casa dell'Impero. Ma non l'Imperatore. Herbert è chiaro su questo aspetto, ed infatti nell'ultima parte del romanzo si mostra (anche in *Dune* 1984) che l'Imperatore va su Arrakis portandosi dietro praticamente il trono e l'intera corte, inclusi i giullari e le dame di compagnia,

oltre a tutto l'esercito con dieci legioni di Sardaukar. Una cosa semplicemente pazzesca, in termini di costi, nel mondo di *Dune* (in *Dune* 2021 lo si accenna, quando Leto, all'arrivo dell'Araldo del cambio, chiede quale può essere il costo di quel viaggio per una così banale formalità, ma di nuovo, "accenni", un po' buttati lì e quasi mai più ripresi, non spiegazioni). Talmente pazzesca che gli Harkonnen non avrebbero mai potuto permettersela; tant'è che Paul si domanda anche come hanno fatto gli Harkonnen ad arrivare su Arrakis con tutto l'esercito, poiché anche solo quel trasferimento ha dei costi pazzeschi in moneta di *Dune*. Ma gli Harkonnen poterono farlo perché avevano ammassato grosse riserve di Spezia e con quelle hanno pagato il trasferimento dell'esercito su Arrakis («Barone: Hai nessuna idea, Rabban, di quanto abbiamo speso per scatenare una simile armata contro gli Atrides? E non sai quanto esige la Gilda per il trasporto di un esercito? Rabban: Costoso, non è vero? Barone: Costosissimo! [...] se spremerei da Arrakis ogni centesimo per i prossimi sessant'anni, questo servirebbe appena a ripagarci!» *Dune*, p. 314) Ma di più non potevano, perché il Barone aveva dato fondo alle sue ricchezze per poter garantire il trasporto delle truppe (anche questo in *Dune* 2021 viene accennato in un breve dialogo tra il Barone e Rabban), mentre l'imperatore aveva talmente tanti soldi da potersi pagare un trasferimento ben più colossale "tanto per", come qualcosa di normale, cioè senza che ce ne fosse bisogno e solo al fine di ostentare la propria potenza e ricchezza, e che lo stesso Paul considera fuori scala. Di qui si dovrebbe capire la differenza di magnitudine in termini di ricchezza che, nel libro, esiste tra l'Imperatore e una delle Case, come quella Harkonnen, che seppur potente e ricca, non è neanche lontanamente così ricca.

- Per l'appunto la CHOAM (Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles), elemento determinante dell'immaginario di *Dune*, che praticamente non viene mai menzionata. Il problema, però, è che la CHOAM rappresenta da una parte l'elemento che fa girare tutte gli ingranaggi del mondo di *Dune*, cioè il profitto, cosa che nel libro gli Harkonnen spiegano già nelle primissime pagine (H. F. Herbert, *Dune*, p. 31); dall'altro uno degli aspetti cruciali dell'universo di *Dune* oltre al feudalesimo ed al militarismo, cioè il monopolismo corporativo (per molti, nei *Sixties*, un incubo prossimo venturo) che pervade l'intero universo conosciuto. La CHOAM ha ovviamente il monopolio delle transizioni sulla Spezia e la sua distribuzione (come anche su gran parte delle transizioni economiche dell'universo) e questo determina una delle tematiche di *Dune*, cioè che questo monopolio si regge su di un equilibrio sempre instabile, poiché il monopolio genera sempre stagnazione e la stagnazione, ovviamente, instabilità. Per rendere più chiara l'importanza della CHOAM, nel libro c'è anche una scena, quella della battaglia decisiva, dove Paul e Stilgar attendono di vedere quale vessillo l'Imperatore decide di innalzare, se quello Atrides o quello Harkonnen, quando invece l'Imperatore sceglie di issare quello della CHOAM, per dire che le loro Casate sono insignificanti, mentre quello che conta ed interessa a lui è il profitto (H. F. Herbert, *Dune*, p. 586). Ma tutto ciò è chiaro fin dall'inizio del libro, quando Feyd-Rautha si rende conto di cosa si trattava realmente negli intrighi politici di *Dune*, cioè della ricchezza: «La CHOAM era la chiave della ricchezza, ogni Nobile Casa affondava le mani nei forzieri della Compagnia, sfruttando i propri poteri direttivi per agguantare tutto quello che poteva. I direttorati della CHOAM erano il segno di un effettivo potere nell'impero: essi, legati all'equilibrio instabile delle forze

del Landsraad, servivano a bilanciare la strapotenza dell'Imperatore e dei suoi sostenitori». (H. F. Herbert, *Dune*, p. 32).

