USCENDO DAL CINEMA

Teogonia e convergenza

Dune di Denis Villeneuve.

di *Francesco Zucconi* — 9 Settembre 2021

Era necessario prendere tempo. Far passare qualche giorno dalla presentazione al Festival di Venezia, prima di provare a organizzare le idee attorno al nuovo film di Denis Villeneuve, una sfida di grande portata: la messa in scena del capolavoro della fantascienza di Frank Herbert, con il quale negli anni si sono confrontati – e scontrati – maestri come Alejandro Jodorowsky e David Lynch.

La trama del primo capitolo del *Ciclo di Dune* è genericamente nota. Si tratta della storia del predestinato Paul Atreides che raggiunge il pericoloso pianeta Arrakis per garantire un futuro al suo popolo (gli Atreides). Preso all'interno di un complotto ordito dall'Imperatore e osteggiato dalla potente dinastia degli Harkonnen, Paul cerca di entrare in possesso della sostanza più preziosa: la spezia, una droga in grado di allungare la vita ed estendere indefinitamente le capacità cognitive di chi la assume. Attorno a lui e alle sue doti, si muove tutta una serie di poteri più o meno espliciti, che si articolano su scala trans-planetaria.

Ma la potenza di un racconto come quello di Herbert non risiede nella semplice evoluzione narrativa. Si definisce piuttosto nella capacità di edificazione integrale di un

mondo o, meglio, di una galassia. **Ogni storia di fantascienza che conta costituisce al contempo una teogonia e una mitologia**. **È un'indagine sull'origine e una genealogia del divino che si degrada in una lotta per il potere**. Mettere in immagine *Dune* significa dunque lavorare tanto sulla scansione delle diverse tappe narrative, quanto sulla qualità ambientale delle singole situazioni narrative, sugli oggetti e le forme d'uso, sulle usanze delle dinastie e dei popoli in conflitto per l'egemonia, sulla geologia e la geografia, sulle enciclopedie e le economie dei diversi pianeti, sulle ideologie e le forme di vita sociale e biologica. Significa dunque chiedersi per quale ragione mai gli abitanti di *questo pianeta* – che siamo noi – dovrebbero trovare qualcosa di interessante nelle faccende di questi strani esseri umani che, in un distante futuro, hanno popolato l'intero universo.

Sono tre gli aspetti che colpiscono subito quanti si aspettano un riferimento esplicito se non una continuità con l'adattamento cinematografico realizzato da David Lynch nel corso degli anni ottanta. **E un confronto tra le forme del "vecchio" e quelle del "nuovo" può essere utile, non tanto a esprimere un giudizio, quanto a comprendere le configurazioni estetiche e concettuali che caratterizzano il film di Villeneuve**, nonché il diverso rapporto che queste due opere instaurano con i propri spettatori.

Rispetto ai centotrentasette minuti del *Dune* del 1984, il regista canadese espande i tempi della narrazione (quello uscito è soltanto il primo dei tre episodi che comporranno la saga). È un'espansione che rende possibile una progressiva messa a fuoco dei singoli personaggi e dei loro oggetti qualificanti, nonché delle loro "skills", le dotazioni e caratteristiche specifiche. Si tratta di una scelta che pare orientata a produrre un effetto di trasparenza o, quantomeno, di piena comprensibilità e fruibilità del racconto di Herbert. Da tale punto di vista, come ha dichiarato il regista stesso, il suo *Dune* è ispirato al format narrativo di *Star Wars* e mira a essere «uno *Star Wars* per adulti».

In secondo luogo, il colore. Alla palette neobarocca e alla saturazione cromatica dell'immaginario lynchiano si avvicenda in questo caso una tavolozza omogenea e tendente alla gamma del grigio e dell'oro. Al di là di una semplice questione di viraggio, sembra profilarsi per questa via una svolta estetica e concettuale. **Laddove i cromatismi smaltati di Lynch instauravano un universo "carnivoro" (per parlare come Deleuze), capace di risucchiare i personaggi oppure di suscitare esplorazioni nel carattere pulsante della materia, quello di Villeneuve è un universo fatto di esteriorità tratteggiate, disegnate, tutt'altro che laccate ma, piuttosto, già sensibili in superficie**. Nel film del 1984 una forza destinale attrae a sé il protagonista, lo prevede, lo anticipa; come suggerisce lo stesso Lynch nel libro-intervista con Chris Rodley, il personaggio di Paul è «il dormiente che deve svegliarsi», è l'uomo immerso nel paradosso di essere

libero di diventare ciò che è. **Nel *Dune* del 2021, il razionalismo della composizione geometrica delle inquadrature colloca da subito la figura cristica di Paul Atreidis al centro dell'universo, in quanto misura e garanzia di una risoluzione dei conflitti e di un ecumenico trionfo del bene**.

Eccoci allora alla questione degli spazi e dei corpi. Il carattere ieratico – tendente a isolare le singole figure facendole risaltare rispetto allo sfondo oppure a formare composizioni d'insieme – delle inquadrature lynchiane, non trova prosecuzione nelle scelte registiche del nuovo *Dune*, che privilegiano il principio di azione e di interazione spettacolare. Anche le scelte di montaggio – nel film del 1984 tendenti a incastonare piuttosto che a raccordare – si funzionalizzano adesso al principio di contiguità. Per questa via, è come se la natura oscura, criptica, frattale, dell'adattamento lynchiano (e, a suo modo, del progetto di Jodorowsky, sul quale è finalmente uscito anche in Italia uno straordinario documentario) si risolvesse in un racconto trasparente ed efficace, capace di esemplificare nell'azione i sistemi valoriali e i rapporti di potere che caratterizzano l'universo di *Dune*, nonché di rimandare allegoricamente ad alcune macro-tematiche del contemporaneo.

