



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE**

**ECOSISTEMI NARRATIVI E
RACCONTI TRANSMEDIALI. LA
PREMINENZA DEL FANTASTICO E IL
CASO DI *DUNE***

Tesi di laurea magistrale in Letteratura e media

Relatore

Prof. Giuliana Benvenuti

Presentata da

Giorgio Porcelluzzi

Correlatore

Prof. Guglielmo Pescatore

Appello terzo

Anno Accademico 2022/2023

INDICE

Introduzione	p.3
1. Il fantastico e il fantascientifico nel <i>transmedia storytelling</i> e negli ecosistemi narrativi	p.7
1.1 Racconti transmediali ed ecosistemi narrativi	p.7
1.2 Ecosistemi narrativi, overdesign e mondità	p.9
1.3 Il genere come ecosistema narrativo	p.15
1.4 La centralità del fantastico nei mondi transmediali e negli ecosistemi narrativi	p.16
1.5 Mondi fantastici e blockbuster hollywoodiano	p.23
1.6 Forme di narrazione cineludica nei mondi fantastici	
2. L'universo narrativo letterario di <i>Dune</i>	p.34
2.1 Mappare il <i>Duniverse</i>	p.34
2.2 Il Ciclo di Dune	p.36
2.2.1 <i>Dune</i> (1965) e la fantascienza	p.37
2.2.2 I nuclei tematici dello storyworld	p.40
2.2.3 <i>Messia di Dune</i> (1969) e <i>I figli di Dune</i> (1976)	p.43
2.2.4 <i>L'Imperatore-dio di Dune</i> (1981)	p.46
2.2.5 <i>Gli Eretici di Dune</i> (1984) e <i>La rifondazione di Dune</i> (1985)	p.48
2.3 L'Universo Espanso di Dune	p.51
2.3.1 <i>Il preludio a Dune</i> (1999-2001)	p.52
2.3.2 <i>Leggende di Dune</i> (2002-2004)	p.54
2.3.3 <i>Dune 7</i> (2006-2007)	p.56
2.3.4 <i>Heroes of Dune</i> (2008-2023)	p.58
2.3.5 <i>Great Schools of Dune</i> (2012-2016)	p.60
2.3.6 <i>The Caladan Trilogy</i> (2020-2022)	p.61
2.3.7 Novelle e racconti brevi	
2.4 Il <i>Duniverse</i> come ecosistema narrativo	p.63
3. Il <i>Duniverse</i> nei media audiovisivi: cinema, televisione, videogiochi	p.66
3.1 I percorsi intermediali di <i>Dune</i>	p.66
3.2 Il sogno di Alejandro Jodorowsky	p.68
3.2.1 La pre-produzione di un blockbuster ante litteram	p.71
3.2.2 Canonizzazione e mediagenia nel <i>Dune</i> di Jodorowsky	p.74

3.3	Il <i>Dune</i> di David Lynch	p.78
3.3.1	La fantascienza d'autore lynchiana	p.80
3.3.2	Il montaggio di un cult postumo	p.84
3.4	Il mito della non filmabilità di <i>Dune</i>	p.87
3.5	La trasposizione televisiva di Sci-Fi Channel	p.88
3.5.1	Il rifacimento di <i>Dune – Il destino dell'universo</i>	p.90
3.5.2	Il doppio sequel de <i>I figli di Dune</i>	p.93
3.6	I videogiochi del <i>Duniverse</i>	p.95
4.	Il nuovo franchise transmediale e le traiettorie future del <i>Duniverse</i>	p.101
4.1	Il <i>worldbuilding</i> di un franchise	p.101
4.1.1	La pandemia e il <i>release day & date</i> di <i>Dune</i>	p.105
4.2	Lo storyworld del <i>Dune</i> di Villeneuve	p.109
4.2.1	Le Bene Gesserit e la rilevanza del femminile	p.112
4.2.2	La tecnologia IMAX e la centralità della fruizione <i>theatrical</i>	p.114
4.2.3	La serializzazione del testo filmico	p.117
4.3	<i>Dune – Parte due</i> e lo sciopero degli attori di Hollywood	p.119
4.4	<i>Dune: Prophecy</i> e l'estensione del marchio	p.121
4.5	La narrazione spaziale di <i>Dune: Awakening</i>	p.124
4.6	Il futuro multiplatforma del <i>Duniverse</i>	p.127
	Conclusion	p.132
	Appendice	p.138
	Il mondo di <i>Dune</i> , tra leggende passate e previsioni future (intervista a Filippo Rossi)	p.138
	Bibliografia	p.143
	Bibliografia primaria	p.143
	Bibliografia secondaria	p.144
	Sitografia	p.149
	Filmografia	p.153

INTRODUZIONE

La tendenza delle narrazioni contemporanee a sfuggire ai propri confini e a rifiutare conclusioni nette e definite, in favore di una loro espansione spaziotemporale potenzialmente infinita attraverso piattaforme e mezzi di comunicazione, è il dato di partenza, sottolineato primariamente dallo studioso americano Henry Jenkins, da cui questo lavoro muove le sue premesse. Il paradigma del *transmedia storytelling*, individuato come il punto d'incontro tra le esigenze economiche dell'industria e le pratiche di consumo partecipativo del pubblico, si configura come un modello creativo e produttivo tanto profittevole quanto performante, in grado di rispondere con efficacia al contesto culturale istituitosi con la convergenza mediale. Osservando le molteplici strategie attraverso cui le narrazioni si estendono sino a diventare dei veri e propri mondi complessi, è possibile individuare come queste non si esauriscano con il modello transmediale proposto da Jenkins, ma siano invece in una condizione di perenne mutamento ed evoluzione.

A cogliere a pieno questo aspetto, e a porlo in relazione con la sua dimensione temporale, è l'approccio ecosistemico: la transmedialità, insieme alla rimediazione di Bolter e Grusin, è una strategia attraverso cui le parti di un ecosistema narrativo si interconnettono tra loro. Questo modello, all'intreccio tra gli studi medialità e quelli biologici, concepisce le grandi narrazioni contemporanee come degli ecosistemi, degli ambienti abitati da una pleora di testi e prodotti variegati in grado di evolversi nel tempo e di adattarsi agli stimoli esterni. La natura flessibile e adattativa di questi oggetti li rende resilienti e durevoli secondo gradi e potenzialità differenti, laddove sono in perenne tensione interna tra spinte opposte che vanno ora verso l'innovazione, ora verso la conservazione, secondo un equilibrio di tipo dinamico. Secondo questo inquadramento teorico, le narrazioni contemporanee sono da figurarsi come dei sistemi-mondi dotati di una componente vitale e biotica che le porta ad evolversi allo scopo di perpetrarsi nello spazio e nel tempo. Sulla scorta di queste osservazioni, questo elaborato guarda ai mondi narrativi convergenti come a delle grandi proprietà intellettuali situate al centro di interessi economici e pratiche sociali di carattere globale e multiplatforma. Le conglomerate medialità che dominano l'industria contemporanea perseguono la creazione di oggetti narrativi e commerciali che si affermino nella mediasfera come dei marchi riconoscibili in grado di consentire vaste attività di *franchising* di generare profitto a lungo termine, come delle risorse a utilità ripetuta.

Tenendo a mente che questo tipo di oggetti è al contempo un insieme di prodotti commerciali come di testi narrativi – interconnessi secondo molteplici strategie retoriche ed economiche che si adattano a seconda dei mutamenti del contesto industriale che li circonda – si può rilevare come, a occupare una posizione socioeconomica dominante tra essi sono quelli legati ai generi narrativi del fantastico e del fantascientifico. Il primo capitolo è quello che tenta di mettere in luce alcune possibili ragioni di questa preminenza, da intendersi sia da un punto di vista di successo commerciale, sia di influenza sociale (attivazione di forme di culto e pratiche di fandom). Di centrale importanza, nel corso di questa argomentazione, è la natura interattiva e ludica degli ecosistemi narrativi, per i quali gli spettatori-utenti sono degli abitanti del sistema stesso, una variabile dotata di *agency* capace di influenzarne l'equilibrio e il funzionamento. A fornire delle possibili risposte riguardanti la centralità del fantastico e del fantascientifico nella mediasfera contemporanea, sarà uno sguardo complessivo che tenterà di abbracciare la porzione più ampia possibile di tutto il sistema dei media, seguendo un filo conduttore che trae origine da spazi mediali e linguistici antecedenti alla convergenza e alla transmedialità, per svolgersi attraverso la storia del cinema ad alto costo e del videogioco digitale. Ci si soffermerà, inoltre, su alcune correlazioni individuabili tra la categoria di ecosistema narrativo e quella di genere, inteso come polisistema retorico e industriale.

