

## Il ritorno di Dune

Di recente, due avvenimenti quasi contemporanei hanno riportato all'attenzione generale un ciclo di romanzi che appartiene alla più pura tradizione fantascientifica americana. Da un lato, l'editore Fanucci (gruppo Mauri/Spagnol) dopo quindici anni è riuscito ad acquisire i diritti e a far uscire la traduzione italiana dei due ultimi romanzi del ciclo, finora abbandonati a se stessi, nonostante le pressanti richieste dei lettori per "sapere come andava a finire". Si tratta di "*I vermi della sabbia di Dune*" (*Sandworms of Dune*, 2006) e di "*I cacciatori di Dune*" (*Hunters of Dune*, 2007). Vorrei sottolineare che la traduzione è stata affidata ad Annarita Guarnieri, una traduttrice molto esperta e pluripremiata, che vive da molti anni in campagna proprio qui, in provincia di Pavia. I due romanzi (assieme a una lunga serie di prequel) sono stati scritti da Brian, il figlio di Frank Herbert, e da Kevin J. Anderson, basandosi sul lavoro incompiuto (ma solidamente tracciato) dello stesso Frank. Con l'occasione, è stata ristampata l'intera saga in sei volumi. Nello stesso tempo è uscito al cinema il primo di due film ispirati al primo romanzo del ciclo, quello da cui tutto è partito. Le versioni cinematografiche di "*Dune*", che si sono succedute nel tempo, hanno suscitato parecchie perplessità e avuto scarso successo, tanto da spingere alcuni produttori di Hollywood a tentare un remake affidandolo al giovane regista canadese Denis Villeneuve, fresco del successo ottenuto con "*Arrival*", un film di fantascienza di alta qualità basato sulle idee e non solo sugli effetti speciali. Non l'ho ancora potuto vedere, ma sembra che Villeneuve abbia cercato di rispettare al massimo possibile il contenuto del romanzo e le soluzioni visive usate da David Lynch, pur facendone un'opera personale e più adatta ai nostri tempi. Se le premesse verranno mantenute, forse finalmente avremo una versione cinematografica all'altezza di quella letteraria.

Ma per comprendere quel che è accaduto conviene partire dal romanzo "*Dune*", poiché senza il successo di quell'opera nessuno si sarebbe mai sognato di trarne un film.

### 1- L'autore

Frank Herbert (1920 - 1986) è stato per buona parte della sua vita uno scrittore professionista nel campo della science fiction, ricco di idee originali, scientificamente preparato ma inizialmente non molto amato dal pubblico specializzato, soprattutto per via di uno stile un po' freddo e cronachistico e per una certa difficoltà a rendere comprensibili alcuni suoi concetti piuttosto complessi. Ha cominciato la sua carriera come giornalista scientifico e, in questa veste, si è occupato a lungo del comportamento della natura nelle aree desertiche e della vita delle popolazioni che vi abitano. Queste sue esperienze lo hanno convinto ad approfondire temi di storia naturale che oggi si chiamano "ecologia", "biodiversità", "degrado ambientale", trasformandoli in materiale narrativo di prim'ordine. In questo è stato un vero pioniere. Prima di "*Dune*" aveva già scritto "*Il cervello verde*" (*The green brain*, 1965) ambientato in Amazzonia e incentrato sulla ribellione del mondo degli insetti contro la razza umana e "*Sommersibile RAM 2000*" (*The dragon in the sea*, 1956) sull'esaurimento delle risorse petrolifere dopo una guerra globale. Scrisse inoltre "*Esperimento Dosadi*" (*The Dosadi experiment*, 1977) che raccontava in modo originale e convincente la sovrappopolazione spinta all'estremo limite.

### 2- Il romanzo

A metà degli anni Sessanta, sulla rivista di fantascienza "*Analog*", cominciarono ad apparire due nuovi romanzi di Herbert, ciascuno diviso in tre puntate. "*Dune World*" e "*The prophet of Dune*", al contrario dei suoi lavori precedenti, suscitarono un immediato entusiasmo, sia tra i lettori che tra i colleghi scrittori di fantascienza, e portarono così alla pubblicazione, in una fortunata edizione tascabile, delle due storie come se si trattasse di un unico romanzo di oltre 500 pagine. Herbert vi delineava un universo futuro complesso e ben strutturato, ricco di dettagli, in cui la Galassia intera era stata colonizzata dagli esseri umani. Era forse il tentativo più ambizioso e riuscito di descrivere una civiltà galattica dopo la trilogia della Fondazione di Isaac Asimov. Senza mai dimenticare la

necessità di intrattenere il pubblico dei suoi lettori, Herbert esplorava alcuni dei concetti che più gli erano cari: il rapporto dell'uomo con la scienza e la tecnologia troppo avanzata, la natura e la funzione del potere, la relazione tra potere e religione, la mitologia e il desiderio umano dell'immortalità, l'ecologia del deserto, l'interazione tra la civiltà umana e l'ambiente naturale che la circonda.

