

DUNE

(*Dune*)

di Denis Villeneuve

con: Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Josh Brolin

USA / Canada / Ungheria 2021, 155 min., *aspect ratio* 2.39:1

recensione di Giuseppe Russo



Indipendentemente dalla distinzione tecnica fra remake, reboot e nuovo adattamento, è un dato di fatto che da alcuni anni stiamo assistendo alla riproposizione di classici del cinema moderno ripensati ad uso della Generazione Z, che in linea di principio non conosce adeguatamente o ignora del tutto le opere (ri)adattate. Di recente abbiamo assistito alla versione per i millennial del *Pianeta delle scimmie* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011), di *Wonder Woman* (2017), di *Little Women* (per la regia di Greta Gerwig, 2019), e di sicuro altri ne arriveranno nel prossimo futuro. Forse è eccessivo affermare che la versione di *Dune* di Villeneuve, che arriva dopo il successo di *Arrival* (2016) e il discusso sequel sui replicanti di *Blade Runner 2049* (2017), forte di qualcosa come 165 milioni di dollari di budget, è anche o anzitutto il *Dune* per la Generazione Z, ma diversi elementi autorizzano a lanciarsi in questa ipotesi. Anzitutto, ed è impossibile ignorare questo fattore, due scelte condizionano l'intera realizzazione: quella di Timothée Chalamet come protagonista per il ruolo di Paul Atreides e

quella del deserto giordano come ambientazione quasi unica dell'intero mondo creato per il film. Sul primo di questi due elementi si può affermare che, a parte il fatto che il venticinquenne attore americano attira da solo una parte di pubblico giovanile e femminile, proprio quel volto così poco caratterizzato, così privo di caratteristiche di immediata mascolinità ed anzi piuttosto efebico, insomma l'opposto di Kyle MacLachlan, ne fa un esponente perfetto della Generazione Z. Ragioni analoghe riguardano Zendaya, che in questo primo film è presente solo come creatura onirica ma dovrebbe essere la protagonista della seconda parte.

Sul secondo elemento la faccenda è molto diversa e le possibili conseguenze di una scelta che potrebbe rivelarsi sbagliata o almeno discutibile sono molto più gravose. Mentre David Lynch, nella sua idea di Arrakis, ha voluto far interferire suggestioni terrestri post-apocalittiche con ingerenze di fumettistici mondi alieni, e Jodorowsky non è mai arrivato a poter vedere su un monitor di Video Assist il risultato concreto delle ambientazioni della sua versione mai realizzata, Villeneuve ha fatto una scelta molto precisa e ha deciso di lasciarla in vigore per l'intera durata delle due ore e mezza di montato finale, salvo gli interni girati negli studi della Origo Films di Budapest e pochi minuti sulle rive di una penisola norvegese.



Questa decisione mette lo spettatore, anche e soprattutto quello appartenente alla Generazione Z, piuttosto in difficoltà, perché gli si chiede di continuare a credere per così tanto tempo ad uno spazio filmico e

immaginifico incredibilmente monotono, povero di alterazioni o sorprese e totalmente privo di mistero. I lettori ortodossi del romanzo di Frank Herbert, pubblicato nell'ormai lontano 1965, avrebbero di sicuro avuto da ridire quale che fosse stata la scelta del regista canadese, come a suo tempo ebbero da ridire per le scelte volutamente fuorvianti di David Lynch, ma è un fatto che il luogo che ospita l'azione, non essendo il nostro mondo ed avendo delle caratteristiche (la presenza delle famigerate spezie) che lo rendono un pianeta unico all'interno di un sistema interstellare, è sostanzialmente un personaggio anch'esso, e perciò dovrebbe essere all'altezza della finzione. In tutta onestà, la scelta del deserto della Giordania non è bastata a raggiungere questo risultato e i giganteschi vermi ingoiatutto che da soli avrebbero dovuto vivacizzare l'intero paesaggio e renderlo spaventoso oltre ogni immaginazione non hanno vivacizzato un bel niente e non hanno spaventato nessuno.

Sicché, alla fine si ha la sensazione che Villeneuve, sia in virtù di questa scelta che per molte altre decisioni poste in atto, abbia esagerato nel non esagerare, nel non voler mettere la sua impronta personale di cineasta sull'adattamento, magari anche forzando eventi o ramificazioni narrative.