Il resto dell'elaborato si occupa dell'analisi di uno specifico caso di studio, nel tentativo di individuare e mappare concretamente le caratteristiche economiche e narrative messe in risalto dai modelli teorici di cui sopra in relazione a questo tipo di oggetti, oltre che di osservarne i meccanismi e le strategie di evoluzione attraverso lo spazio e il tempo. Il caso di studio prescelto è quello dell'ecosistema narrativo di *Dune*, nato con la saga letteraria fantascientifica dello scrittore statunitense Frank Herbert e dilatatosi attraverso mezzi e piattaforme per decenni, sino a diventare una delle proprietà intellettuali chiave della mediasfera globale contemporanea. Il secondo capitolo è incentrato sulle opere letterarie dell'universo narrativo di *Dune*, accostando, a un'analisi testuale incentrata sulla narrazione, uno sguardo alla loro storia editoriale e industriale. La saga scritta da Frank Herbert tra il 1965 e il 1985, e la vasta operazione di espansione e riapertura del suo storyworld operata da Brian Herbert e Kevin J. Anderson a partire dal 1999, saranno esaminate in un'ottica complessiva e globale, come parti interconnesse di un enorme sistema condiviso.

Il terzo capitolo, invece, è dedicato alle trasposizioni intermediali di cui il mondo narrativo di *Dune* è stato oggetto lungo i decenni, sino all'avvento della convergenza. Fin dall'affermazione culturale e commerciale della saga letteraria, capace di generare forme di culto e di influenzare la storia della fantascienza tutta, essa ha costituito un'ambizione economica e artistica per

l'industria cinematografica globale e ha stimolato l'immaginario collettivo di numerosi registi, scrittori, ammiratori, ecc. La storia delle trasposizioni avvicendatesi negli anni non ha fatto che accrescere lo statuto culturale e leggendario di questo universo narrativo, che ha saputo riaccendere a fasi alterne gli interessi di sfruttarne la proprietà intellettuale attraverso i media, e ha diffuso un mito relativo all'impossibilità di riuscire in questo obiettivo artistico e commerciale. Il capitolo tenterà di coniugare da un lato un'analisi testuale che muove da prospettive riguardanti l'adattamento e gli studi intermediali, cercando di evidenziare le specificità tecniche e linguistiche dei diversi media coinvolti, e dall'altro una contestualizzazione di carattere industriale che tiene conto delle culture produttive e distributive, storicamente e geograficamente mutevoli, che hanno circondato le varie trasposizioni duniane – sulla scorta dei *media production studies*. A partire dall'irrealizzato tentativo cinematografico del regista cileno Alejandro Jodorowsky di metà anni Settanta, in grado di alimentare complesse ricerche di ricostruzione filologica e di diffondere ulteriori mitologie tra artisti, fan, e analisti, ci soffermeremo poi sull'adattamento realizzato da David Lynch negli anni Ottanta. Questi due esempi consentono sia di sottolineare alcuni snodi cruciali della storia del film blockbuster e della fantascienza, sia di ribadire la natura inevitabilmente negoziale della produzione culturale, che coinvolge molteplici interessi economici e numerose istanze creative non sempre conciliabili. Verrà dedicato ulteriore spazio alla duplice trasposizione televisiva commissionata e distribuita dalla rete statunitense Sci-Fi Channel, in grado di confermare il longevo appeal commerciale e sociale del brand *Dune* attraverso i media, oltre che di evidenziare nuovamente la centrale influenza rivestita dalle culture produttive e dalla loro storicizzazione, e ai molteplici titoli videoludici ispirati allo storyworld tutto – laddove questi permettono l'individuazione di alcune importanti sinergie economiche e linguistiche instaurate tra il cinema di fantascienza e il videogioco digitale.

Il quarto ed ultimo capitolo è interamente dedicato al nuovo franchise transmediale creato da Legendary Entertainment e WarnerMedia, avviato con la produzione dei due eventi cinematografici diretti da Denis Villeneuve. Le caratteristiche narrative e linguistiche di questo duplice adattamento per il grande schermo testimoniano la centralità che il medium cinematografico, e la distribuzione e la fruizione *theatrical* dei prodotti filmici ad alto costo, rivestono nei confronti del funzionamento di un ecosistema narrativo fantascientifico contemporaneo. Un'analisi legata alla pratica dell'adattamento e all'intermedialità sarà accompagnata dall'osservazione di alcune vicende produttive e distributive, legate alla pandemia e al recente sciopero delle risorse creative di Hollywood: quest'ultima sarà utile a restituire la natura adattativa e la perenne suscettibilità nei confronti di forze esogene e abiotiche

che caratterizzano questo tipo di oggetti narrativi. Il progetto transmediale targato Warner verrà osservato da una prospettiva d'insieme, che coinvolge la serie televisiva *Dune: Prophecy* e il videogioco *Dune: Awakening*, oltre che uno speculato terzo film della saga cinematografica. Paratesti e materiali promozionali di vario genere sono una delle fonti principali utilizzate per descrivere questi prodotti, di natura inedita. Infine, verranno tracciate delle considerazioni riguardanti i futuri sviluppi multiplatforma del *Duniverse* grazie al contributo dell'autore Filippo Rossi, personalmente intervistato per chiarire e sviluppare alcuni punti di questa ricerca. Le potenzialità narrative ed economiche consentite dalla flessibilità, dalla vastità e dalla natura sfocata dei confini di questo storyworld hanno una rilevanza assoluta e con pochi precedenti tra le proprietà intellettuali che dominano la mediasfera contemporanea.

1. IL FANTASTICO E IL FANTASCIENTIFICO NEL *TRANSMEDIA STORYTELLING* E NEGLI ECOSISTEMI NARRATIVI

1.1 *Racconti transmediali ed ecosistemi narrativi*

Se c'è una caratteristica comune individuabile nelle “grandi” narrazioni contemporanee, concepite e realizzate da quei segmenti dell'industria mediale globale dotati delle risorse economiche maggiori, è la tendenza di queste narrazioni a sfuggire ai propri confini tradizionali, a esondare nello spazio e nel tempo.

In seguito alla rivoluzione digitale e con l'avvento della cultura convergente,¹ le storie e i racconti narrati dall'industria dell'intrattenimento si sono disseminati in misura sempre maggiore e in modi sempre differenti su più mezzi di comunicazione, diffondendo la propria presenza da una piattaforma all'altra, da un dispositivo all'altro, creando una rete di testi interconnessi tra loro. Il comune supporto digitale dei media ha reso possibile e rapido lo spostamento dei contenuti dall'uno all'altro, fino alla costruzione di esperienze narrative e di intrattenimento coordinate e unificate,² spalmabili³ su luoghi e contesti differenti: in una parola, transmediali. Il modello del *transmedia storytelling* delineato da Henry Jenkins, a cui si sta qui facendo riferimento, prevede che un racconto sia concepito non esclusivamente come un singolo testo chiuso, bensì come un oggetto dai confini più vasti che si concretizza in un molteplice numero di testi e prodotti collocati su diversi media e piattaforme. Secondo questa strategia narrativa, il racconto è fruibile e comprensibile a pieno solo seguendone lo svolgimento da un medium all'altro. Il pubblico si muove su più piattaforme usando più dispositivi per ottenere le informazioni narrative disseminate in luoghi differenti, guidato lungo un'esperienza di fruizione coerente. L'esempio primariamente studiato da Jenkins e divenuto ormai paradigmatico è quello del franchise di *Matrix*,⁴ costituito da una trilogia di film live action, uno di animazione, tre videogiochi e una serie a fumetti.⁵ Per avere tutte le informazioni necessarie a comprendere a pieno la storia, lo spettatore non può limitarsi alla visione dei film, ma è spinto a giocare al videogioco e a leggere i fumetti.

¹ Cfr. Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2014.

² Jenkins Henry, “Transmedia Storytelling 101”, 21/03/2007, URL https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (consultato il 16/10/2023).

³ Cfr. Jenkins Henry, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo, 2013.

⁴ Cfr. Jenkins Henry, “Cultura convergente”, cit.

⁵ Il franchise si è poi arricchito del film *Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) e del videogioco *The Matrix Awakens* (Epic Games, 2021).

Un modello come questo, dunque, risponde sia alle esigenze dell'industria di sfruttare al massimo un concept narrativo di cui detiene la proprietà intellettuale spalmandolo su più mezzi, sia a quelle del pubblico di poter fruire attivamente una storia secondo dinamiche partecipative e ludiche multiplatforma, ricostruendone le parti e colmandone i vuoti. Nel contesto economico e culturale dell'era convergente, da un lato le conglomerate mediali presidiano degli spazi in tutte le piattaforme sulle quali disseminano le storie e i contenuti, e dall'altro il pubblico vive esperienze di fruizione che rifiutano di limitarsi a singoli contesti e piattaforme e migra agevolmente tra i contenuti e gli spazi mediali. I racconti transmediali sono, cioè, il punto d'incontro fra il modello economico "dis-integrato, globale e multi-screen"⁶ dell'industria mediale contemporanea e le pratiche di fruizione che trasformano gli spettatori in utenti attivi che si muovono nella mediasfera digitale.