Per gestire materiali così complessi, Herbert aveva sviluppato uno stile molto particolare. Innanzi tutto, a ogni capitolo cambiava ambientazione e personaggi. Non è una tecnica nuova: se ne era già servito un altro noto autore di science fiction, il canadese A. E. Van Vogt, per suo ciclo di romanzi: *“Il mondo del non-A”*, *“Le pedine del non-A”*, *“Non-A 3 epilogo”*. Erano basati sul concetto del *“Non-A”*, un acronimo inventato dallo stesso Van Vogt per indicare l'uso di una forma di pensiero non-aristotelico. Questi continui salti richiedevano un intreccio piuttosto complesso, ma in compenso movimentavano la narrazione e creavano suspense, impedendo che il lettore potesse annoiarsi per le frequenti spiegazioni e digressioni. Inoltre ogni scena scritta da Herbert si svolgeva contemporaneamente su più livelli: almeno cinque o sei. Vediamoli insieme.

Livello uno: azione. I personaggi lottano, discutono, si inseguono, amano, combattono, soprattutto complottano per spingere il futuro dell'umanità nella direzione da loro voluta. C'è molta azione e intrigo in Dune, come e più che in qualunque altra avventura spaziale.

Livello due: dialoghi. I personaggi di Herbert parlano molto e usano generalmente un linguaggio altisonante, come se la storia fosse sempre in ascolto. Del resto sono quasi tutti dei nobili di alto lignaggio, oppure dei militari, o dei nomadi dotati di un elevato senso dell'onore e della religione. Dai dialoghi, accuratissimi, emergono le varie psicologie, ma anche molte delle riflessioni dell'autore.

Livello tre: pensieri. Questo è un punto qualificante dello stile di Herbert. Ricorrendo al corsivo, ci presenta in presa diretta i pensieri dei personaggi mentre agiscono, rendendo più chiare le loro motivazioni e i loro sentimenti e alternando davanti al lettore i punti di vista. Nel film, si è scelto di usare la voce degli attori fuori campo per trasmettere i loro pensieri allo spettatore (molti hanno storto il naso di fronte a questa scelta di Lynch, ma provate a proporre una valida alternativa, se ci riuscite).

Livello quattro: la Storia. Poiché le varie scene fanno parte di un disegno che sta delineando il futuro, Herbert premette ad ogni capitolo una epigrafe tratta da un libro di memorie, un manuale, un libro di storia, una ballata, un epistolario, una poesia. Sono tutti inventati da lui, ovviamente, e ci permettono di capire quali saranno i riflessi di ciò che stiamo per leggere sulla storia futura. Anche questo accorgimento non è del tutto nuovo: se ne era già servito Isaac Asimov per i capitoli del suo ciclo della Fondazione, cui Herbert deve una parte della sua ispirazione. Ma qui se fa un uso più esteso ed accurato. Va anche sottolineato che Herbert ha in mente un parallelo ben preciso con la storia passata e cita spesso elementi che fanno pensare da un lato all'epoca della Controriforma e all'Impero di Carlo Quinto, dall'altro all'Impero Ottomano, che ne era il contraltare e il principale avversario. Ecco perché, per esempio, l'assemblea dei nobili si chiama *“Landsraad”* (termine olandese) mentre l'imperatore galattico ha il titolo di *“Padiscia”* (termine turco).

Livello cinque: parallelismi con il mondo moderno. Nell'impero vi è un continuo incontro-scontro fra elementi di cultura islamica e occidentale. L'organizzazione che controlla il commercio della “spezia” si chiama CHOAM ed è controllata dalle grandi famiglie nobiliari dell'impero, come accadeva nelle Repubbliche Marinare italiane o nella Lega Anseatica, ma è (per esplicita conferma dello stesso Herbert) modellata sull'OPEC, che controlla la produzione e il commercio del petrolio. I villaggi del pianeta Arrakis, chiamato anche Dune, catturano l'umidità dell'aria con delle misteriose “trappole a vento” e raccolgono l'acqua in grandi serbatoi sotterranei che ricordano le *“cisterne nabatee”* di biblica memoria, oggi utilizzate dagli israeliani nei *kibbutz* (a cui i villaggi di Dune somigliano molto). Gli abitanti del deserto profondo si chiamano *“fremen”* (cioè uomini liberi) e la loro guardia scelta, che protegge i suoi capi fino alla morte, sono i *“fedaykin”* (il nome è volutamente simile alla guardia personale di Yasser Arafat: i *feddayin*). Proprio come oggi, ci sono tecnologie proibite, come quelle delle armi di distruzione di massa e delle modifiche genetiche, ma

in realtà esse vengono praticate clandestinamente dalle grandi potenze. I depositari delle tecnologie proibite si trovano sul pianeta Tleilax, dove si fa tutto ciò che i trattati internazionali vietano. E così via.