- Che fine ha fatto la Gilda Spaziale, il cui ruolo nelle vicende di DUNE è cruciale? È anch'essa scomparsa, praticamente non facendosene mai menzione, se non nominandola nella scena dell'Araldo dell'Imperatore e, come già visto, mostrandone alcuni “navigatori”, quelli con il casco dalla visiera arancione, che poi non dovrebbe essere un casco con una visiera arancione, bensì un casco al cui interno c'è il gas derivato dalla Spezia che solo permette di prevedere le rotte per il viaggio interstellare, cosa che dalle immagini di *Dune* 2021 non si capisce, sembra solo un casco con una visiera arancione. E lo stesso viaggio interstellare, decisivo per comprendere il ruolo fondamentale della Spezia e gestito dalla Gilda Spaziale? Non viene né sufficientemente spiegato né adeguatamente mostrato, e come già accennato si visualizza una sorta di cannolo nello spazio che dovrebbe rappresentare l'*Heighliner* della Gilda Spaziale, ma che per chi già non ne è a conoscenza, non può che apparire come una sorta di buco nello spazio, al massimo come un *wormhole* (e comunque non del tutto chiaramente come una “nave” da carico). In questo senso, rispetto agli «ornitotteri», il cui design è davvero un capolavoro (anche se non così distante da come rappresentati da Jodorowsky ed anche nel videogioco *Dune I* del 1992), il design dell'*Heighliner* della Gilda Spaziale appare davvero privo di senso; cioè, offrirne una rappresentazione segnata da un design più gotico e com'era nel film di Lynch, per quanto di primo acchito problematico, eccessivo e, quindi, improbabilmente barocco, era più accettabile ed aveva più senso perché così facendo lo si inseriva nel contesto simbolico di una società di stampo feudale, dove l'estetica conta sempre più della funzionalità. Ed appunto nel tardo medioevo/rinascimento/barocco l'estetica è sempre fondamentale almeno quanto la funzionalità, e spesso viene anche prima. L'estetica medievale, infatti, ha sempre una funzione allo stesso tempo simbolica, ed è per questo che (semplifichiamo più del dovuto per ragioni espositive) nel tardo medioevo fino all'epoca barocca la “potenza” doveva essere rappresentata dal “bello” (e, spesso, dallo “spaventoso”). Anche solo perché rappresenta il simbolismo feudale del “signore” che possiede la ricchezza, e la ricchezza nel medioevo simbolico come è mostrata? Con il bello, il meraviglioso e con il potente, e quindi una cosa che è “potente” deve sempre essere anche bella, affascinante e sfarzosa. Ragion per cui, l'estetica *minimal* e *stylish* di *Dune* 2021, non riesce a cogliere questo aspetto barocco dell'estetica feudale (anche da qui, allora e di nuovo, che il film di Villeneuve fa percepire il feudalesimo, ma non ne mostra una adeguata «drammatizzazione», cioè non lo dispiega visivamente), mentre, al contrario, il film del 1984 ci riusciva pienamente, ed a partire proprio dalla rappresentazione della *Heighliner* della Gilda Spaziale, la quale si sceglie di visualizzare attraverso un titanico ingresso barocco. Certo, nei testi di Herbert la *Heighliner* non viene mai descritta in dettaglio, anche se nella *Dune Encyclopedia* del 1984, ed approvata da Herbert, viene detto avere una forma sferica (*globular shape*), e non cilindrica come è stato fatto in tutte le rappresentazioni cinematografiche e televisive; cfr. W. E. McNelly (a cura di), *The Dune Encyclopedia*, Berkley Books, New York, 1984, p. 635. Il punto, però, è sempre il medesimo, e cioè che il modo in cui viene visualizzata dovrebbe, almeno per chi scrive, riflettere sempre l'immaginario in cui s'inserisce. Un'altra differenza fondamentale (da quel poco che si vede e si riesce ad intuire) per la quale il design di Lynch aveva senso e quello di

Villeneuve secondo noi no, è che la *Heighliner* dovrebbe essere una nave da carico, ed una nave da carico “vuota” non pare avere senso, perché dove caricherebbe ciò che deve trasportare, dove starebbero gli alloggiamenti, gli scompartimenti, le camere etc.? Quindi, anche in questo caso la *coolness* sembra sopersedere alla logica.