"Sia il pensiero transmediale sia la teoria dell'adattamento si dedicano alla questione di come il 'contenuto' si muova tra le diverse piattaforme (verbale, pittorica, uditiva, ecc.):⁷ se il modello del transmedia storytelling di Jenkins riflette perlopiù su come le narrazioni siano in grado di estendersi nello spazio tra media, piattaforme, dispositivi e utenti, a non trascurare la dimensione temporale è invece l'approccio ecosistemico. Nel considerare gli spazi mediali e narrativi come dei veri e propri ambienti, cioè dei sistemi dinamici complessi che mutano continuamente per conservare un equilibrio rispondendo a stimoli interni ed esterni, questo approccio pone l'accento su come le narrazioni si evolvono nel tempo, su quali strategie adottano per sopravvivere in un ambiente mediale soggetto a mutazioni e assestamenti, su come tentare di predire tali linee di cambiamento ed evoluzione dei racconti. La complessità e la stratificazione dei piani del racconto e dei personaggi possono dunque generare oggetti di una vastità tale da essere abitabili, rendendo difficile definirne con precisione i confini in quanto in perenne evoluzione, e implicando modelli di progettazione che non si esauriscono esclusivamente con quello transmediale: questi ambienti si definiscono "ecosistemi narrativi".⁸ Nell'ottica qui proposta, il transmedia storytelling di Jenkins è da considerarsi come una strategia di interconnessione fra gli elementi che compongono un ecosistema narrativo,⁹ laddove quest'ultimo è sempre da considerarsi come un sistema in continuo adattamento, fra

⁶ Di Chio Federico, "We are in the money", in Di Chio Federico (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017, p.34.

⁷ "Both transmedial thinking and adaptation theory address the question of how 'content' can move between different platforms (verbal, pictorial, auditory etc)".

Klastrup Lisbeth, Tosca Susana, *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*, Conference paper, 2004.

⁸ De Pascalis Ilaria A., Pescatore Guglielmo, "Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi", in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018, pp.19-24.

⁹ Ivi, p. 20.

spinte opposte che tendono ora alla conservazione e ora all'innovazione. Un'altra strategia che gli ecosistemi adottano per mantenere il proprio equilibrio è individuata nella rimediazione di Bolter e Grusin:¹⁰ i media – e i linguaggi e i dispositivi che li caratterizzano – interagiscono tra loro influenzandosi, combinandosi, appropriandosi l'uno dell'altro in una logica di perenne competizione e integrazione. Secondo l'approccio ecosistemico, la rimediazione è un'altra possibile strategia secondo la quale le grandi narrazioni sopravvivono nel tempo mantenendo un equilibrio dinamico.¹¹

Un ecosistema narrativo è da figurarsi come un sistema complesso aperto e adattativo,¹² come un mondo abitabile, fatto di estensioni ed espansioni crossmediali che si diramano nello spazio e nel tempo a partire da un nucleo narrativo principale. Questo nucleo di partenza è la fonte prima da cui si generano quantità potenzialmente infinite di storie, personaggi, situazioni. Occorre dunque, per osservare al meglio questi fenomeni narrativi, non limitarsi ad una prospettiva testuale, o transmediale – nel senso di un'esperienza narrativa dispersa ma comunque coordinata e unificata – ma considerare invece tali oggetti come dei mondi, degli universi con caratteristiche riconoscibili creati per ospitare narrazioni che possono divergere, possono svolgersi su piani differenti che non si incontrano mai, possono essere concepite e generate in momenti diversi e in contesti mediali e industriali mutevoli.

1.2 Ecosistemi narrativi, overdesign e mondità

Una narrazione tende a farsi mondo e sistema quando, per dirla con Franco Moretti, si dilata presentando situazioni e azioni che, pur non facendo progredire né fermare la trama principale, la allargano.¹³ Ad avere la meglio sulla progressione lineare della trama, dunque, sono piuttosto logiche di estensione, espansione, e mutabilità¹⁴ del narrabile. Simili caratteristiche sono già riscontrate da Eco nel mito, considerabile senz'altro come un sistema narrativo aperto, complesso e mutevole. La trasmissione e la trasmissibilità delle narrazioni mitiche hanno a che fare con la loro capacità di attivare altre linee narrative che ne espandono il mondo senza mai intaccare la trama principale, il nucleo generativo di tutte le diramazioni successive.¹⁵ Se si

¹⁰ Cfr. Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2003.

¹¹ De Pascalis I., Pescatore G., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 20.

¹² De Pascalis Ilaria A., “Genere ed ecosistemi narrativi: la crime fiction nordica”, in Bisoni Claudio, Innocenti Veronica (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013, p. 250.

¹³ Moretti Franco, *Opere mondo. Saggi sulla forma epica dal Faust a Cent'anni di solitudine*, Torino, Einaudi, 2003, pp. 44-45.

¹⁴ Martina Marta, “Come si misurano le narrazioni estese”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018, p. 33.

¹⁵ Cfr. Eco Umberto, “Il mito di Superman”, in Id., *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964.

parla di opere mondo, l'attenzione è focalizzata non tanto sulle azioni del personaggio, bensì sul comportamento del sistema che questi abita e sulle interazioni tra il personaggio e il sistema-mondo. Un nucleo primario, dunque, funge da repertorio di base e da attivatore di linee narrative ulteriori che seguono direzioni proprie senza però contraddire il nucleo stesso, il quale si configura come *core set* fondativo. Questo modello iniziale è definibile come *kernel*, da cui deriva un canone narrativo, ovvero l'insieme degli eventi che costituiscono la storia del mondo: il canone è una delle possibili attuazioni del *kernel*, ed è pertanto mutabile nel tempo (in piena ottica ecosistemica).¹⁶

Da un punto di vista progettuale e produttivo, la costruzione di un ecosistema narrativo fa riferimento a logiche di design – analogamente al videogioco, prodotto mediale basato sulla costruzione di un mondo che verrà popolato di personaggi e storie, ma soprattutto abitato da giocatori e utenti. Nello specifico, è utile riferirsi al concetto di *overdesign*, ovvero “il consapevole e determinato posizionamento di elementi mostrati ma non spiegati in un universo narrativo”:¹⁷ da un nucleo iniziale più o meno ristretto si costruisce un mondo via via più vasto e complesso, creando delle “potenzialità” narrative aperte a futuri sviluppi e tese a far sì che il mondo creato perduri nel tempo. Costruire un ecosistema significa dare avvio a un universo narrativo che sia in grado di adattarsi flessibilmente a sviluppi futuri non del tutto prevedibili, che sia resiliente e adattativo. Ritorna qui centrale la dimensione temporale su cui l'approccio ecosistemico pone particolare accento: per dirla con Esquenazi, l'opera non è in tal caso da considerarsi come un oggetto, bensì come un processo storico.¹⁸ Qualcosa, pertanto, che cambia.

Per cominciare a tracciare qualche esempio concreto, basti pensare ai grandi franchise supereroistici ispirati ai fumetti Marvel e DC, o alla sempre crescente espansione dell'universo narrativo di *Star Wars*. Nel caso dei primi, è riscontrabile una quasi totale assenza di una logica di coerenza e di normatività del canone – specie nei fumetti piuttosto che nei film o nelle serie tv. In un processo di continua espansione e riuso del materiale narrativo, sono innumerevoli i riavvii delle storie di un supereroe protagonista (un caso tra tutti, il reboot avvenuto con la serie a fumetti *Ultimate Spider-Man*) che creano di conseguenza più versioni possibili e coesistenti di uno stesso personaggio abitanti lo stesso universo, o “multiverso”. Personaggi e storie si diramano in direzioni autonome e differenti senza dover necessariamente evitare di contraddirsi

¹⁶ Martina M., in Pescatore G. (a cura di), op. cit. p. 45.

¹⁷ Ivi, p. 36.

¹⁸ Esquenazi Jean-Pierre, *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin, 2007, p.31.

a vicenda: nella logica ecosistemica, “i prodotti seriali [...] non presentano vincoli di coerenza narrativa se non a livello locale”.¹⁹ La possibilità di riapertura di un mondo narrativo già avviato in precedenza è testimoniata anche dalla crescente tendenza dell’industria mediale, specialmente quella cinematografica e televisiva, a creare prodotti che riusano e riadattano altri prodotti che li precedono cronologicamente, riaprendo franchise già esistenti, espandendoli. Le narrazioni contemporanee tendono sempre di più ad avere dei confini non pienamente delimitati, ad essere aperte a sviluppi futuri mostrando potenzialità non del tutto percorse ma percorribili, alludendo a eventi e/o personaggi destinati a dar vita ad altre storie che abiteranno lo stesso ecosistema. Mappare dei mondi simili non è mai semplice, e soprattutto non produce mai risultati definitivi, poiché si tratta di oggetti concepiti e sviluppati in modo tale da non finire potenzialmente mai, da sfuggire alle conclusioni nette.