Livello sei: il mito. Herbert cita in continuazione la mitologia greca antica e medio-orientale. In precedenza lo aveva fatto Van Vogt, ma in modo istintivo, quasi naif, attingendo al proprio subconscio per ispirarsi. Le scelte di Herbert sono invece estremamente consapevoli anche se non so quanti lo abbiano notato. I suoi protagonisti vivono su Caladan, un pianeta coperto di acque su cui emergono solo poche isole, un po' come l'antico mare Egeo, e appartengono alla famiglia degli Atreides. Questa parola in greco significa "*discendenti di Atreo*", mitico primo re degli Achei. Gli Atreides o Atridi un tempo erano Agamennone e Menelao e in effetti il Duca Leto viene tradito e ucciso in modo molto simile ad Agamennone. I figli di Leto, Paul e Alia, nel tentativo di vendicare il padre, svolgono un ruolo molto simile a quello di Oreste ed Elettra nelle tragedie di Eschilo. E non basta. Poiché la tragedia di Oreste è stata ripresa da Shakespeare nella trama di "*Amleto*", ecco che il duello finale tra Paul Atreides e suo cugino Feyd Rautha Harkonnen si svolge in modo del tutto analogo a quello tra Amleto e Laerte, al cospetto di tutta la corte e con tanto di lama avvelenata in segreto. Ma questo è solo un primo esempio: se ne potrebbero citare molti altri. Per esempio questo. Alla fine del primo romanzo Paul Atreides si trasforma in Muad'Dib, il profeta di Dune, e acquista la capacità di vedere il futuro. Nel successivo romanzo "*Dune Messiah*", sconvolto da ciò che ha appreso nella sua visione e che cerca in ogni modo di impedire, si acceca e poi si allontana a morire da solo nel deserto. Di questa scelta, che impone una profonda riflessione sul libero arbitrio e sul rapporto con la divinità, Herbert scrive: "*...L'intera vita di Paul è stata una lotta per sfuggire alla Jihad e alla trasformazione in dio...*". Ma accecarsi è anche lo stesso gesto finale compiuto da Edipo.

Qui nasce inevitabile un commento: *questo* era un romanzo di fantascienza avventurosa? Ebbene sì, ma era anche molto altro e i lettori appassionati di fantascienza lo compresero subito benissimo. L'opera cominciò ad avere un successo sempre più grande, fu tradotta in tutto il mondo e spinse Herbert a progettare una serie di seguiti, con l'intento di svelare i punti rimasti oscuri o inspiegati e di correggere alcune incongruenze. In fantascienza non esistono molti *best-sellers*; tutt'al più se un romanzo è di valore può essere un *long-seller*. Vale a dire che non verrà acquistato in poche settimane da milioni di persone, ma continuerà ad avere un successo duraturo nel tempo. Assieme a "*2001-Odissea nello spazio*" di Clarke e al ciclo della "*Fondazione*" di Asimov, "*Dune*" è uno dei migliori *long - seller* della fantascienza classica: è arrivato oggi ad avere più di dodici milioni di lettori nel mondo e non sembra destinato a fermarsi.

Quando un romanzo ha un simile successo, inevitabilmente si fa avanti qualcuno ad acquisirne i diritti per una riduzione cinematografica. In realtà, molte opere opzionate per il cinema non andranno mai al di là dell'acquisto dei diritti e solo una piccola parte verrà utilizzata in concreto per un progetto cinematografico vero e proprio. Dopo di che, solamente una parte ancora più piccola finirà per essere realizzata. Inoltre, i produttori hanno la sgradevole tendenza a prendere il contenuto del libro e a rivoltarlo come un calzino. Confesso di non avere mai capito perché, se un'opera ha successo, nella trasposizione dalla parola scritta all'immagine bisogna cambiare tutto ciò che può essere cambiato, fino a stravolgere il contenuto dell'opera stessa. Ma così vanno le cose nel mondo del cinema ed è inutile prendersela. È vero che spesso questa tattica funziona: "*Blade Runner*" di Ridley Scott è un bellissimo film, anche se ha poco a che vedere con il romanzo di Philip Dick a cui si ispirava, e lo stesso può dirsi di "*Shining*" di Stanley Kubrik, anche se Stephen King si arrabbiò moltissimo per come era stato maltrattato il suo romanzo. Ma molto più spesso il risultato è un disastro: provate a confrontare "*Io robot*" di Asimov con il mediocre film dall'omonimo titolo interpretato da Will Smith.