- Eliminando dalla sceneggiatura la Gilda Spaziale, l'Imperatore e la CHOAM, *Dune* 2021 non fa che rafforzare l'idea che la storia, in fondo, narri quasi esclusivamente della rivalità tra la Casa Atreides (buoni) e la Casa Harkonnen (cattivi), e che la loro sia una faida essenzialmente “personale” (che in parte è pure vero) e non, invece, del fatto che entrambe sono pedine di un gioco più vasto e governato dall'unico valore oggettivo: la ricchezza ed il profitto. Lo si vuole mettere in evidenza nella seconda parte? Forse, anche se a quel punto le informazioni e le descrizioni che, eventualmente, si dovranno introdurre dovranno essere davvero numerose. E comunque, se anche così fosse, quale sarebbe stato lo scopo di spostarle nella seconda parte? Voler creare una serie di artefatti colpi di scena? Anche non considerando che *Dune* è un'opera che ha quasi sessant'anni ed è conosciutissima, la cosa essenziale è che, come abbiamo più volte ricordato, non è un romanzo action-thriller, i colpi di scena (nel senso che hanno nel cinema del XXI secolo) non rivestono (quasi) alcuna importanza, anche solo perché praticamente non ci sono, poiché (quasi) tutto viene chiaramente esplicitato prima che le cose avvengano. Inoltre, anche se fosse così, cos'è che si spera, che negli anni che separano la prima parte dalla seconda nessuno tra quelli che magari sono rimasti intrigati da questa prima parte non si leggano i romanzi, vedano il film di Lynch e/o non s'informino in altro modo?
- Il tatuaggio del Condizionamento Imperiale? Viene sì mostrato attraverso il tatuaggio sul dr. Yueh, ma non viene mai nominato, né ne viene spiegata la funzione, mentre nel film di Lynch veniva ben chiarito di cosa si trattava e che era espressione della Scuola Suk del condizionamento imperiale. Come hanno fatto gli Harkonnen a spezzare il condizionamento Suk sul dr. Yueh? Le stesse motivazioni del dr. Yueh – fondamentali per tutta la prima parte del romanzo – vengono semplificate al punto da sacrificarne tutti gli aspetti tragici. Perché senza rendere chiara la questione del condizionamento suk spezzato, e come è stato possibile, il suo machiavellico e convoluto piano per uccidere il Barone diventa iperbolicamente incomprensibile.
- Tutta l'esposizione dei segreti del Bene Gesserit? Non sembra essere stata gestita nel modo migliore. Innanzitutto, appare un po' curioso che una fazione che ha fatto del segreto la sua arma più potente, esponga così direttamente come si vede in *Dune* 2021 il suo vero scopo, che non è servire, bensì manipolare tutto da dietro le quinte fino a mettere sul trono un essere supremo («Kwisatz Haderach») che è sotto il loro completo controllo (ma non solo per una questione di potere, cosa che pure è, ma soprattutto perché ritengono che nessun'altro sarebbe in grado di gestirlo). In ogni caso, se il mondo conoscesse il vero scopo delle Bene Gesserit, cercherebbe ovviamente di eliminarle tutte. E si potrebbe anche dire: e come ci si riuscirebbe se le Bene Gesserit sono così forti? Certo, per eliminare una Bene Gesserit ci vogliono forse dieci Sardaukar, probabilmente anche di più (soprattutto se si tratta di sconfiggere una Reverenda Madre o, peggio ancora, la Reverenda Madre Superiore, che hanno un potere fuori scala anche tra le Bene Gesserit), ma di Sardaukar ce ne sono un numero incalcolabilmente superiore rispetto a quello delle Bene Gesserit. Nel

film del 2021, poi, viene fatto affermare che questo complesso piano per la creazione del «Kwisatz Haderach» per assumere il controllo dell'impero sarebbe al fine di un miglioramento generale delle condizioni di vita nell'universo, del benessere, senza però specificare chiaramente che in realtà il miglioramento che ricercano non è affatto legato al benessere della società nel suo complesso (come si potrebbe equivocare), bensì quello, meno nobile, della specie. Ciò è evidente da un altro aspetto che è fondamentale per capire la profondità del mondo di *Dune* e non correttamente reso in *Dune* 2021, cioè che il *gom jabbar*, l'ago che la Reverenda Madre usa per testare Paul, uccide solo gli animali, perché il test non tanto (o non solo) è per vedere quanto si è bravi e/o si resiste, bensì per stabilire se fosse "puramente" umano in modo che possa essere preservato per le linee genetiche Bene Gesserit; se era geneticamente puro, non era un animale nel senso che era un essere umano non puro per poter diventare il «Kwisatz Haderach».