Soprattutto, se può risultare meno problematico tracciare una gerarchia tra i prodotti che compongono un ecosistema, lo è sicuramente di più stabilire quali di questi sono da includersi o da escludersi. Paratesti, materiale promozionale, contenuti riguardanti la produzione in corso di altri contenuti, riferimenti, *user-generated content*, fanfiction ecc., concorrono tutti a fornire informazioni narrative utili agli spettatori e, soprattutto, a definire l’identità e il look dell’ecosistema: sono tutti “delle porte di ingresso di uno degli universi estesi, spazi elastici capaci di dilatarsi e di includere discorsi eterogenei”.²⁰ Pertanto, è penalizzante non adottare visioni d’insieme e il più possibile inclusive quando si indaga questo tipo di oggetti, anche in relazione a forme specifiche precise e definibili che si configurano come concreti casi analizzabili.

In merito alla natura lasca delle coerenze narrative che questi mondi necessitano e in merito alla proliferazione di oggetti e contenuti che ospitano, si può dire che i nessi causa-effetto delle storie tendano a lasciare il passo alla “creazione dei cosiddetti «effetti-mondo»”.²¹ Gli ecosistemi narrativi sono dei luoghi mediali che cercano di trattenere gli spettatori al loro interno, dandogli la possibilità di perdersi e di vagare. Più che la concreta fruizione di storie precise, conta la permanenza nell’universo narrativo: “Lo spazio della (nuova) *flânerie* audiovisiva [...] è dunque allestito nella struttura stessa del *media franchise*, nelle narrazioni larghe, che offrono ampi margini di divagazione; nel racconto incompleto, frammentato,

¹⁹ Pescatore G., De Pascalis I., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 28.

²⁰ Boni Marta, “La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018, p. 64.

²¹ Martina M., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 41.

percorso da faglie intertestuali”.²² Dal momento che la centralità delle singole storie viene a trovarsi in secondo piano rispetto alla più vasta architettura del mondo che le ospita, diventa fondamentale costruire un’immagine e un look precisi e riconoscibili per il mondo stesso. Un universo narrativo, le cui storie non vengono necessariamente fruite nella loro totalità e che consente percorsi di consumo diversificati, ha bisogno di essere immediatamente riconoscibile e di attivare aspettative generali condivise: deve essere un brand, subito identificabile su piattaforme multiple.²³

Klastrup e Tosca dichiarano a questo proposito che:

I mondi transmediali sono sistemi astratti di contenuto da cui un ampio repertorio di storie e personaggi finzionali possono essere attualizzati o derivati attraverso un vasto numero di forme mediali. Ciò che caratterizza un mondo transmediale è che l’audience e i designer condividono un’immagine mentale della sua “mondità” (un numero di caratteristiche distintive del suo universo). L’idea della mondità di uno specifico mondo ha origine principalmente dalla prima versione del mondo presentato, ma può essere elaborata e modificata nel tempo.²⁴

La riconoscibilità del mondo narrativo è legata, secondo questa definizione, all’immagine mentale che i creatori ne trasmettono agli spettatori. Essa sembra basarsi sulla *worldness*, sulla mondità,²⁵ ovvero sulle caratteristiche distintive dell’universo narrativo. Le due autrici pongono l’accento sulla prima versione presentata di un mondo transmediale in quanto fulcro generativo dell’immagine mentale condivisa del mondo stesso: è importante mantenere l’essenza della mondità, anche se questa può essere soggetta a modifiche e correzioni nel tempo per necessità adattative.

La *worldness* si fonda qui su tre elementi fondamentali: *mythos*, *topos* ed *ethos*. Il primo, analogamente al concetto di canone di cui sopra, è definito come l’insieme delle storie già avvenute nel mondo finzionale e che sono indispensabili per la corretta interazione e interpretazione degli eventi (“la *backstory* di tutte le *backstories*”).²⁶ Il secondo, invece, riguarda l’attualizzazione storica e geografica del mondo e fa riferimento alla sua collocazione nello spettro dei generi narrativi: è, cioè, per lo spettatore, ciò che egli si aspetta dalle

²² Brodesco Alberto, “Lo spleen di Hollywood. Lo spettatore *flâneur* nell’era dell’algoritmo”, in Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012, p. 217.

²³ Salvador Mauro, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Mimesis Edizioni, 2015, p. 113.

²⁴ “Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time” (trad. di Marta Boni).

Klastrup L., Tosca S., op. cit.

²⁵ Boni M., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 64.

²⁶ Klastrup L., Tosca S., op. cit.

caratteristiche fisiche e “naturali” del mondo; se la collocazione spaziotemporale di una specifica attualizzazione del mondo transmediale può variare, il *topos* generale dell’universo narrativo a livello macro è di solito permanente. Il terzo elemento fondamentale individuato dalle autrici è, infine, l’insieme delle norme etiche e dei codici morali che i personaggi del mondo seguono, e stabilisce ciò che è in linea o meno con i vari insiemi di personaggi: l’*ethos* è ciò che lo spettatore deve conoscere per capire e interpretare i comportamenti che avvengono nel mondo finzionale. Analogamente al nucleo fondativo di un ecosistema narrativo quale fonte primaria da cui si diramano ulteriori storie, personaggi, ecc., questi tre elementi fondamentali appena descritti sono per Klastrop e Tosca la base dello sviluppo e del successo di un mondo transmediale: “il successo di un cyber-mondo transmediale dipende dall’abilità dei designer di implementare gli elementi fondativi dell’ur-mondo senza tradirne topos, ethos e mythos”.²⁷

Questa prospettiva permette di riflettere sulla centralità delle relazioni tra le varie attualizzazioni di un mondo narrativo, e dunque sulle relazioni tra i diversi media che compongono il mondo stesso: se un insieme di storie e personaggi abita più mezzi e piattaforme, è importante considerare i legami che si costruiscono tra questi e che consentono a un ecosistema di espandersi. Se consideriamo un ecosistema come un insieme di mini-mondi interconnessi, questi “devono possedere almeno un elemento in comune al fine di garantire una forma di comunicabilità – e quindi lo sviluppo dell’ecosistema stesso”.²⁸ Questo elemento in comune è, in una parola, la mondità.

Oltre alle categorie individuate dalle due studiose, di natura essenzialmente narrativa, si può aggiungere che è altrettanto centrale per la riconoscibilità e la coerenza di un mondo finzionale nella mediasfera contemporanea la sua estetica, la sua “veste audiovisiva”: un repertorio di immagini, di volti, di atmosfere visive e sonore, un look ben identificabile e riconoscibile. L’estetica di un prodotto lo accosta tanto a una categoria di genere, quanto a un universo narrativo specifico. Vale a dire che, se la presenza di navi spaziali in un racconto lo posiziona immediatamente nel genere della fantascienza, la presenza ulteriore di spade laser che emettono luci e suoni lo collocano con facilità nell’universo di *Star Wars*.

La necessità della condivisione di un’immagine mentale comune, e della forte riconoscibilità di alcuni elementi narrativi ed estetici fondamentali ai fini del funzionamento e della durabilità di un ecosistema, chiama in causa tanto l’abilità dei creatori quanto la partecipazione degli

²⁷ “The success of cyber-transmedial world depends on the designers’ ability to identify and implement the core elements of the ur-world without betraying its topos, ethos and mythos”.

Ibidem.

²⁸ Boni M., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 65.

spettatori. Non è da sottovalutare, in merito a questo aspetto, la componente interattiva del funzionamento di questi mondi. Lo spettatore è chiamato a ricordare determinati eventi o immagini, a esplorare gli spazi vuoti tra le storie, a interagire col mondo narrativo e ad abitarlo egli stesso. Se i racconti transmediali costituiscono la nuova estetica “che si è venuta a creare in risposta alla convergenza mediale”²⁹ – laddove questa convergenza implica dinamiche di cultura partecipativa – nelle narrazioni ecosistemiche le audience sono da considerarsi come parte integrante dell’insieme, come variabile fondamentale che influisce sulla sua evoluzione futura, come gruppo di soggetti dotati di un’agency ludica che interagiscono continuamente con le altre variabili e con gli altri elementi del sistema. Basti pensare al crescente peso delle discussioni e delle riflessioni del pubblico su ciò che consuma,³⁰ o alla natura autonoma e personalizzabile dei percorsi di consumo. Se, a proposito di immagini mentali ed elementi di comunicabilità, “un ecosistema narrativo deve comunque essere in grado di mantenere un elevato grado di coerenza tra le sue diverse componenti”,³¹ è bene non tralasciare che “questa coerenza interna non impone una fruizione sistematica e costante del prodotto. Il fruitore può accedere all’universo narrativo da qualsiasi *entry point* e non ha la necessità di padroneggiare tutti gli elementi che compongono l’ecosistema narrativo”.³²

Al centro di tutte queste dinamiche di interattività, riconoscibilità, resilienza e mutabilità, sembrano trovarsi in maniera predominante e privilegiata le narrazioni di genere fantastico e fantascientifico. Sia per quanto riguarda l’appeal della mondità, sia per la flessibilità narrativa, oltre che per la durabilità nel tempo e la capacità di stimolare pratiche interattive e ludiche, questo tipo di narrazioni si dimostra più adatto di altri a favorire l’incontro tra industria e pubblico: realizza spesso le migliori performance di mercato, è più aperto e adattativo, più “abitabile” e in grado di trattenere gli utenti. Prima di approfondire la questione appena sollevata, è utile riflettere brevemente sull’accostamento delle categorie di genere e di ecosistema narrativo.