Conscio di questo pericolo, Herbert ha ceduto i diritti del suo libro, ma ha imposto una clausola che gli consentisse di avere un certo controllo sulla realizzazione del film. Non poteva rischiare che gli uccidessero la gallina dalle uova d'oro.

## 2-Primi tentativi

Così, mentre il successo letterario di “Dune” cresceva, a Hollywood si misero a cercare qualcuno che potesse realizzare il film. Si sapeva che il progetto sarebbe stato molto costoso: gli effetti speciali dell’epoca erano ottenuti con modellini, fondali dipinti, pupazzi animati elettronicamente e così via. Non c’era ancora il digitale, con sofisticati programmi che permettono di produrre trucchi incredibili con poco sforzo e poca spesa: allora Superman volava appeso a fili invisibili e non perché un programma di computer lo disegnava sulla pellicola e ci volevano quattro persone nascoste al suo interno per muovere in modo realistico Jabba the Hutt.

Uno dei primi registi a farsi avanti fu George Lucas, reduce dal successo planetario di “*American Graffiti*”. Fu lo stesso Lucas a chiedere ai produttori delle *majors* hollywoodiane che affidassero a lui la realizzazione del film su “Dune”. Ma, per quanto fosse considerato una sorta di ragazzo prodigio, i produttori non si fidarono. Avrebbero preferito che proponesse di dirigere un “*American Graffiti*” numero 2, 3, 4... (come poi in effetti è accaduto: ci fu un seguito, davvero inguardabile, e poi la serie televisiva “*Happy Days*”). Però Lucas non la vedeva così. Rinunciò a dirigere il solito *sequel* e tornò all’attacco, proponendo di realizzare un altro film colossale tratto da “*Il signore degli Anelli*”, ma di nuovo gli risposero picche. Molto tempo dopo, una trilogia di film tratta da “*Il signore degli Anelli*” è stata portata al successo dal regista neozelandese Peter Jackson. Probabilmente, qualcuno dei responsabili di quei rifiuti si starà ancora mordendo le mani... Seccato, Lucas si mise a produrre film in proprio, con l’aiuto di Francis Ford Coppola, e realizzò così la trilogia di “*Star Wars*”, diventando così uno degli uomini più facoltosi di Hollywood. Già che c’era, inserì nella trilogia numerose citazioni dei romanzi di Herbert, togliendosi così la soddisfazione di beffare chi lo aveva snobbato. Herbert se ne rese conto e commentò così: “...io e David abbiamo riscontrato dodici punti di identità tra il mio romanzo e Guerre stellari. Non voglio dire che non si sia trattato di una coincidenza, anche se quando abbiamo calcolato le probabilità contrarie è venuto fuori un numero più grande del numero di stelle che esistono in tutto l’universo...”

## 3- Le somiglianze

- 1) Il pianeta Tatooine è coperto dalle sabbie come Arrakis; in entrambi i casi la civiltà galattica rimane confinata nello spazioporto, mentre i coloni vivono sepolti sotto la sabbia e catturano l’umidità dell’aria con qualcosa che ricorda le “trappole a vento” di Herbert.
- 2) Il deserto più selvaggio è popolato dai “*Tusken Raiders*”, predoni che indossano uno strano mascherone con occhiali, molto simile a una tuta distillante, analoga a quelle dei Fremen su Arrakis ma più primitiva.
- 3) Ci sono anche i vermi delle sabbie: ne “*L’impero colpisce ancora*” ne vediamo addirittura uno in orbita, chiuso dentro un asteroide come se fosse il suo bozzolo, mentre ne “*Il ritorno dello Jedi*” i protagonisti rischiano addirittura di finire gettati nella bocca di uno di questi mostruosi vermi, sepolto nella sabbia.
- 4) Il grasso e perverso barone Vladimir Harkonnen è sostituito dall’ancora più grasso Jabba.
- 5) Ci sono parecchi duelli all’arma bianca da entrambe le parti (anche se combattuti con spade laser e non con vibrolama).
- 6) L’addestramento dei Jedi ricorda l’addestramento *prana-bindu* nei romanzi di Herbert.
- 7) La presenza di un substrato mitico si avverte molto anche in SW. Per esempio Luke Skywalker combatte e uccide in duello il Darth Vader, prima di scoprire, come Edipo, che si trattava di suo padre. Oltre ai miti classici, Lucas si diverte a citare anche quelli della moderna fantasy: i Sith, dediti al Lato Oscuro della Forza, hanno molti punti di contatto con i Nazgul, i Cavalieri Neri descritti da Tolkien (il che ha permesso al regista di inserire nei suoi film qualche accenno al “*Signore degli Anelli*”, che non aveva potuto girare).