- Lo sviluppo delle facoltà mentali, per mezzo di una droga psicotropa che aumenta le capacità percettive, di contro all'assuefazione ed alla dipendenza nei confronti di macchine calcolatrici, viene solo accennata attraverso frammenti di dialogo.
- Perché una società così tecnologicamente avanzata combatte con armi bianche, come le spade? In *Dune* 2021 per capirlo si deve o avere la fortuna di non lasciarsi sfuggire un rapidissimo cenno, e saperlo interpretare, oppure si deve già conoscere la risposta, cioè che gli scudi Holtzman (quelli che si attivano con il bracciale sul polso, e che peraltro nel 2021 sono ottimamente visualizzati) rendono inutili le armi ad alta velocità (con proiettili e/o laser) e possono essere penetrati solo da armi lente, come appunto sono le armi bianche. Anche in questo caso il film del 2021 lascia lo spettatore quasi al buio, soprattutto quando verso la fine mostra Paul che impugna una sorta di pistola (che dovrebbe essere una pistola Maula, cioè una pistola a molla che lancia dardi velenosi, la stessa, crediamo, che viene usata contro Leto). Ma, allora, si potrebbe pensare, se ci sono, perché durante l'invasione Harkonnen nessuno le usa? Perché Paul in quel caso ha di fronte i Fremen, che, come il film del 2021 pure ben esplicita, non possono usare la tecnologia Holtzman nel deserto; questo perché si può attivare solo per brevi periodi, poiché le vibrazioni armoniche che essi generano possono attirare i Sandworm e le tempeste di sabbia (come ad esempio quelle che sono definite come tempeste di Coriolis) ne pregiudicano il funzionamento, cortocircuitandolo. In ogni caso, quale che sia la ragione, in quel caso le armi da fuoco/laser potevano essere pericolose, poiché l'impatto di un laser sugli scudi Holtzman poteva creare delle violente esplosioni causate da quelle che vengono definite come impreviste "fusioni subatomiche". Per questo nel deserto si vedono i Sardaukar portarsi dietro dei laser che erano inutili nell'assalto alla fortezza, tra eserciti dalla tecnologia avanzatissima che possedevano scudi Holtzman integrali. E tutto questo non dimenticando che nonostante ciò, *Dune* 2021, durante l'assalto degli Harkonnen agli Atrides, in alcuni frame mostra - erroneamente - navi che si combattono ed usano armi "laser" o "particellari", cosa che è assurda e pericolosissima appunto per le ragioni di cui sopra. Infatti, le grandi casate avevano protezioni basate sulla tecnologia Holtzman (che sempre in *Dune* 2021 viene peraltro anche fatta percepire visivamente al contatto delle navi protette dagli scudi Holtzman con i colpi laser/particellari) cosa che rende attacchi di questo tipo inutili, oltre che appunto pericolosissimi.

- Abbiamo più volte sottolineato che in *Dune* la tecnologia è avanzatissima, e il cui unico limite sono i costi per ottenerla, che sono sempre esorbitanti per chiunque che non sia l'Imperatore. Ad esempio in *Dune* 2021 viene chiaramente detto che su Arrakis non c'è controllo satellitare, "dimenticandosi", però, di spiegarne le ragioni. Perché non c'è controllo satellitare? Nel libro è chiarissimo e sarebbero bastati trenta secondi per esplicitarlo: il costo da pagare alla Gilda Spaziale per ottenerlo sarebbe astronomico ed anche per gli Atreides proibitivo (H. F. Herbert, *Dune*, p. 43); peraltro è così alto anche perché i Fremen pagano cifre colossali alla Gilda e non permettere, così, proprio il controllo atmosferico satellitare e ciò che potrebbe rivelare, cose, cioè, che i Fremen non vogliono siano rivelate.
- I fondamentali Mentat? Sono mostrati, ma non sono mai nominati, né, soprattutto, spiegati. Talmente fondamentali che nel libro Thufir Hawat ne riconosce in Paul le immense potenzialità e gli propone anche di svilupparle, probabilmente perché un Duca Mentat sarebbe stato una grande risorsa per la Casa Atreides. Insomma, perché, in *Dune* 2021, ci sono quei tizi "strani" con le labbra dipinte e talvolta gli occhi bianchi? Perché sono così e si comportano in quel modo? Si è realizzata questa estetica con le labbra dipinte, ma cosa significa, cos'è e perché hanno quel trucco? Non è dato saperlo. Perché talvolta i loro occhi diventano bianchi? Non è dato saperlo. Nel film di Lynch, invece, si capiva che i Mentat erano utilizzati in maniera estensiva da tutte le Casate, come consiglieri politici, come capi della sicurezza e/o come *Master of Assassins*, e lo erano perché fungevano da "computer umani" (in *dune* 2021 gli occhi diventano bianchi, crediamo, perché si vuole lasciar intender che elaborano i dati ad una velocità normalmente impossibile per chi non è Mentat), e questo perché nella realtà dei 10000s di *Dune* non si usavano i computer, che erano stati banditi a seguito di una sanguinosa rivolta contro le macchine (*Butlerian Jihad*); e si capiva che i Mentat avevano le labbra macchiate di rosso rubino (che non è, come sembra nel film del 2021, solo una forma di cosmesi) perché prendono un estratto (definito come "estratto di Sapho") per accelerare e potenziare le capacità del pensiero nell'organizzare e memorizzare le gigantesche quantità di dati che devono elaborare. Nel film di Lynch, al fine di "spiegare" i Mentat in maniera icastica si creò anche una sorta di mantra poi diventato iconico, quasi "canone": «It is by will alone I set my mind in motion. It is by the juice of Sapho that thoughts acquire speed, the lips acquire stains, the stains become a warning. It is by will alone I set my mind in motion».