²⁹ Harvey Colin B., “Storie universali. *Transmedia storytelling*, memoria ‘sfocata’ e il dominio del fantasy”, in Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012, p. 166.

³⁰ Pescatore Guglielmo, Innocenti Veronica, “Dalla cross-medialità all’ecosistema narrativo”, in Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012, p. 129.

³¹ Innocenti Veronica, “Convergenza e divergenza negli ecosistemi narrativi”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018, p. 220.

³² *Ibidem*.

1.3 Il genere come ecosistema narrativo

La già citata tendenza delle narrazioni contemporanee a estendersi ed espandersi per abitare più spazi e perdurare nel tempo è – oltre che resa possibile e sollecitata dal contesto della convergenza, e ricercata anche dal pubblico in quanto agente attivo – una strategia industriale. Far sì che un racconto ecceda i suoi limiti costruendo un brand multiplatforma consente di moltiplicare i ricavi potenziali e di ottimizzare al massimo le risorse (le proprietà intellettuali di cui si detengono i diritti di sfruttamento). Analogamente, si può dire che collocare una storia all'interno di un più vasto sistema condiviso, quale quello di un genere narrativo, sia in grado di favorire l'incontro tra la storia stessa e il pubblico. Creare un contenuto che rimanda ad altri simili per caratteristiche narrative ed estetiche fondamentali aiuta l'industria a comunicare il prodotto e a posizionarlo presso determinate fasce di pubblico, e aiuta gli spettatori a farsi un'immagine mentale del prodotto e a crearsi un orizzonte di aspettative ben definito grazie all'accostamento di una singola storia a un più vasto insieme di narrazioni. Collocare un racconto all'interno di un genere riconoscibile lo rende parte di un sistema interconnesso più ampio.

Si ricorda, a tal proposito, la definizione di genere proposta da Rick Altman quale punto d'incontro convergente di prassi ed esigenze industriali da un lato, e di bisogni e aspettative del pubblico dall'altro. Il genere è dunque progetto, in quanto formula e schema produttivo precostituito; è struttura, in quanto architettura formale a cui fa riferimento una vasta molteplicità di storie; è etichetta, ovvero una categoria promozionale e comunicativa; è contratto, ovvero attivatore di aspettative e azioni precise da parte del pubblico.³³ In un'ottica che predilige una visione d'insieme e si concentra sulle interconnessioni tra le narrazioni riconducibili allo stesso sistema-genere, quest'ultimo sembra trascendere le sue singole attualizzazioni per configurarsi come qualcosa di ben più vasto. Lo stesso Altman, in merito ai generi cinematografici, li definisce degli universi e sottolinea come per comprendere una singola storia sia importante accostarla ad altre storie appartenenti allo stesso universo: “[...] ogni nuovo film di un genere ingloba i precedenti”.³⁴

Appare dunque possibile accostare la categoria di genere a quella di ecosistema narrativo: un genere è un insieme di storie, personaggi e situazioni accomunati da caratteristiche narrative ed estetiche fondamentali, che abitano più media e che mutano nel tempo secondo logiche di adattamento e di risposta agli stimoli. De Pascalis propone una lettura di questo tipo in merito alla *crime fiction* nordica contemporanea, individuando elementi comuni ricorrenti tra serie

³³ Altman Rick, *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004, p. 25.

³⁴ Ivi, p. 43.

letterarie, televisive e film appartenenti a questo genere, che vanno a configurare un più vasto ambiente mediale condiviso. Oltre che a tratti narrativi, formali e tematici, si fa riferimento a istanze produttive e distributive legate allo specifico contesto geografico della Scandinavia, che hanno saputo costruire “un brand nell’ambito dell’industria culturale [...] contribuendo alla circolazione di elementi tematici e retorici all’interno dei panorami mediali globali”.³⁵ Il caso di studio è inevitabilmente legato al modello narrativo e produttivo europeo, che tende in prevalenza a generare storie che mantengono un approccio finalistico e causale anche quando seriali, differentemente dall’approccio ecosistemico per il quale è centrale piuttosto il “dispiegarsi e l’intrecciarsi di prospettive molteplici nel corso del racconto”.³⁶ Per tale motivo, le narrazioni europee di questo tipo sono leggibili come ecosistemi se prese in considerazione nel loro costituire un genere, un repertorio di storie più ampio. Relativamente alla dimensione temporale della mutabilità adattativa dell’ecosistema, sono state proposte metafore biologiche per interpretare l’evoluzione storica dei generi del cinema statunitense già da Jane Feuer,³⁷ Thomas Schatz,³⁸ John Cawelti,³⁹ con differenti articolazioni di prevedibilità e predittività. Restando nel merito della produzione hollywoodiana, nella contemporaneità i generi rimangono dei cruciali punti d’incontro fra pratiche industriali e attese spettatoriali e, nel contesto economico e culturale del modello globale multiplatforma, sono categorie fondamentali per la creazione e lo sviluppo di racconti transmediali e di universi condivisi. In particolare, tra le produzioni e i franchise più grandi – sia in termini di costi che di ricavi – occupano una posizione importante le storie fantastiche e fantascientifiche, come accennato pocanzi. Di questa importanza e delle sue possibili ragioni, con una focalizzazione particolare sul mezzo cinematografico, si discuterà nei paragrafi seguenti.

1.4 La centralità del fantastico nei mondi transmediali e negli ecosistemi narrativi

In relazione al modello transmediale di Jenkins, già Harvey sottolinea la centralità delle storie fantastiche e fantascientifiche nel contesto della cultura convergente:

La fantascienza e il fantasy rappresentano i ‘modi’ privilegiati della narrazione transmediale. Da *Guerre Stellari* a *Star Trek*, da *Tron* a *Il Signore degli Anelli*, i generi del fantastico offrono

³⁵ De Pascalis I. A., in Bioni C., Innocenti V. (a cura di), op. cit., pp. 252-253.

³⁶ Ivi, p. 251.

³⁷ Cfr. Feuer Jane, *The Hollywood Musical*, Bloomington, Indiana University Press, 1993.

³⁸ Cfr. Schatz Thomas, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and The Studio System*, New York, Random House, 1981.

³⁹ Cfr. Cawelti John, *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, Chicago, The University of Chicago Press, 1976.

esperienze narrative interrelate che si dispiegano attraverso romanzi, film, siti web, contenuti per cellulari, fumetti, videogame, giocattoli [...].⁴⁰

La condivisione fra creatori e spettatori di un'immagine mentale comune del mondo narrato – trasmessa dai primi ai secondi – passa qui attraverso la memoria. Al pubblico sarebbe chiesto di muoversi costantemente tra due poli opposti: ricordare o ignorare alcuni dati durante la fruizione di un universo narrativo che viaggia tra i media e le piattaforme. Analogamente a quanto detto in merito agli elementi fondamentali che contraddistinguono una mondità, i dati in questione sono informazioni narrative (eventi, personaggi) e/o iconografiche (immagini, atmosfere visive e sonore).⁴¹ “In tutti i casi la pratica configurativa richiesta [...] è interpolata dalla memoria”;⁴² chi fruisce di un racconto transmediale – che si tratti di un'esperienza di visione, lettura o gioco – deve configurare la propria fruizione in relazione al medium in questione per comprendere la storia narrata, ma deve anche ricordare una o più informazioni apprese in altre articolazioni medialità che costituiscono il più vasto mondo finzionale. Ad esempio, nell'universo di *Star Wars*, lo spettatore deve frequentemente ricordare le apparizioni nello storyworld di un personaggio come Darth Vader, nonostante non sia tra i protagonisti di molte storie narrate nel franchise espanso o non vi compaia affatto.⁴³ Una prospettiva del genere mette ben in evidenza la natura ludica e interattiva delle fruizioni transmediali, in linea anche con l'approccio ecosistemico che include il pubblico tra le variabili che influenzano e modificano direttamente i mondi narrativi stessi.