George Lucas tuttavia non è caduto nel tranello di copiare spudoratamente “*Dune*” solo per prendersi una rivincita. Direi piuttosto che si è divertito a citarlo ogni volta che gli è stato possibile, come per porgergli un omaggio, stando attento a non superare i confini del plagio. Del resto, tutta la saga di “*Guerre Stellari*” è piena di citazioni e omaggi a questo o a quel romanzo della fantascienza più classica, segno evidente che Lucas la *sci-fi* la conosce molto bene. E chi ne ha letta tanta, come me, ha riconosciuto e apprezzato questi riferimenti. Lasciate che ve ne elenchi qualche esempio.

1) Primi tre episodi di SW: c’è una perfetta realizzazione visuale di ciò che i lettori hanno sempre immaginato leggendo le storie della Fondazione di Asimov e che nessun illustratore era stato capace di farci vedere in maniera compiuta. È la capitale galattica, formata da un pianeta completamente ricoperto di edifici e costruzioni artificiali. A parte le memorabili le scene ambientate nel parlamento galattico, che per me valgono da sole il film, è evidente che Lucas ci sta descrivendo la sua visione di Trantor, il pianeta capitale dell’Impero Galattico inventato da Isaac Asimov: praticamente una Manhattan estesa alle dimensioni di un intero mondo.

2) Sempre nella prima trilogia, c’è la principessa Padme, madre di Leia Organa. Per me assomiglia tanto a Lianna di Fomalhaut, l’eroina de “*I sovrani delle stelle*” (*The star kings*) di Edmond Hamilton. Lianna ha un ministro che si chiama Korkhann, un alieno appartenente a una razza che si è evoluta dagli uccelli e pertanto ha aspetto umanoide ma è dotato di becco e piume. Anche Padme ha un suo ministro per gli affari alieni, Jar Jar Binks: è un anfibio e non un uccello, ma è dotato di un vistoso becco. Chi ama la fantascienza classica e le grandi space opera del passato, ovviamente conosce e ama Edmond Hamilton. Questi due personaggi hanno dei rimandi precisi al suo universo creativo.

3) A proposito di Hamilton: e la Morte Nera, dove la mettiamo? L’idea di un’arma capace di distruggere un mondo è stata usata in varie epoche e da vari autori, come John W. Campbell jr. e E. E. Smith, ma nel caso di Hamilton è stato un vero e proprio marchio di fabbrica. Non a caso i fan lo chiamavano “*world smasher Hamilton*”, vale a dire “*lo sfasciamondi*”. E uno dei suoi primi romanzi si intitolava addirittura “*I soli che si scontrano*” (*Crashing suns*).

4) La fantascienza umoristica ci ha abituato a robot pasticcioni e petulanti. Vengono subito in mente Robert Sheckley e i suoi combina guai meccanici, presenti in tanti suoi racconti, come quelli della A.A.A. Asso Decontaminazioni Interplanetarie. Il migliore allievo di Sheckley in questo particolare campo è stato certamente Ron Goulart, che di robot imbranati, capricciosi o perfidi (decisamente lontani da quelli ubbidienti e angelicati di Asimov) ce ne ha descritti tanti. La sua filosofia è contenuta in un famoso blues, usato come titolo di una sua antologia, “*Motore rotto blues*” (*Broke down Engine Blues*, 1971): i motori si guastano – e così i robot. Mi pare ovvio che per inventare R2D2 e C3PO George Lucas si sia ispirato ai racconti di Sheckley e Goulart.

5) I cavalieri Jedi hanno più di un punto di contatto con i Lensmen, gli uomini-lente ideati da E. E. Smith nell’omonima saga. Entrambi i gruppi lottano contro un male antico e potente (i Sith, servitori del lato oscuro della Forza in SW, i super-alieni di Eddore in Smith) e si servono di poteri parapsicologici che li rendono quasi dei semidei (grazie all’addestramento Jedi in SW, grazie alle lenti del potere che i Lensmen portano al polso in Smith). Entrambi cercano di trarre ordine dal caos dell’universo conosciuto. Tutto l’armamentario tecnologico descritto da Lucas nei suoi film (astronavi grandi come pianeti, armi che distruggono le stelle, tunnel spaziali, eserciti di cloni e di robot, eccetera) era già presente nei romanzi di Edward Elmer “doc” Smith. L’avventura spaziale di Smith era barocca e straripante, tanto che il critico Brian Aldiss la definì così: la più grande partita a guardie e ladri mai giocata nell’universo.

6) I simpatici Ewoks, somiglianti a degli orsacchiotti di peluche ma dotati di una civiltà sorprendentemente evoluta, sono una precisa citazione del Piccolo Popolo descritto da H. Beam Piper nei romanzi “*Il piccolo popolo*” (*The little fuzzy*) “*Fuzzy sapiens*” e “*Fuzzies & other people*”.