- Come abbiamo già detto i Sardaukar (che peraltro non è chiaro perché dovrebbero parlare un'altra lingua e non l'imperiale tipico) sono estetizzati in maniera che riteniamo del tutto non corretta; al punto talvolta di soprassedere alla logica non solo del libro, ma anche dello stesso film. Ma questo non solo perché ora sembrano degli Uruk-hai con le divise imperiali di Star Wars, quelle bianche (che fungono anche da *nudge* incrociato con la “mano bianca” de *Il signore degli anelli*, cioè Saruman, che era colui che gli Uruk-hai servivano). Non solo questo, perché Villeneuve sembra incorrere nello stesso errore che già contraddistinse il film di Lynch, cioè nell'attacco alla Casa Atreides mostrare i Sardaukar non in uniforme Harkonnen, ma con le loro uniformi, mentre il libro, e per diverse buone ragioni, è chiarissimo a riguardo: i



Sardaukar indossano uniformi Harkonnen. Ora, innanzitutto le tute che si vedono nel film appaiono troppo ingombranti e massicce ed in alcuni casi, come nelle truppe Atreides, corazzate (tute che potrebbero andare bene, ad esempio, in un universo ed un'estetica come quelli del videogioco *Mass Effect*). In Herbert, però, i Sardaukar non hanno proprio “armature”, quantomeno non come quelle visualizzate nel film. A prescindere che le uniformi non erano affatto bianche, bensì nere, ma soprattutto erano uniformi “leggere” ed ovviamente, oramai dovrebbe essere chiaro, “prussiane”, come peraltro ben erano rappresentate nel 1984 [cfr. W. E. McNelly (a cura di), *The Dune Encyclopedia*, pp. 612-613] Ed erano leggere per una ragione ben precisa in *Dune*, e cioè perché una armatura è ingombrante ed in una battaglia corpo a corpo probabilmente sarebbe

non un aiuto, ma un ostacolo, oltre che una limitazione per gli scudi Holtzman, riducendo la possibilità di eseguire le complicate tecniche di attacco e difesa con le spade e di combattimento corpo a corpo a cui sono addestrati, e che sono più importanti di qualsiasi protezione che non sia quella garantita dai generatori di scudo. In *Dune* 2021 Duncan (che peraltro è un personaggio, diversamente da altri, ben scritto per rispetto al testo, e questo nonostante il tentativo esplicito di creare un improbabile parallelo con Han Solo) risponde – alla domanda se fosse certo che si trattava di Sardaukar – «quando incroci una spada con un Sardaukar te ne rendi conto». Questo, però, avrebbe senso unicamente se i Sardaukar per non farsi riconoscere avessero indossato le uniformi Harkonnen, com'è appunto nel libro e com'era logico che fosse, lasciando intendere, quindi, che Duncan era stato in grado

di riconoscerli dalle loro abilità nel combattimento. Doveva essere così perché, ovviamente, i Sardaukar nel complotto contro gli Atrides non avrebbero in nessun modo dovuto mostrare “ufficialmente” il loro coinvolgimento, e quindi quello dell'Imperatore, cosa che invece, indossando le loro uniformi/armature, avrebbero fatto in maniera esplicita (a meno di essere sicuri di sterminare tutti i testimoni).



Sardaukar pronti al combattimento, seppure in una tuta che appare troppo ingombrante, oltre che inutile.