Questa dinamica legata alla memoria e al ricordo, nel caso delle storie afferenti ai generi della fantascienza e del fantasy, si trova a confrontarsi con dei mondi – o degli insiemi – “sfocati” (*fuzzy set*):⁴⁴ qualcosa con un nucleo centrale ben definito, ma dai confini poco chiari.⁴⁵ ⁴⁶ Gli elementi fondamentali che definiscono queste narrazioni sono chiari e condivisi – ne costituiscono la *worldness* – mentre i confini dei mondi descritti sono difficilmente individuabili, sono mutevoli ed estensibili. Una descrizione simile di questi generi narrativi ricorda la più generale definizione degli ecosistemi stessi, nonostante essa sia stata tracciata facendo riferimento anche a narrazioni seriali televisive di tutt'altro tipo (il medical drama

⁴⁰ Harvey C. B., in Zecca F. (a cura di), op. cit., p. 165.

⁴¹ Ibidem.

⁴² “In each instance the configurative practice required [...] is interpolated by memory”.

Harvey Colin B., *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Londra, Palgrave Macmillan, 2015, p. 13.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Cfr. Zadeh Lofti, “Fuzzy Sets”, *Information and Control*, n. 3, giugno 1965.

⁴⁵ Cfr. Mendlesohn Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008.

⁴⁶ Cfr. Attebery Brian, *Strategies of Fantasy*, Bloomington, Indiana University Press, 1992.

statunitense).⁴⁷ La natura intrinsecamente aperta e sfocata dei racconti fantastici e fantascientifici sembra dunque renderli più adatti di altri ad abitare contemporaneamente diversi media e a poter espandersi in direzioni molteplici.

Per chiarire meglio questo punto di vista, bisogna dire che:

Il fantasy e la fantascienza non detengono alcun monopolio nel creare l'illusione che l'immagine alla quale possiamo accedere sia solo un frammento di un mondo più vasto, [...] ma in questi generi, è sicuramente più pronunciato. Che si tratti dell'universo di *Star Wars* o di *Star Trek*, o delle Terre di Mezzo del *Signore degli Anelli*, i consumatori dimostrano un appetito quasi insaziabile per l'esplorazione degli spazi impliciti che si celano 'dietro' a quelli rivelati dal testo originario, dal codice sorgente.⁴⁸

Occorre inoltre sottolineare la duplice articolazione di questa natura aperta e sfocata, ovvero sia in relazione all'audience sia all'industria. Le ambiguità e le sfocature della fantascienza e del fantasy chiamano direttamente in causa il pubblico, il quale, oltre ad essere continuamente impegnato nel ricordo e nella memoria di dati e informazioni relativi alla *worldness*, è coinvolto nell'attivare collegamenti fra gli elementi che compongono l'universo – anche quando questi sono solo suggeriti o non lo sono affatto – e nel riempire gli spazi lasciati volutamente vuoti nelle narrazioni, secondo dinamiche di cultura partecipativa. D'altro canto, “queste forme di ambiguità [...] permettono ai produttori di spin-off di allargare l'universo fantastico in questione e di raccontare storie correlate a esso attraverso media differenti”;⁴⁹ più in generale, storie i cui confini presentano sfocature e ambiguità consentono agevolmente la proliferazione delle linee narrative, tra prequel, sequel, spin-off, reboot, ecc., come nell'esempio dei fumetti supereroistici Marvel e DC proposto in precedenza nel capitolo. Un mondo narrativo le cui configurazioni spaziotemporali si basano su regole naturali fantastiche, malleabili e parzialmente mutabili, si presta con più facilità a salti cronologici, differimenti e moltiplicazioni dei piani temporali, azzeramenti delle trame, nuovi inizi, ecc. Sistemi complessi di questo tipo possono adeguarsi meglio di altri a stimoli esterni che ne influenzano l'evoluzione, e possono propagarsi nel tempo per durate molto lunghe.

Un esempio fra tutti può essere quello della serie televisiva britannica *Doctor Who* (BBC One, 1963-89; 2005-). Le ambientazioni spaziotemporali delle storie narrate sono molteplici e potenzialmente infinite poiché il Dottore protagonista è un alieno Signore del Tempo che

⁴⁷ Pescatore Guglielmo, Rocchi Marta, “Dalle definizioni ai modelli degli ecosistemi narrativi. Prospettive di ricerca” in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018, pp. 237-242.

⁴⁸ Atkins Barry, “Replicando *Blade Runner*, tra giochi di superficie e spazi profondi” in Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008, p. 265.

⁴⁹ Harvey C. B., in Zecca F. (a cura di), op. cit., p. 169.

viaggia nell'universo; e altrettanto molteplici e potenzialmente infinite sono le incarnazioni fisiche del Dottore, che è in grado di rigenerarsi e cambiare aspetto prima della morte e di consentire così continui recasting. *Doctor Who* consta di ben ventisei stagioni più dieci, e di quattro altre serie spin-off (di cui una animata).

Più in generale, si può dire che narrazioni di questo tipo implicano a priori la creazione, oltre che di una trama e di un insieme di personaggi, di un mondo fantastico a sé. La creazione di questi mondi, sia che venga animata da un progetto più unitario sin dall'inizio, sia che venga meglio articolata e definita nel tempo da un racconto all'altro, fa sì che vi sia sempre un'apertura a narrazioni ulteriori, che esistano sempre porzioni del mondo non ancora mostrate o addirittura non ancora ideate. Nella fantascienza e nel fantasy sono presenti dinamiche creative e progettuali legate alla costruzione di mondi anche laddove queste non facciano riferimento a modelli transmediali, per ragioni storiche e/o industriali.

Tornando a Klastrup e Tosca, è utile ricordare i due casi di studio da loro considerati: *Il Signore degli Anelli* e *Star Wars*.⁵⁰ Nel primo caso, si tratta di un franchise in espansione, che conta ben due trilogie cinematografiche e una serie televisiva – oltre che numerosi progetti in fase di sviluppo. Le diramazioni narrative più recenti lasciano presagire l'esplorazione di nuove linee temporali e di nuovi luoghi che fanno parte del *mythos* dello storyworld: è il caso soprattutto de *Gli Anelli del Potere* (*The Rings of Power*, Amazon Prime Video, 2022-). A prevalere dunque sui primi racconti proposti nel franchise e sui personaggi già noti al grande pubblico, sembra essere l'effetto-mondo scaturito dall'espansione delle trame e dalla presentazione di nuovi personaggi e situazioni. A fare da perno è la Terra di Mezzo con la sua sconfinata mitologia, l'ambientazione fondamentale di una vasta quantità di narrazioni che si muovono lungo una dimensione cronologica molto ampia: la storia del "continente" è lunga migliaia di anni. A interessarci, nello specifico, è come gli elementi fondativi dell'universo de *Il Signore degli Anelli* siano tutti configurati già nelle opere letterarie di partenza come espandibili, tesi all'apertura: l'autore J. R. R. Tolkien ha creato una mitologia in grado di attivare una quantità enorme di trame e situazioni, nominando personaggi di cui si conoscono poche informazioni, accennando ad epoche storiche di cui non si vivono mai direttamente gli eventi. Ben prima che la cultura convergente desse vita ai fenomeni transmediali consentendo la costruzione di oggetti abnormi come gli ecosistemi narrativi, il fantasy era già in grado di creare sistemi-mondo animati da una logica analoga a quella dell'overdesign: nei romanzi di Tolkien ci vengono

⁵⁰ Klastrup L., Tosca S., op. cit.

mostrati o nominati elementi che si posizionano nell'universo narrativo ma non vengono mai approfonditi o spiegati, lasciando così aperta la possibilità che venga fatto in futuro.

Nel caso di *Star Wars*, la “galassia lontana, lontana” sospesa in un “Tanto tempo fa” indefinito, è presentata sin dalle prime didascalie della prima pellicola della saga come un mondo dai confini sfocati, come un universo aperto alla molteplicità. La trilogia originale creata da George Lucas, prodotta e distribuita in un contesto industriale non ancora pienamente maturo in senso transmediale, posiziona e fa riferimento a elementi narrativi che saranno mostrati in espansioni molto più tarde. Solo dopo circa vent'anni dalla prima trilogia di film vengono mostrati allo spettatore eventi chiave, precedentemente solo menzionati o evocati, come la nascita di Darth Vader e il suo passato come Anakin Skywalker. Più in generale, sebbene sia solo negli ultimi due decenni – e in particolar modo con la recente acquisizione dei diritti del franchise da parte di Disney – che i prodotti medialità targati *Star Wars* siano proliferati seguendo una strategia coordinata di continua espansione e riuso, la narrazione della saga di partenza ha fin da subito creato una mitologia, un mondo da esplorare e abitare in molteplici direzioni e modi.