#### 4- Progetto Dune: si parte

Da tempo il progetto “*Dune*” languiva e fu proprio il successo di “*Guerre stellari*” a dargli nuova vita. Alcuni produttori si resero conto che con la *sci-fi* al cinema si potevano fare dei bei soldi e che l’investimento iniziale, per quanto elevato, sarebbe stato ripagato ampiamente. Iniziò così la ricerca di qualcuno disposto a realizzare e dirigere il progetto. Molti rinunciarono e alla fine la scelta cadde su Alejandro Jodorowski, piuttosto noto nel campo del cinema fantastico per aver realizzato due film di successo: “*El topo*” e “*La montagna sacra*”. Artista poliedrico (pittore, scrittore, attore, regista, sceneggiatore di film ma anche di fumetti) Jodorowski sembrava la persona adatta per portare a compimento l’opera. Invece, fin da subito, iniziò a scontrarsi con i produttori e con lo stesso Herbert perché aveva delle idee molto personali su ciò che il film doveva contenere. Per esempio, voleva che il grasso Barone Harkonnen, in quanto omosessuale, fosse interpretato dall’attrice francese Andrea Ferreol. Ma per rendersene conto, basta osservare i disegni preparatori dei costumi allestiti per lui dal noto autore francese di fumetti Jean Giroud, detto Moebius. Sono costumi colorati, sgargianti e improbabili, talvolta francamente strampalati, quasi l’opposto degli abiti severi e dai colori scuri immaginati da Herbert e che assomigliano piuttosto a quelli del “*Don Carlos*” di Verdi. Alla fine il progetto saltò e Jodorowski si consolò sceneggiando alcune serie a fumetti chiamate “*La casta dei meta baroni*” e “*I tecnopadri*”, che contenevano molti scampoli di idee avanzate dal progetto *Dune*. Quest’anno è stato fatto uscire un film – documentario che cerca di rivalutare il lavoro preparatorio per il film mai realizzato di Jodorowski, ma io continuo a pensarla come Herbert: è una fortuna che non sia accaduto. Alla fine i diritti cinematografici di *Dune* arrivarono a Dino De Laurentiis, che accettò di produrre il film soprattutto per le insistenze della figlia Raffaella, che amava molto il romanzo e desiderava trasformarlo in immagini. E qui, finalmente, entra in gioco David Lynch.

### **5-II Dune di Lynch: cronaca di un fiasco annunciato**

All’epoca Lynch era un regista promettente, non molto amato dal grosso pubblico ma apprezzato dalla critica, che aveva al suo attivo un film di grande successo: “*Elephant man*” (8 candidature all’Oscar). Il suo cinema spesso affronta tematiche e atmosfere oscure, malate, che esaminano gli aspetti più *dark* delle moderne metropoli, come in “*Velluto blu*”, “*Strade perdute*” o “*Twin Peaks*” e questo sembrava adattarsi perfettamente all’universo cupo e allegorico di “*Dune*”. Lynch amava molto “*Dune*” e si sentiva in grado di realizzarne una versione filmica che rispettasse la creazione di Herbert. Lo scrittore e il regista andarono subito d’accordo e si misero insieme al lavoro sulla sceneggiatura. Per i costumi, si partì dalle splendide illustrazioni in bianco e nero di “*Analog*”, disegnate a suo tempo da John Schoenherr. Lynch, in possesso di una notevole cultura pittorica, volle ispirarsi al Rinascimento e ai pittori fiamminghi, alla Controriforma e alla guerra contro l’Impero Ottomano. Per le astronavi, si decise di andare sul sicuro, affidando la realizzazione dei modellini a chi li aveva già preparati per “*Star Wars*”. Per gli altri effetti speciali, invece, il problema più complesso era l’animazione dei vermi della sabbia. Teniamo sempre a mente che tutto questo avveniva prima dell’avvento del digitale e che l’animazione di mostri simili richiedeva un’abilità tecnica, artigianale e artistica non comune. Ci si rivolse per questo a uno dei massimi artisti in questo campo, un uomo che è quasi un mito: il premio Oscar Carlo Rambaldi, l’animatore di E.T.

Insomma, le premesse per fare un buon film sembravano esserci tutte: regista, scrittore, attori e maestranze lavoravano con entusiasmo, convinti del successo. Dino De Laurentiis pensava di produrre con la figlia un Kolossal in stile “*Ben Hur*”, che si avvicinasse al successo di “*Star Wars*” o addirittura lo eguagliasse.

Invece le cose andarono diversamente.

Le prime proiezioni per il pubblico europeo ebbero un certo successo, ma inferiore alle attese, mentre quelle per il pubblico americano furono un completo insuccesso. Che cos’era accaduto?

