DOPPIOZERO

La metafisica di Dune

Riccardo Manzotti
23 Settembre 2021

Dune è *Dune*. Qualsiasi altra caratterizzazione sarebbe riduttiva. Dune sta all'immaginario collettivo come Cézanne sta all'arte contemporanea: colui che aveva reso possibile tutto quello che venne dopo (© Picasso). In modo analogo, dal 1965, quando è nato dalla penna di Frank Herbert, *Dune* non ha mai smesso di generare (o influenzare) una progenie sconfinata di opere. Se non ci fosse stato, non ci sarebbero stati *Star Wars, Mad Max, Blade Runner, Alien, Terminator e Matrix*. Eppure *Dune*, finora, è stato una promessa mancata.

Finalmente, dopo una gestazione lunghissima, il mondo cinematografico si è cimentato, sotto la direzione di Denis Villeneuve (*Arrival*, *BladeRunner 2049*), nell'impresa quasi impossibile di tradurre su pellicola le visioni di Herbert. La gestazione non è stata facile, sia per la complessità della trama sia a causa di due precedenti cinematografici non del tutto positivi (eufemismo): il tentativo di Alejandro Jodorowsky (1974) e la versione cinematografica di David Lynch (1984).

L'impresa di Jodorowsky, mai portata a termine, ha preso negli anni il colore della leggenda e, se fosse andata in porto, avrebbe unito Pink Floyd, Salvador Dalì, Mike Jagger e Orson Welles. Riuscì tuttavia a far disegnare lo storyboard ad artisti come Jean Moebius Giraud, Chris Foss e l'allora poco conosciuto artista svizzero H.R. Giger le cui inquietanti creazioni forniranno a Ridley Scott l'essenza visiva dell'alienità (*Alien*, 1979). Solo un'opera come *Dune* avrebbe potuto stimolare, coagulare (e sprecare!) tanti talenti. Dovettero trascorrere altri dieci anni prima che, nel 1984, Dino De Laurentis assegnasse al giovane David Lynch il compito di ritentare con una versione coraggiosa – ma criticatissima – che divenne, nel corso degli anni, un'opera cult. Nel 2000 va menzionata una versione televisiva non memorabile che però unì William Hurt e Giancarlo Giannini (John Harrison, 2000). Ma mancava ancora una versione che cogliesse lo spirito originale dell'opera. Il momento è arrivato.

Sul film di Villeneuve, in questi giorni nelle sale, posso soltanto dire che è bellissimo e che è la versione più vicina all'originale sia nella forma che nello spirito. È *Dune*. Uno spettatore inglese, commentando la première a Venezia, ha detto che è come entrare in un *sietch* (la caverna degli uomini del deserto di Dune). E questo potrebbe esaurire ogni commento sul film! Il film affronta soltanto la prima metà del primo romanzo (Herbert ha scritto una esalogia) e, per oltre due ore, vola leggero come un ornitottero sulle sabbie. Il cast è strepitoso – Timothée Chalamet (*Interstellar*), Rebecca Ferguson, Oscar Isaac (*Star Wars*), Josh Brolin (*Avengers*), Dave Bautista (*Guardians of the Galaxy*), Charlotte Rampling, Jason Momoa (*Aquaman*), Javier Bardem e un incredibile Stellan Skarsgård (*Thor*). Le scenografie e le immagini sono da Oscar e la colonna sonora di Hans Zimmer è un oceano di sabbia in cui perdersi. Diciamolo subito: non è un film che vuol fare dell'ironia.

Qui non c’è spazio per la commedia. Non si ammicca agli spettatori. Ogni cosa è terribilmente seria perché *Dune* non è un momento di svago, ma una finestra sulla nostra essenza, una domanda su noi stessi. *Dune* è *Dune*. Bisogna entrarci con rispetto.

Non siamo di fronte all’ennesimo blockbuster. E quindi chiediamoci perché *Dune* tocca le radici della nostra esistenza e come è potuto diventare un momento di svolta nell’immaginario collettivo? La risposta è che *Dune* è il grande manifesto tecnologico-metafisico della postmodernità e di quello che verrà ancora. *Dune* è come *Matrix* e oltre *Matrix. Dune* è talmente complesso che, come il famoso elefante dei monaci buddisti, è difficile vederne più di una parte alla volta. Parafrasando Aristotele, *Dune* si dice in molti modi. Ma proviamo a partire dalle basi.