- Dov'è finito Feyd-Rautha, il personaggio nel 1984 interpretato da Sting? Non è dato saperlo. Feyd-Rautha, però, è un personaggio per molti aspetti importante, poiché aveva una “rivalità” diretta con Paul Atrides; anche perché nel quadro generale – cosa che però lui non poteva sapere perché era uno dei segreti delle Bene Gesserit – al posto di Paul ci sarebbe dovuta essere una figlia femmina con il quale egli si sarebbe dovuto sposare.
- Si hanno tre ore di film, ma non si dà spazio alle fondamentali parti del libro (ed importanti per descrivere l'universo di *Dune*) in cui gli Atrides cercano di governare Arrakis e per farlo devono parlamentare con tutti i potentati locali.
- Rispetto al film di Lynch gli Harkonnen non hanno più i capelli rossi. Nel libro, infatti, era così solo per il Barone, e peraltro da giovane, ma in Lynch riteniamo fosse una scelta espressiva interessante ed un dettaglio visivo decisivo e chiaramente espositivo. Si dirà, in fondo non ha importanza perché si tratta di personali scelte espressive, il che è anche vero. Però Lynch in quel caso volle dargli importanza, rendendolo un segno distintivo della discendenza Harkonnen. Infatti, nel libro Jessica ha i capelli rossi. E li ha per un preciso motivo, cioè che è la figlia illegittima del Barone. Si perdono, così, gli indizi visivi che ne mostrano la parentela con gli Harkonnen. I capelli rossi, infatti, potevano fungere da dettaglio visivo che permette allo spettatore d'intuire immediatamente i rapporti che ci sono tra le case, e che Jessica era appunto una Harkonnen. Nonostante ciò, Villeneuve sceglie pur sempre di seguire la scelta di Lynch, cioè dare agli Harkonnen un segno distintivo, ma invece di fare in modo che tutti abbiano i capelli rossi, sceglie di renderli tutti calvi. Come si può intuire, però, se in Lynch la scelta dei capelli rossi aveva una ben precisa funzione visiva e narrativa, quella di Villeneuve appare una scelta meramente cosmetica, e quindi diegeticamente inutile, la quale sembrerebbe avere la funzione di far percepire

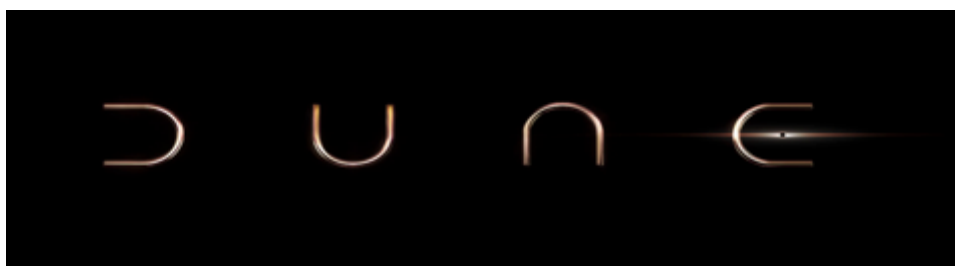
agli spettatori la malignità degli Harkonnen attraverso un'estetica per dir così vampiresca.