Primo problema: il pubblico. All’epoca il grosso pubblico si aspettava una specie di copia carbone di “*Guerre stellari*”. In effetti un paio di filmetti, realizzati in Italia molto in fretta e in

modo piuttosto dilettantesco, avevano avuto un certo successo anche all'estero proprio per questo. Per chi fosse interessato, si tratta de "L'umanoide" di un certo George B. Lewis (Aldo Lado) e di "Starcrash" di un certo Lewis Coates (Luigi Cozzi). Insomma gli spettatori si attendevano battaglie tra enormi astronavi, spade laser, bellissime principesse e alieni buffi e improbabili, che sembravano usciti da un cartone di Walt Disney. Si trovarono di fronte invece a tutto l'opposto: un futuro oscuro, minaccioso, dove era il colore nero e non il bianco a dominare e dove c'erano ben poche speranze per un tradizionale "happy ending".

Secondo problema: i tagli. Per contenere i costi (e forse anche per sfiducia verso il regista), De Laurentiis aveva ordinato di tagliare drasticamente la pellicola, anche se durante le riprese aveva continuato a ripetere che voleva un film più lungo. In effetti l'attuale film di Villeneuve è stato diviso in due parti, ma oggi il pubblico è molto più abituato alla cinematografia a puntate. Com'è noto, nel mondo del cinema è la produzione ad avere il diritto del "final cut", cioè del montaggio definitivo. E il montaggio, in un film, è ciò che in un romanzo sono la grammatica e la sintassi. Quanto dovesse durare effettivamente il film nei progetti iniziali resta un mistero. Quel che è certo è che ridurre un film di circa tre ore a uno di solo un'ora e mezza comporta necessariamente grossi problemi di comprensibilità della trama e così, quando il film uscì in America, riusciva a capirci qualcosa solo chi aveva già letto il romanzo.

Terzo problema: il protagonista. Lynch scelse Kyle Mc Lachlan, un giovane attore che sarebbe diventato una specie di suo alter ego, per esempio in *Velluto Blu*. All'inizio il ruolo di Paul Atreides doveva toccare a Sting, ma poi Lynch scelse Kyle e spostò il cantante inglese nel ruolo del suo antagonista Feyd-Rautha. Kyle Mc Lachlan conosceva *Dune* praticamente a memoria e ne era davvero appassionato: purtroppo aveva l'espressività di un pesce bollito e le capacità interpretative di un bradipo. È molto migliorato con l'età, ma all'epoca il pubblico non lo gradì molto.

Quarto problema: la critica. I critici cinematografici americani, nonostante la loro ammirazione per Lynch, si accanirono contro il film, probabilmente senza capirlo. La cosa non mi stupisce più di tanto: raramente i critici apprezzano e comprendono i film di fantascienza, tranne quando li fa qualche mostro sacro come Stanley Kubrick o Steven Spielberg. Uno dei pochi a recensire positivamente "Dune" fu all'epoca Harlan Ellison. Ellison sostiene che molti critici americani parlarono male del film senza quasi nemmeno vederlo, semplicemente perché si erano offesi per non essere stati autorizzati a visionarlo in anteprima (grave errore "diplomatico" di De Laurentiis). Un gesto di una meschinità incredibile, se fosse vero. Aggiungiamoci un po' di sciovinismo verso le produzioni non americane e il disastro è compiuto. Ricordo qui che Ellison è stato uno scrittore di fantascienza molto conosciuto e premiato (in effetti, lo ammetto, è uno dei miei preferiti) ma soprattutto è stato soggetto e sceneggiatore a Hollywood: quindi uno che di queste cose se ne intendeva parecchio.

Viste le scelte della produzione, fu un fiasco ampiamente prevedibile. Il film era costato, così si dice, 47 milioni di dollari e ne incassò alla fine solo la metà. Alcune delle scene tagliate furono poi reintegrate nella versione per home video, ma il film restava comunque poco comprensibile e molto lontano dalle intenzioni di Herbert e Lynch. Quest'ultimo, arrabbiatissimo, tolse la propria firma dalla versione in videocassetta di "Dune" e sembra che, da allora, pretenda sempre nei contratti il diritto a decidere lui il "final cut". Si riappacificò con De Laurentiis due anni dopo, quando il produttore italiano gli affidò la regia di "Velluto blu", che resta uno dei suoi maggiori successi.