In definitiva, appare evidente che le narrazioni fantastiche e fantascientifiche siano in grado più di altri generi di attivare effetti-mondo e di avere in nuce una *worldness*, anche al di fuori di pratiche industriali tendenti alla transmedialità. La fantascienza e il fantasy tendono intrinsecamente, proprio per la loro natura “fantastica”, a costruire universi complessi e aperti che necessitano di una loro mitologia ad hoc, di loro coordinate spaziotemporali, storiche e geografiche, di loro regole fisiche e naturali, di una loro normatività sociale ed etica. I racconti ambientati in un mondo fantastico non possono che mostrare solo delle porzioni di quel mondo, rendendone possibili delle future riaperture ed espansioni, dal momento che non ne esistono dei veri confini stabiliti. Un insieme dai confini sfocati lascia uno spazio potenzialmente infinito di possibilità aperte: può mutare nel tempo, adattarsi. La mondità e l'ambiguità insite in questo tipo di narrazioni le rendono predominanti rispetto ad altre nel contesto mediale contemporaneo, ponendole in una posizione privilegiata e per l'industria e per il pubblico. Le grandi conglomerate che dominano il settore dell'intrattenimento hanno bisogno di storie che si prestino ad essere reiterate ed espanse attraverso tutte le piattaforme medialità da loro occupate, in un'ottica di ottimizzazione delle risorse – le proprietà intellettuali possedute. Tendono, inoltre, a sfruttare storie e personaggi dimostratisi già di successo da un punto di vista commerciale, o a crearne di simili collocandoli in un genere narrativo analogo secondo criteri di riconoscibilità e comunicabilità.

Nel primo caso, si assiste dunque di frequente alla creazione di mondi transmediali che traggono origine da narrazioni preesistenti già in grado di essere oggetti di culto e di generare pratiche di

fandom: “[...] alcuni mondi transmediali hanno origine da oggetti di culto, come gli scritti dell’orrore di Lovecraft”.⁵¹ Un esempio di questo tipo è proprio quello di *Dune*, caso di studio a cui verranno dedicati i prossimi capitoli. Nel secondo caso, si sviluppano storie originali che presentano comunque caratteristiche narrative e di genere riconoscibili, analoghe a quelle che già in precedenza hanno dimostrato di funzionare presso il pubblico – laddove è intrinseca alla transmedialità una dialettica fra l’adattamento e la *re-creation*⁵².

Torna ancora utile l’esempio del multiverso supereroistico Marvel. Da una pletera di narrazioni fumettistiche pubblicate nell’arco di circa sessant’anni è derivato negli anni Duemila il cosiddetto Marvel Cinematic Universe (MCU), tentativo più riuscito – sino a quel momento – dell’industria di dare vita a un universo cinematografico condiviso popolato di testi a sé stanti ma sempre interconnessi. I film del MCU utilizzano le storie narrate nei fumetti come un vasto repertorio a cui attingere liberamente per ricreare personaggi e situazioni secondo necessità narrative e produttive di volta in volta differenti, e per costruire un sistema-mondo flessibile e resiliente che duri nel tempo, continuando a generare profitto. A tal proposito, non si ha a che fare “solo con un nucleo generativo centrale (l’adattamento), o solo una narrazione che si dipana su più media (*transmedia storytelling*)”.⁵³ Per i prodotti del MCU, si può dire che:

attingono piuttosto a dei *database* (i mondi dei fumetti, quindi la proprietà intellettuale Marvel [...]) da cui prelevano personaggi e linee narrative per ricombinarli secondo esigenze produttive che si traducono in un design progettuale accurato sul lungo termine ma, allo stesso tempo aperto, modificabile ed espandibile secondo necessità industriali (*top/down*) o di consumo (*bottom/up*).⁵⁴

Questo modello narrativo e produttivo ha dato vita anche a numerose serie televisive – soprattutto in seguito al lancio della piattaforma OTT Disney+ – che espandono ulteriormente il MCU con l’introduzione di nuovi personaggi o la creazione di nuove storie che approfondiscono personaggi già noti. Una serie animata come *What if...?* (Disney+, 2021-), ad esempio, dimostra l’elevato grado di flessibilità narrativa che il genere fantastico può consentire: gli episodi della serie propongono versioni alternative di storie già mostrate in film precedenti, senza far progredire alcuna trama principale ma approfondendo ipotesi narrative che allargano l’universo e creano ulteriori spazi mediali abitabili dai fan.

⁵¹ “[...] some transmedial worlds originate from cult objects, such as Lovecraft’s horror writing”.

Klastrup L., Tosca S., op. cit.

⁵² Harvey C. B., “Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds”, cit., p. 11.

⁵³ Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, “Adattamento, rimediazione, transmedia storytelling e poi? Il caso degli universi Marvel e DC Comics al cinema e in televisione”, in Colaone Sara, Quaquarelli Lucia (a cura di), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini Editore, 2016, p. 135.

⁵⁴ *Ibidem*.

Un tentativo dell'industria analogo a quello del MCU è quello del DC Extended Universe, franchise cinematografico e televisivo ispirato ai fumetti di supereroi della DC Comics. Nato in risposta al crescente successo del MCU, e animato dallo stesso modello narrativo e produttivo basato sulla logica del “database-repertorio”, questo non ha però avuto esiti commerciali analoghi. I film non hanno generato incassi da record come quelli targati Marvel, né hanno dato vita a un fandom altrettanto forte e fedele. Dopo una prima fase sotto l'egida creativa del regista Zack Snyder, la mondità del DC Extended Universe ha subito molte modifiche, ottenendo però risultati commerciali ancora inferiori. Più recentemente è subentrato alla guida del progetto il regista James Gunn, dando vita a una nuova fase di espansione sul mezzo televisivo col lancio della serie *Peacemaker* (HBO Max, 2022-). Il modello del franchise sembra ora essere meno “centralizzato”, privo di una trama guida principale riconoscibile e di un canone narrativo ben individuabile. Sebbene si sia dimostrato resiliente e in grado di adattarsi ai cambiamenti, questo universo narrativo sembra non aver mantenuto un sufficiente livello di coerenza tra le sue parti né una precisa riconoscibilità della *worldness*.

Questo rapido sguardo in parallelo sui due maggiori franchise supereroistici contemporanei mette in luce, inoltre, come gli esiti commerciali dei prodotti culturali restino comunque di natura difficilmente prevedibile. I franchise transmediali possono chiudersi prima del previsto a causa di performance di mercato negative, possono subire modifiche e aggiustamenti, o addirittura ripartire da zero: in ogni caso, i risultati delle strategie creative e commerciali adottate per dare vita a ecosistemi durevoli e resilienti sono sempre soggetti a un certo grado di imprevedibilità, costitutivo per questo tipo di prodotti industriali. Come verrà approfondito più avanti, non sempre un sistema si rivela in grado di rispondere al meglio a fattori e stimoli esterni, dettati da esigenze industriali, eventi imprevisi, i quali ricadono direttamente sulla produzione delle storie e possono anche farle finire anzitempo o troncarle senza alcun finale stesso.

In entrambi i casi appena proposti si assiste, ad ogni modo, alla costruzione di sistemi narrativi complessi e molteplici – dei veri e propri “multiversi dichiarati” – che attingono, pur secondo processi e dinamiche non riducibili esclusivamente a pratiche di adattamento e transmedialità, a universi preesistenti e già noti. Personaggi e formule narrative già conosciuti dal grande pubblico – appartenenti a schemi di genere facilmente riconoscibili – vengono riproposti su più mezzi e piattaforme seguendo un modello progettuale che resta aperto al cambiamento e cerca di protrarsi nel tempo. Le grandi narrazioni generate dal mainstream globale, costituendosi come degli ecosistemi, vivono dunque in un equilibrio dinamico sospeso tra conservazione e cambiamento, tra il già noto e la novità. Un aspetto che contraddistingue gli ecosistemi di genere fantastico o fantascientifico, e che li differenzia da altri più spesso legati alla lunga e

lunghissima serialità televisiva, è la centralità sia economica che narrativa rivestita dal mezzo cinematografico: in particolare, dai film blockbuster distribuiti nelle sale.

1.5 Mondi fantastici e blockbuster hollywoodiano: narrazioni flessibili e visioni spettacolari

Il blockbuster, “un film ad alto costo ideato e progettato per ottenere un vasto successo nel mercato internazionale”,⁵⁵ si trova al centro di più aspetti cruciali per la nostra riflessione. Il film hollywoodiano ad alto costo è la categoria di prodotto mediale che prima e più di altre – per ragioni storiche e commerciali – sintetizza la duplice spinta di ordine narrativo ed economico che sottende le logiche industriali contemporanee a cui si è fatto riferimento nel paragrafo precedente. Inoltre, evidenzia ancora una volta delle peculiarità riguardanti i generi attorno a cui si concentra l’interesse di questo capitolo.