- L'importanza della religione, in *Dune*, dov'è finita? Non è dato di saperlo. La religione, però, è un aspetto cruciale di *Dune*, al punto da far sì che in molti ritengano l'intero ciclo letterario come una sorta di gigantesco "commentario" religioso. Al fine di rendere più chiara la profondità nel mondo di *Dune* della religione, si pensi al complesso, e spesso fanatico, sincretismo religioso elaborato da Herbert (perché le religioni in *Dune* sono sincretiste) a proposito dei Fremen. Ebbene, da dove deriverebbe la cultura Fremen? Discenderebbe dalla diaspora dei monaci Zensunni, perseguitati dalle altre religioni dell'universo. E chi sarebbero i Zensunni? Una fusione sincretista tra il buddismo Zen e l'islamismo sunnita. Ed ovviamente in Herbert questa cosa non è mai buttata lì, per dir così alla J. J. Abrams, solo per far colpo sullo spettatore, ma poi magari non aver un reale senso narrativo, perché invece Herbert queste cose le dettaglia e le inserisce perfettamente nel contesto narrativo di *Dune*. Lo stesso dicasi della *Orange Catholic Bible*, che, per così dire, racchiude tutte le religioni dell'universo, in cui ognuna ha fornito una sua versione, che sono poi state fuse e rese un blocco unico. Ed è anche questo che volevamo evidenziare, quando abbiamo sostenuto che in *Dune* la chiarezza non si ottiene con la semplificazione, bensì con l'approfondimento sempre attentamente meditato, pensato. Perché questo, in fondo, è *Dune*, non una storia di vendetta dinastica per un torto ricevuto.
- Nel libro, cosa che Lynch aveva ben compreso, i protagonisti fanno continuamente dialoghi interiori. Lynch allora capì, forse, che avrebbe dovuto dare voce ai loro pensieri. Ed infatti in *Dune 1984* i personaggi pensano continuamente e spesso i dialoghi sono in realtà pensieri o ragionamenti. Villeneuve, invece, ha deciso di no, che probabilmente quella fosse una tecnica cinematografica sbagliata ed inattuale per il cinema dei 2010s, e quindi che i dialoghi avrebbero dovuto essere principalmente espressione di conversazioni tra i personaggi. Il problema, anche in questo caso, è che con *Dune* non si può fare, quantomeno non sempre. Un esempio evidente è la scena del cercatore assassino, che così com'è stata costruita da Villeneuve non può che apparire incomprensibile allo spettatore che già non conosce di cosa si sta parlando, poiché non vengono esternati i pensieri di Paul (che tra sé e sé riconosce di cosa si tratta e che non si deve muovere perché il cercatore è sensibile ai movimenti) e non si offrono e/o si erano precedentemente offerti dettagli che soli possono far capire cosa è quel congegno e perché Paul cerca di rimanere immobile.
- Molte delle capacità di Paul Atreides sono solo accennate (si mostra che è addestrato, anche all'uso della voce, fa naturalmente cose che altri devono invece imparare etc. etc.), ma quantomeno, per coloro che riescono a coglierne il senso, ci sono. Anche in questo caso, però, tutto viene "zippato", poiché non è ben chiaro che esse sono frutto di un duro addestramento non solo fisico (bensì mentale e fisico allo stesso tempo ed in ogni caso legato ad un preciso condizionamento dei riflessi nervosi e muscolari) e ben più sofisticate di quelle che ci vengono mostrate nel 2021, cioè l'aver delle visioni del futuro ed usare in maniera ancora titubante la "voce"? In questo senso, tornando a quanto dicevamo a proposito del fatto che a Villeneuve sembra sfuggire la possibilità di una rappresentazione delle tecniche di combattimento che sarebbe stata

visivamente efficace nel contesto del film che ha scelto di fare, si pensi alla rappresentazione delle tecniche di combattimento corpo a corpo di Paul contro Gurney Halleck come anche a quelle di Jessica nei confronti dei Fremen. Tali tecniche, infatti, avrebbero forse dovuto essere rappresentate per come erano nel testo, con Paul/Jessica che si spostano senza muoversi, come apparendo e scomparendo, e che non è un qualcosa di “soprannaturale”, bensì il risultato del perfezionamento di una straordinaria abilità di controllo che fa sì che il movimento assomigli a quello dell’acqua, rimanendo nella retina dell’avversario una serie di immagini residuali che non corrispondono più a dove ci si trova. Per rendere più chiaro come riteniamo sarebbe stato possibile visualizzarla, vogliamo qui utilizzare un riferimento nerd/otaku, e cioè come si è fatto nella tecnica *Mosou Tensei* del Manga/Anime *Hokuto No Ken* (tecnica in italiano tradotta liberamente, ma efficacemente, come «*trasmigrazione attraverso Satori*»), dove la forza fisica non riveste alcuna importanza, contando solo l’esperienza ed il “dolore”. In Herbert, invece, viene definita tecnica Prana-bindu, il vuoto dentro la mente, il vuoto assoluto dentro la mente ed allo stesso tempo dentro la realtà. Una tecnica appunto estraniante (come la chiamano i Fremen), perché ci si separa da se stessi, non dando, così, nessuna immagine di ciò che si vuole fare, semplicemente lo si fa. In questo senso, nel padroneggiare il Prana-bindu non c’è più un passaggio tra ciò che si vuole fare e ciò che si fa. La tecnica estraniante/Prana-bindu, infatti, si compone, nello stesso, in assenza dell’intenzione e presenza del movimento), cioè un movimento che non nasce dall’intenzione. Per cui non si dà alcun segnale di quel che si vuole fare, si agisce con riflessi così perfetti che rispondono in maniera quasi “automatica”, precisa al millesimo di secondo, a tutto ciò che li circonda. Questo perché raggiungendo il vuoto dentro di sé non si esprime più ed in alcun modo l’intenzione, ed i movimenti appaiono come se fossero uno, come appunto in un fluire dell’acqua, per lasciare nell’avversario l’immagine residua di qualcosa che già si trova da un’altra parte. Una tecnica che peraltro, migliaia di anni dopo gli eventi narrati nel primo libro di *Dune*, sarà estremizzata dalle “nemiche” delle Bene Gesserit, cioè le «*Honored Matres*», che (come narrato ne *Gli eretici di Dune*) la perfezioneranno la tecnica al punto da accelerare le risposte nervose e muscolari, e il pensiero del movimento avranno origine direttamente dalle placche neuromotorie e dai fusi neuromuscolari, rendendo così la tecnica ancora più rapida ed estrema. Al contrario, nella rappresentazione di *Dune* 2021 (che è anche gestita attraverso un montaggio che ci è parso un po’ confusionario, poiché non è chiaro chi fa questo e chi fa quest’altro) la tecnica di Jessica si riduce a mosse e banalissime capriole, quasi sempre movimenti inutili (e non solo nel contesto del film) ed anche in questo caso “perdendo” il confronto diretto con la medesima rappresentazione del 1984, peraltro anch’essa discutibile, ma che nella sua semplicità al limite della banalità riusciva meglio nel dare l’idea della tecnica estraniante.