La trama. Gli esseri umani hanno formato un impero interstellare grazie a una tecnologia che “piega lo spazio” e consente di viaggiare tra sistemi solari. È un futuro dove gli esseri umani saranno politicamente regrediti a una società feudale. L’intelligenza artificiale è stata bandita perché, nel momento in cui era diventata coscienza, aveva quasi causato l’estinzione del genere umano che era sopravvissuto solo a prezzo di una guerra di inimmaginabile violenza (*Jihad Butleriano*). Da allora, l’impero ha messo al bando ogni forma di intelligenza artificiale (un chiaro monito oggi, una visione incredibilmente avanzata nel 1965). Per ovviare all’assenza di computer e poter gestire tecnologia, economia e potere, gli esseri umani si sono modificati in versioni sempre più evolute grazie a una sostanza, la spezia, che si trova solo su un pianeta terribilmente arido: avete capito quale. Due famiglie nobili si contendono il controllo del pianeta: la casa gli *Atreides* (buoni) e la casa degli *Harkonnen* (cattivi). Il protagonista è il giovane delfino della casa Atreides che scoprirà, suo malgrado, di essere una specie di Messia con la possibilità di realizzare poteri di prescienza quasi divini. Da un punto di vista economico, la spezia richiama il ruolo del petrolio negli anni Sessanta, ma può essere declinata sotto forma di qualsiasi risorsa chiave per il sistema economico (dai bitcoin al vaccino).

Il retroscena ecologico. Sullo sfondo degli eventi vi è la presenza ingombrante della sostenibilità e del collasso ecologico. Dune non era sempre stato un deserto, in tempi non lontanissimi era un pianeta verde, un paradiso. Ma qualcosa era andato storto; forse un crollo dell'ecosistema, forse un tentativo di ingegnerizzare una specie aliena, forse un cambiamento climatico causato da uno sfruttamento esagerato delle risorse. Sia come sia, anche se si è persa traccia di questi eventi, gli esseri umani del pianeta, i *Fremen* (gioco trasparente di parole per indicare gli uomini liberi, sottratti al potere politico, versione desertica dei *merry men* della foresta di Sherwood), sono dovuti diventare tutt'uno con l'ambiente per potere sopravvivere. Particolare non banale, il pianeta è l'ambiente naturale di creature quasi mitiche, giganteschi vermi delle sabbie, in grado di crescere fino a proporzioni bibliche la cui relazione con la spezia e il giovane Paul avrà significati profondi.

La politica. *Dune* parla della logica e della natura del potere e di come si articoli in una incessante dialettica con se stesso: da una parte l'impero e dall'altra le forze feudali, da una parte le forze della natura e dall'altra il potere della tecnologia, il tutto mediato da forze più o meno esplicite che controllano economia e tecnologia (i navigatori, la gilda, i tleilaxu, il pianeta Ix). Il romanzo strappa la maschera del potere e ne rivela la natura strumentale e fine a se stessa: le forme visibili del potere non sono altro che un teatro, l'imperatore è un fantoccio, le leggi sono finzioni per il popolo, la religione è solo uno strumento di controllo. Ogni personaggio si muove a più livelli smascherando i giochi della politica e mostrandone impietosamente le nervature crudeli. L'oscenità immorale esibita con soddisfazione dal barone Vladimir Harkonnen (il grande nemico di Paul) è solo parzialmente controbilanciata dalla moralità degli Atreides: il potere non è mai "buono" o "giusto": il potere è sempre fine a se stesso.

L'orizzonte metafisico. Le vicende umane sono solo un aspetto di *Dune*.

Dietro al proscenio affollato degli uomini che si affannano in una lotta spietata, si avverte il movimento gigantesco e imperscrutabile di un livello metafisico, quasi trascendentale davanti al quale gli esseri umani sono formiche. *Dune* ci parla della lotta tra l'immanente e il trascendente, tra il momento dell'esistenza e l'eternità dell'essere, tra la possibilità e la necessità. Per vincere i suoi nemici umani, Paul Atreides dovrà liberare l'infinito che è dentro di lui, scoprendo che il potere della prescienza nasconde insidie metafisiche sottili. Ancora più che il suo nemico terreno, il grottesco e shakesperiano Barone Vladimir Harkonnen, Paul dovrà combattere contro se stesso.