Richard Brody, per il *New Yorker*, ha infatti scritto che il regista «sembra imbarazzato dalla lenta esposizione che la storia richiede. Anziché provare a divertirsi con le immagini, distilla le informazioni frettolosamente e con puntiglio perché sa sempre fin troppo bene dove il film



stia andando e perché ci sta andando»¹. Questo ha come effetto la sensazione di un grandioso monumento di fantascienza, ottimamente disegnato, che però resta, per così dire, freddo, che non riesce ad acquistare calore nonostante l'indubbia potenza visiva di molte immagini.

Al che, tuttavia, si potrebbe obiettare che in fondo anche il romanzo di Herbert, almeno il primo della sua serie, presenta questo limite: concepito in piena guerra fredda, delinea un mondo in un futuro lontanissimo (l'anno 10191) che non riesce a liberarsi dalla logica dei blocchi contrapposti ma si limita a incapsularla in una dialettica tribale di popoli determinati a

¹ R. Brody, *A "Dune" Sanded to Dullness*, articolo per *The New Yorker*, online al seguente link: <https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/review-a-dune-sanded-to-dullness> (trad mia).

proseguire ottusamente politiche di conquista interplanetaria per mezzo di una merce (il Melange, o spezia) dotata di poteri magici. Dunque, anche il romanzo è abbastanza “freddo”, ed è senza dubbio ambientato su un pianeta desertico e monocromatico. A suo tempo tutto questo probabilmente ha anche contribuito al suo successo, poiché il sistema narrativo sottintendeva un gioco di specchi tra il mondo allora in essere e il mondo che ci aspetta in un futuro possibile, ma un adattamento per il cinema con un uso così massiccio della CGI dovrebbe essere in grado di superare questo limite e rendere sia lo spazio filmico che i suoi abitanti molto più interessanti, coinvolgenti, ipotiposici, insomma in grado di far percepire l’irriducibile unicità del luoghi e



non soltanto di certificare la credibilità complessiva della finzione. Certo, è vero che «soprattutto le linee e le proporzioni del mecha design e delle strutture architettoniche sono l’habitat ideale per l’afflato narrativo di Villeneuve, per la sua lettura di Herbert, per restituire l’inevitabilità della caduta della Casata Atreides»² e il dramma ereditario che ne segue, ma

linee e geometrie possono non bastare se non riescono a comunicarci la presenza di un soffio vitale che da quelle geometrie scaturisce e che dovrebbe sembrare impossibile altrove.

Esaminando il film alla luce delle esigenze tecniche e commerciali di un blockbuster d’autore ai nostri giorni, Roy Menarini ha giustamente affermato che le aspettative intorno ad un’opera come questa risentono del fatto che si ha sempre la sensazione che la sua realizzazione sia tenuta, quasi obbligata, ad essere fenomenale per il solo fatto che l’immaginario fantascientifico «*ci sembra* incredibilmente vario, essendo la fantascienza di per sé qualcosa che non ha limiti nella fantasia. Ma dall’altra parte è in verità un immaginario abbastanza ristretto, abbastanza limitato»³, che quindi non offre ad un regista tutto ciò di cui c’è bisogno per mettere insieme un sistema coerente di

² E. Azzano nella sua recensione per Quinlan.it: <https://quinlan.it/2021/09/05/dune-2021/>. Il mecha design è la progettazione e realizzazione di robot, armature tecnologiche, etc. nell’ambito del disegno di animazione. Un tempo rappresentava un settore distinto da quello degli effetti speciali per il cinema, nel senso che generalmente lo precedeva, ma oggi non più.

³ <http://roymenarini.it/dune-e-il-blockbuster-dautore/>.

immagini, di trame e di suggestioni scaturite dalla sola lettura dei testi o selezione degli spunti diegetici. Sta alla personalità artistica del regista costruire ciò che serve di ripresa in ripresa affinché il film sia visivamente valido, senza per questo tradire lo spirito dell'opera da cui è tratto, certo, ma anche senza uscire totalmente di scena. Ed è proprio su questo terreno che l'operazione di Villeneuve risulta solo parzialmente convincente. Se ci sarà una seconda parte – ipotesi che in questo momento è sospesa perché dipendente dagli incassi complessivi, e in America il film è uscito solo alla fine di ottobre – forse il regista canadese mostrerà più audacia e meno timore di fare la cosa sbagliata al momento sbagliato.