Personalmente, credo che il film "Dune" andrebbe rivalutato (e magari anche rimontato). Alla luce della carriera successiva di David Lynch, appare oggi evidente il contenuto artistico e autoriale di quell'opera, oltre allo sforzo di restare fedele al romanzo e catturarne lo spirito. La qualità del lavoro spicca ancora di più se confrontata con la mediocre miniserie televisiva, realizzata in anni più recenti, nel vano tentativo di conquistare quel pubblico che allora non si era lasciato convincere. La versione TV, comunque, è piena di citazioni più o meno esplicite del lavoro di Lynch, mentre gli attori sono insignificanti e Giancarlo Giannini, nelle vesti d'imperatore della galassia, è semplicemente ridicolo. Alcune scene del film di Lynch si avviano a diventare dei veri e

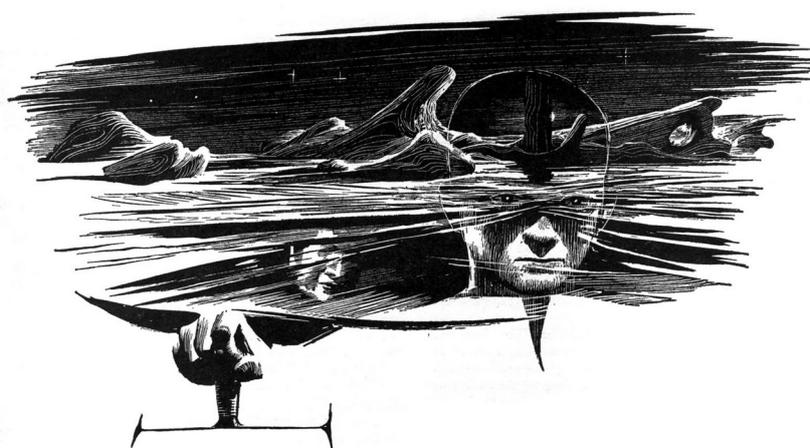
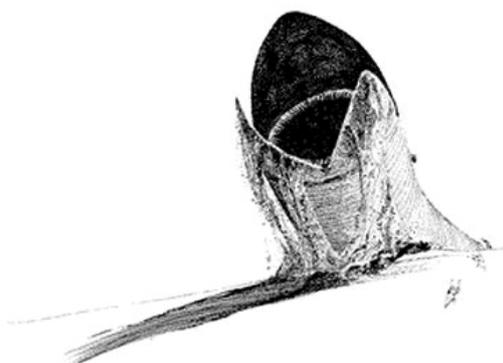
propri “cult”, e non solo per gli appassionati di fantascienza. In questo bisogna ammettere che Herbert era stato un buon profeta. Nel suo saggio “*The road to Dune*” aveva infatti scritto: “... è mia opinione che *Dune*, il film di David, resterà vivo e vegeto per molto tempo, e la gente farà in tempo a dimenticare le utilitaristiche trovate escogitate dai consigli d'amministrazione. Questa idea in parte si basa sulle reazioni di quelli che hanno lavorato al film: quando è finito erano tutti dispiaciuti di doversi separare, ed erano felici di avere contribuito a realizzarlo... *Dune* è un film indirizzato come nessun altro ai sensi dell'udito e della vista: vi costringe a partecipare, e non vi permette di rimanere là seduti mentre si svolge per voi...”.

Il film, che alla sua uscita fu un fiasco commerciale, alla fine è divenuto un *cult movie*, come si dice nel gergo del cinema, e ha recuperato abbondanti guadagni nel mercato home video. Oggi Frank Herbert è morto, mentre David Lynch si occupa di altre cose ed è anziano e carico di gloria: la palma d'oro a Cannes, un Leone d'Oro alla carriera a Venezia, parecchie candidature all'Oscar. Se qualcuno volesse rivedere il film di Lynch per valutarlo nella giusta prospettiva, suggerisco di leggere prima il romanzo omonimo: oltre a capire meglio lo svolgersi degli avvenimenti, si apprezzeranno alcune finezze che altrimenti potrebbero sfuggire. Quanto a George Lucas, ha smesso di recente di dirigere film ed ha abbandonato la sua creatura prediletta nelle mani della Walt Disney, che finora non ha dato buona prova di sé nel proseguire la saga di Guerre Stellari. Resta il dubbio se Lucas avrebbe potuto ricavare un buon film, nel caso che “*Dune*” fosse stato affidato a lui. Probabilmente ne avrebbe fatto un film di successo: ma più avventuroso, più solare, meno cupo e soprattutto meno rispettoso del testo originale. Ma le cose sono andate diversamente. Adesso è arrivato il remake, affidato al giovane regista Denis Villeneuve, il quale ha dichiarato la sua ammirazione per Herbert e il desiderio di rispettarne i contenuti. Al festival del cinema di Venezia è stato molto elogiato. Quando lo si potrà vedere nei cinema, si potrà valutare la capacità di Denis Villeneuve di non farsi schiacciare dalla produzione, come è accaduto a Lynch.

**Franco Piccinini**

Siziano, luglio 2017

Stradella, gennaio 2022



Illustrazioni originali di John Schoenherr da Analog

Nell'ordine:

Barone Harkonnen, Verme della Sabbia, dottor Yueh, Volto Danzante dei Bene Tleilax, mappa di Arrakis, Paul Atrides