È così che, ad esempio, la pista ecologica è rappresentata attraverso superfici sensibili e configurazioni post-umane, infrastrutture per il risparmio energetico e tute termiche che simulano la capacità di piccoli mammiferi di immagazzinare e centellinare l'acqua nel deserto. **I soggetti e gli oggetti che definiscono il piano allegorico sono concepiti da subito in prossimità, se non in coincidenza, con il campo di realtà al quale dovrebbero rimandare, ovvero con quei valori e quegli oggetti mediante i quali, nel nostro presente, stiamo già cercando di affrontare la questione climatica**. D'altro canto, la trama spirituale e il contatto interculturale presenti nell'opera di Herbert tendono a essere immediatamente leggibili come un confronto tra Occidente e Oriente e come riapertura della questione coloniale e neocoloniale. **A tratti, il tema ecologico e quello coloniale si intrecciano** – nella comprensione che qualsiasi forma di sfruttamento intensivo della vita biologica ha comunque un impatto sull'ecosistema e sulle popolazioni – dando così espressione a una delle potenzialità critiche e immaginative di *Dune*.

Teogonia e convergenza, suona reboante il titolo di questa lettura e si tratta di concludere cercando di capire in che senso. L'idea è che non sia poi così bizzarro accostare i due termini, ma anzi rivelatore di diversi meccanismi di indirizzamento e gestione delle pratiche di fruizione partecipativa (potenzialmente libere) di un'opera data. A guardare bene, molto prima del digitale e della celebre concettualizzazione di Henry Jenkins, ogni testo fondativo sembra prendere corpo attraverso dinamiche di

"pseudo-convergenza": **un intenso lavoro di *import-export* con le forme e le pratiche sociali e culturali, mediante l'ipostatizzazione simbolica e testuale degli orizzonti valoriali della vita quotidiana e la loro continua attualizzazione nelle pratiche, tra conferma e trasgressione**.

A distanza di ventisette anni, il fascino del più "fallimentare" tra i film di David Lynch è tutt'altro che esaurito e si rigenera dal suo carattere trasgressivo. Oggi più che mai emerge la capacità del regista americano di mettere in immagine un capolavoro della letteratura fantascientifica intercettando – al livello del *design*, dei costumi, del trucco e delle acconciature – l'immaginario delle sottoculture punk e del pop degli anni settanta e ottanta, nella costruzione di una galassia abitata da umani eppure caratterizzata da un polimorfismo radicale e scioccante. **Anziché edificare il mondo di *Dune* come il punto d'avvio, il testo, o la "norma" di un campo di pratiche convergenti, il gesto di Lynch tende alla dissipazione dell'origine, non mira alla serializzazione ma valorizza la morfogenesi**.

Se il *Dune* di Lynch è insomma un racconto mitico che eleva, degrada e a sua volta rilancia forme e pratiche minoritarie della mondanità e medialità del secolo scorso, **il *Dune* di Villeneuve è un progetto che mira a collocarsi come scaturigine di un campo circoscrivibile di pratiche di convergenza**. Come già dimostrato con *Blade Runner 2049* (2017), **il suo cinema si colloca a pieno dentro i meccanismi della serialità contemporanea e della convergenza digitale**. Nella dichiarazione che accompagna il film alla Biennale di Venezia, Villeneuve parla del libro di Herbert come di un progetto da subito «sognato e approntato per l'esperienza cinematografica» e dà risalto al fatto che «il grande schermo non è semplicemente un altro format, è il centro del linguaggio cinematografico. La forma originale. Quella che resisterà alla prova del tempo».

Insomma, con *Dune* di Villeneuve siamo davanti a quello che ambisce a essere un grande schermo, fonte primaria di luce per piccole pratiche nuovomediatiche, a portata di smartphone. Non una teogonia, non scherziamo, ma quantomeno un'economia degli sguardi e delle pratiche mediali. Un grandissimo schermo già pronto a uscire fuori di sé, proprio come *Star Wars*, chissà quanto a lungo e in chissà quante altre forme e formati.

Riferimenti bibliografici

H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2008.
C. Rodley, *Lynch secondo Lynch*, Baldini&Castoldi, Milano 1998.

Dune. Regia: Denis Villeneuve; sceneggiatura: Jon Spaihts, Denis Villeneuve, Eric Roth (dal

romanzo “Dune” di Frank Herbert); fotografia: Greig Fraser; scenografia: Patrice Vermette; costumi: Jacqueline West, Bob Morgan; musica: Hans Zimmer; effetti visivi: Paul Lambert, Gerd Nefzer; interpreti: Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Josh Brolin, Stellan Skarsgård, Dave Bautista, Sharon Duncan Brewster, Stephen McKinley Henderson, Zendaya, Chang Chen, David Dastmalchian, Charlotte Rampling, Jason Momoa, Javier Bardem; produzione: Denis Villeneuve, Legendary Pictures (Mary Parent, Cale Boyter), Joe Caracciolo Jr; origine: Usa, Ungheria, Giordania, Emirati Arabi Uniti, Norvegia, Canada durata: 155’ ; anno: 2021.