- Abbiamo detto che seppur Leto nel libro viene considerato un personaggio più positivo rispetto agli altri signori, questo non dovrebbe far pensare a lui come una sorta di “sovrano benevolo e progressista nel senso liberale del termine”. Al fine di meglio rendere questo aspetto riportiamo dal libro un suo dialogo con Jessica: «Il Duca fissò il ritratto di suo padre. Dove avresti intenzione di appenderlo? J: Una di queste pareti. L: No. – Una decisione netta; qualsiasi argomentazione sarebbe stata inutile, anche ricorrendo all’astuzia. Tuttavia, lei doveva pur tentare, se non altro per

sentirsi confermare che ogni astuzia era inutile. Mio signore – cominciò, – se solo... L: La risposta è sempre no. Ti concedo, vergognosamente, quasi tutto, ma non questo. Sono appena passato per la sala da pranzo, dove... J: Mio signore! Ti prego! L: La scelta è fra la tua digestione e la mia dignità ancestrale, mia cara – l'interruppe. – L'appenderemo nella sala da pranzo. J: Lei sospirò. – Sì, mio signore. L: Appena possibile, tu pranzerai di nuovo nelle tue stanze, com'è tua abitudine. Mi aspetto però di vederti al tuo giusto posto nelle occasioni ufficiali. J: Grazie, mio signore. L: E non essere così fredda e ufficiale! Ringraziami di non averti mai sposata, mia cara. Altrimenti sarebbe tuo preciso dovere essere presente al mio tavolo ad ogni pasto!» (H. F. Herbert, *Dune*, p. 70). Poco dopo a p. 73, vengono chiaramente espressi i sentimenti di Jessica nei confronti del padre di Leto, il vecchio Duca: «Jessica si voltò, e fissò il ritratto del padre di Leto. L'aveva eseguito un artista famoso, Albe, quando il Vecchio Duca era un uomo di mezza età. Il quadro lo rappresentava in costume da matador, con una cappa violacea avvolta sul braccio sinistro. Il suo volto era giovane, non più vecchio di Leto oggi: lo stesso sguardo grigio, l'espressione da falco. Strinse i pugni sui fianchi e fissò il ritratto con odio. – Maledetto! Maledetto! Maledetto! – bisbigliò».



---

Giornaledistoria.net è una rivista elettronica, registrazione n° ISSN 2036–4938. Tutti i contenuti pubblicati in questa rivista sono Copyright degli autori e, laddove non diversamente specificato, sono rilasciati con licenza Creative Commons: [Attribution–NonCommercial–NoDerivatives 4.0 International \(CC BY–NC–ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Per ogni utilizzo dei contenuti al di fuori dei termini della licenza si prega di contattare l'autore e/o la Redazione, al seguente indirizzo email: [redazione.giornaledistoria@gmail.com](mailto:redazione.giornaledistoria@gmail.com)

This essay contains material that may be protected by copyright law. The use of the copyrighted material is consistent with the principles of fair use, as established under copyright law, and solely for critical, educational, and non-commercial purposes. The inclusion of copyrighted material herein is not intended to infringe upon the copyright holder's rights or to detract from the market value of the original work. If you are the

copyright holder of any material included in this essay and believe that its use does not constitute fair use, please contact the author or the publisher.

The publisher has no responsibility for the persistence or accuracy of URLs for any external or third-party internet websites referred to in this book/article, and does not guarantee that any content on such websites is, or will remain, accurate or appropriate.