



Lo si poteva prevedere che il fascino principale, sotto il profilo filmico, di questo *Dune* di Denis Villeneuve dovesse risiedere nell'abbraccio tra l'immaginario così immateriale di Frank Herbert, fatto di sabbia, di spirito, di voci, e quello così solido del regista canadese, fatto di forme tetragone, monumentali, immanenti. (...)

Coerentemente con tutto il suo cinema, insomma, la fantascienza di Villeneuve visualizza il dialogo tra l'incombenza delle forme e l'immanenza degli esseri, tra i mondi occupati e gli spiriti in cerca di libertà e di nuova vita. E allora ci si trova di fronte a questo nuovo *Dune*, prima parte di un dittico che riporta sullo schermo il primo



libro della saga herbertiana (...) a quasi quarant'anni dal magnifico sforzo lynchano, sfortunato produttivamente all'epoca, ma invecchiato molto bene. Tanto Lynch aveva fatto un film di astrazioni visionarie macchinose quasi mélièsiane, di vapori e fluidi e sonorità e aria e leggerezza, un'opera aerea e immaginifica... tanto Villeneuve fa un film solido, quasi opaco nella sua definizione visuale, occupato interamente da un immaginario materico, aderente all'articolazione di una saga che attinge alle tematiche classiche dei cicli letterari: questione di imperi stellari, di casate che governano pianeti, di discendenze nate col destino del comando, di amori e tradimenti, di popoli in attesa di un nuovo inizio...

(...) Lo scenario complessivo ha una caratura sontuosa, più vicina all'epica che alla velocità spettacolare dei blockbuster: Villeneuve non è certo regista agile, il suo è un cinema che occupa ogni spazio visivo e narrativo con una tensione speculativa e introspettiva molto netta. Il suo *Dune* dunque dialoga sulla linea orizzontale di una tensione visionaria sospesa tra la luminosità abbacinante del deserto e gli interni introflessi nel buio. Lo stesso deserto di Arrakis, con le sue dune, il caldo soffocante e i vermi della sabbia, si offre come uno spazio sterminato che però diventa oclusivo proprio perché trattiene l'eroe e lo domina. Manca persino la linea di fuga lisergica, la spinta offerta dai sogni e dalle visioni e premonizioni di Paul Atreides, che Villeneuve contiene in una sfera introflessa, senza mai liberarla davvero in una apertura immaginaria capace di liberare il film. (...)

**Massimo Causo – Duels.it**

La storia di *Dune* è notissima e sin troppo articolata (...) l'impianto iconografico progettato da Villeneuve e dai suoi collaboratori ci appare come uno smisurato deposito di macerie dell'immaginario novecentesco in attesa di essere vivificato dalla "nascita" di un nuovo sguardo. Un universo materico e dettagliatissimo fatto di imponenti strutture piranesiane ed enormi veicoli meccanici, armature medievali e armi tribali, tute artigianali e sigilli manuali. Il pianeta Dune di Frank Herbert viene fedelmente riprodotto come estensione dell'esperienza tecnica concepita nei suoi anni Sessanta con in più tutto il gusto (tec)nostalgico tipico del nostro XXI secolo. (...)

Il discorso politico segue più o meno la stessa traiettoria: Frank Herbert ragionava sul colonialismo e sullo sfruttamento incontrollato delle risorse del pianeta come riflessione in nuce sulla bulimia del tardo capitalismo novecentesco. Ma per Villeneuve tutto questo è già post-apocalisse, è già introiettato, e non rimane che rifugiarsi negli eventi contingenti della famiglia Atreides (...)

Insomma, cosa resta in piedi? *Dune* diventa un film dominato dalle sue poderose scenografie significanti e da magnifici set naturali (...) innestati da effetti visivi kubrickiani che cercano un'abbacinante verosimiglianza e mai la smaterializzazione virtuale dei corpi. Ancora: se nella versione di Lynch l'acqua diventava il tema visivo ricorrente per configurare il flusso onirico, nel *Dune* di Villeneuve è la sabbia ad acquisire preminenza visiva e a far avvertire tutta la fatica dei viaggi nello spazio e nel tempo. Del resto, questa lenta riappropriazione di un'esperienza tangibile oltre ogni simulacro della tecnica sembra essere la costante autoriale che unisce gli ultimi tre film del regista canadese. (...)

**Pietro Masciullo – Sentieri selvaggi**



(...) Dal punto di vista estetico, narrativo e spettacolare, *Dune* si allinea alla sci-fi di Villeneuve, si distanzia anni luce dalla sovrabbondanza lynchiana e crea una sorta di ipotetico universo immaginifico: gli alieni di *Arrival*, gli androidi di *Blade Runner 2049*, i vermi delle sabbie di *Dune*. Mondi dominati da linee essenziali ma imponenti, soverchianti, non-umane. Volumi e geometrie che sovrastano i personaggi, ne svelano l'assoluta relatività, la dimensione mortale, impotente. (...) Oltre ai personaggi, anche l'azione viene ridimensionata dallo spazio, dilatata dal tempo. (...)

Le dimensioni gargantesche dei vermi delle sabbie, ma anche e 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 e la parallela inevitabilità dell'avvento del Muad'dib dei Fremen. Da questo squilibrio sgorga e si potenzia la dimensione fideistica, messianica. La Guerra santa ha due volti, due fronti: quella che vedrà coinvolto l'intero Universo di Herbert e quella portata avanti da Villeneuve per il cinema.

La fantascienza cinematografica torna così a essere qualcosa di realmente bigger than life, iconica e annichilente come la Statua della Libertà de *Il pianeta delle scimmie*, il monolite di *2001: Odissea nello spazio* o la città di *Metropolis* – Lang (...)

**Enrico Azzano – Quinlan.it**