Libertà e conoscenza. *Dune* si interroga sulle domande che toccano la nostra essenza: che cosa vuol dire essere umani? Quali sono i nostri limiti? Siamo veramente padroni di noi stessi? Se conoscessimo in anticipo le nostre scelte, potremmo veramente cambiarle? Quale è il rapporto tra conoscenza e volontà? La sfida finale per Paul sarà guardare nell'abisso dell'esistenza, quel luogo non fisico dove le *Bene Gesserit*, le sacerdotesse erotico-mistiche che lo hanno creato manipolando geneticamente i suoi antenati, non possono guardare. La possibilità della prescienza diventa così la fine della libertà come la intendiamo noi, il brancolare nel buio dell'incertezza che ci permette di avere l'illusione della volontà. Qual è il costo di diventare un dio? Può un essere umano se dotato di poteri quasi divini (una conoscenza del futuro) essere libero? Il paradosso del chiaroveggente perfetto è che, se si conoscesse completamente il futuro, si conoscerebbe anche il proprio agire e quindi non si potrebbe che agire in quell'unico modo che già si conosce. La predizione nega la libertà ed è questo il dilemma di Paul.

Spinozianamente, la nostra concezione di libertà è basata sull'ignoranza sia delle cause che degli effetti del nostro agire.

Morte e trasfigurazione dell'umano. *Dune* è un romanzo di formazione, ma non di un singolo individuo, bensì della umanità tutta. Siamo il termine della storia come volevano Hegel o Fukuyama, o siamo soltanto un momento di passaggio? Siamo animali o siamo dei? In *Dune* si evoca (e a tratti si percorre) un percorso individuale e corale, l'immersione in una realtà alternativa che si prende sul serio, perché potrebbe non essere così lontana dalla nostra. Paul diventa così il *Kwisatz Haderach* ("La via breve"), figura mitica che cortocircuita il rapporto tra soggetto e mondo e che, superando il limite dell'individualità, diventa per un attimo *l'universo a blocco* della relatività di Einstein-Minkowsky.

È questa identità tra persona e universo che suggerisce un passaggio di stato epocale, qualcosa che ci ricorda tantissimo (ma Herbert non poteva saperlo, o sì?) la singolarità di Kurzweil o di Bostrom, oppure l'*Aleph* di Borges, l'*Homo Super-Sapiens* di Bowie, l'*Homo Deus* di Harari, lo *strumentality project* di Evangelion. Diventando il Kwisach Haderach, Paul diventa il punto che contiene tutti i punti, la versione metafisica del panopticon di Jeremy Bentham, l'Übermensch di Nietzsche. *Dune* ci parla di ciò che verrà e che non possiamo che intuire senza conoscere. All'inizio di *Dune* lo scontro è tra due uomini, ma presto lo scontro diventa non più tra uomini, ma tra un uomo e il suo destino.

Dune è un film vasto ed esteso come i suoi deserti. Poiché molto del nostro immaginario fantastico è stato derivato dal libro del 1965, oggi possiamo avere l'impressione che il nuovo film giochi con riferimenti al passato. Ma non è così. Il futuro di Dune è diventato il nostro passato e, viceversa, il suo passato è il nostro futuro. Nelle scene del film (o nelle pagine del libro) si trova tantissimo, c'è *Il vento e il leone* di John Milius, il *Lawrence d'Arabia* di David Lean. Troviamo il deserto come il luogo dello scontro tra Gesù e il diavolo, il luogo perfetto per la purificazione e la trasfigurazione.

Dune non è solo fantascienza, *Dune* è fanta-metafisica. È un'opera dove la cornice fantastica (direi cosmologica) consente una riflessione sui presupposti dell'esistenza umana. In questo senso, è più simile a una specie di *Essere e Tempo* per immagini e azioni, che non a un racconto di avventure. La trama è ancillare all'articolazione delle premesse, ma il cuore di *Dune* (sia il libro che il film) è nella sua capacità di rendere visibile l'essenza del nostro esistere, di mettere a nudo la radice metafisica delle cose, l'interrogativo alla base del nostro essere umani. È un viaggio terrificante che può incutere timore, ma non dimentichiamoci (litania della paura delle Bene Gesserit) che "non devo aver paura/ la paura uccide la mente […] dove è andata la paura non ci sarà nulla, rimarrò soltanto Io." Ma cos'è questo io? E come possiamo scoprirlo? Questo è *Dune*!

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

TIMOTHÉE CHALAMET
REBECCA FERGUSON
OSCAR ISAAC
JOSH BROLIN
STELLAN SKARSGÅRD
DAVE BAUTISTA
STEPHEN McKINLEY HENDERSON
ZENDAYA
CHANG CHEN
SHARON DUNCAN-BREWSTER
IT BEGINS
DUNE