L’avvento della cosiddetta “era dei blockbuster”⁵⁶ segna una tappa storica miliare per il cinema e per lo sviluppo di quelle logiche creative e produttive che sarebbero poi culminate nel paradigma transmediale: “[...] a partire dagli anni Ottanta, il cinema mira alla costruzione di universi narrativi complessi, a intere cosmologie che si sviluppano su media differenti”.⁵⁷ Ancora una volta, è esemplare la trilogia originale di *Star Wars*: il primo capitolo della saga, *Guerre Stellari (Star Wars, George Lucas, 1977)*, è considerato, insieme al di poco anteriore *Lo squalo (Jaws, Steven Spielberg, 1975)*, il prototipo del film blockbuster. Il forte successo della pellicola dà vita, nei primi anni Ottanta, a due sequel: *L’Impero colpisce ancora (The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980)* e *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi, Richard Marquand, 1983)*. Con questa trilogia, l’industria di Hollywood ha dunque per la prima volta saputo dar vita a una saga fantascientifica estremamente performativa sul mercato, destinata a generare per decenni un’enorme quantità di estensioni transmediali, e in grado di adattarsi nel corso del tempo alle mutazioni dell’industria stessa. In estrema sintesi, diremo che questo modello emerso negli anni Ottanta ha saputo perfezionarsi ed evolversi fino all’avvento della cultura convergente:

Nel contesto contemporaneo, il cinema blockbuster offre agli spettatori una pluralità di racconti piuttosto che una singola narrazione. Sequel, saghe ed episodi abbondano sul grande schermo, rendendo i prodotti cinematografici contemporanei degli oggetti che debordano nel tempo e nello spazio e che, sottoposti a continuo restyling, si propongono alle audience in modalità sempre rinnovate.⁵⁸

⁵⁵ Cucco Marco, *Economia del film. Industria, politiche, mercati*, Roma, Carocci Editore, 2020, p. 41.

⁵⁶ Cfr. King Geoff, *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all’era dei blockbuster*, Torino, Einaudi, 2004.

⁵⁷ Blanchet Alexis, “Cinema e videogiochi, le leggi dell’adattamento” in Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008, p. 49.

⁵⁸ Pescatore G., Innocenti V., in Zecca F. (a cura di), op. cit., pp. 131-132.

È dunque quello dei film ad alto costo il segmento industriale in cui le logiche transmediali ed ecosistemiche hanno trovato la loro prima espressione più compiuta e hanno ottenuto i successi commerciali che le hanno rese l'obiettivo economico della contemporaneità. Con la proliferazione dei seguiti, delle derivazioni e delle espansioni narrative – nonostante tradizionalmente il mezzo cinematografico abbia dato vita a narrazioni finalistiche, autoconclusive, a sé stanti – “una delle conseguenze più significative è che la narrazione diventa assai meno rilevante del mondo finzionale. [...] la rimediazione del cinema hollywoodiano [...] assume i contorni di un'opera di creazione di universi, facilitata dalla proliferazione degli effetti speciali digitali”.⁵⁹ Non è certamente casuale che tutti gli esempi citati da Blanchet abbiano a che fare con mondi di fantasia: *Il Signore degli Anelli*, *Harry Potter*, *Matrix*, *Spider-Man*, *Le Cronache di Narnia*. Lo stesso Blanchet afferma che:

Anziché concentrarsi sulla narrazione in quanto tale, le pellicole danno una forma visiva all'universo [...] la diegesi filmica ignora deliberatamente alcuni passaggi e lascia allo spettatore/lettore il compito di ricostruire la storia, di riempire gli spazi, magari per mezzo di altri strumenti medialità (videogame, fumetti, film d'animazione ecc.).⁶⁰

I blockbuster, quindi, sono solo delle porte d'ingresso di universi narrativi e di franchise ben più vasti. Questi film di forte richiamo introducono lo spettatore a una galassia di prodotti medialità ulteriori, e lo spingono a fruirli proponendogli mitologie e linee narrative molteplici che si diramano lungo più direzioni potenziali, che esplorano porzioni di mondo non ancora mostrate. Da un punto di vista progettuale, il film spettacolare ad alto costo ha la funzione strategica di gettare le basi di una *worldness*, di un sistema-mondo che riesca a durare nel tempo generando il maggior numero possibile di contenuti e di ricavi. Nello scenario contemporaneo, i blockbuster restano dei punti d'incontro chiave fra l'industria e il pubblico, e continuano a realizzare performance commerciali superiori a quelle di qualsiasi altro segmento dell'industria mediale. Il punto d'interesse più rilevante per il prosieguo di questa argomentazione è la centralità che il film blockbuster – un prodotto concepito e realizzato prioritariamente per la distribuzione nelle sale cinematografiche – riveste in relazione all'economia complessiva di un ecosistema narrativo, e in particolare per quelli di genere fantastico e fantascientifico. È proprio con questo tipo di mondi finzionali che il cinema ad alto costo realizza a pieno i suoi obiettivi economici ed esprime al meglio le sue funzioni narrative in un'ottica transmediale a lungo termine.

⁵⁹ Blanchet A., in Bittanti M. (a cura di), op. cit., pp. 49-50.

⁶⁰ Ivi, p. 49.

Se si esamina la questione da un punto di vista puramente numerico e quantitativo, emerge già con chiarezza come questi blockbuster si dimostrino in grado di ottenere di volta in volta risultati economici senza precedenti, battendo cifre record sempre più vertiginose. La classifica dei film con i maggiori incassi nella storia del cinema⁶¹ offre dei dati che evidenziano aspetti di notevole interesse. Tenendo in considerazione le prime dieci pellicole in classifica, si nota come siano tutte ambientate in universi narrativi di genere fantastico, eccetto due: una di genere drammatico e sentimentale, *Titanic* (James Cameron, 1997), e l'altra di animazione, *Il re leone* (*The Lion King*, Jon Favreau, 2019). Se si escludono questi due film, i restanti otto appartengono tutti a mondi finzionali ben più vasti: la saga di *Avatar*, l'universo di *Star Wars*, quello di *Jurassic Park*, e il già citato Marvel Cinematic Universe. Ben quattro dei dieci film coi maggiori incassi di sempre fanno parte proprio del MCU: *Avengers: Endgame* (Anthony e Joe Russo, 2019) in seconda posizione, *Avengers: Infinity War* (Anthony e Joe Russo, 2018) in sesta, *Spider-Man: No Way Home* (Jon Watts, 2021) in settima, e *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) in decima. La fantascienza occupa due delle prime tre posizioni, con una coppia di film appartenenti alla stessa saga, l'uno sequel diretto dell'altro: rispettivamente, *Avatar – La via dell'acqua* (*Avatar: The Way of Water*, James Cameron, 2022) e *Avatar* (James Cameron, 2009) – quest'ultimo in cima alla classifica con un incasso globale di 2,9 miliardi di dollari.

È da notare, inoltre, come tra questi solo *Avatar* proponga un mondo narrativo originale che non si rifà direttamente ad altri testi-sorgente. *Star Wars: Il risveglio della Forza* (*Star Wars: The Force Awakens*, J. J. Abrams, 2015), quinto in classifica, si presenta come il nuovo capitolo di una saga cinematografica cominciata quasi quarant'anni prima; le pellicole del MCU ripropongono personaggi e storie delle serie fumettistiche; *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015), in ottava posizione, riapre il franchise di *Jurassic Park* dopo i tre film della saga originaria (1993-2001); e anche *Il re leone*, in nona posizione, è il remake shot-for-shot in CGI dell'omonimo film animato del 1994. Un quadro del genere dimostra come la spiccata tendenza dell'industria mediale contemporanea a riaprire narrazioni precedenti, per continuare a sfruttarne la proprietà intellettuale e ridurre i margini di rischio commerciale, sia ampiamente legittimata da prestazioni di mercato più che efficaci.⁶² Come già proposto nelle pagine precedenti, inoltre, si può dire che ogni racconto transmediale implichi di per sé un dialogo tra forme di adattamento ed elementi di creazione ex novo – anche quando non faccia esplicitamente parte di un franchise preesistente.

⁶¹ <https://www.boxofficemojo.com/>

⁶² Cucco M., op. cit., p. 43.

Oltre alla già citata flessibilità narrativa dei mondi fantastici, che li mantiene perennemente aperti e sfocati, e cioè in grado di dar vita a continui seguiti, rifacimenti, spin-off, ecc., c'è un altro elemento da considerare in riferimento al rapporto privilegiato tra queste categorie di genere e la formula narrativa e produttiva del film blockbuster: la promessa di spettacolarità. Da un lato, l'industria fa leva sulla componente spettacolare del grande film di prossima uscita per attrarre pubblico in sala – specie in un contesto mediale altamente competitivo come quello della convergenza digitale, in cui l'attenzione e il denaro dell'audience vengono contesi da una molteplicità di mezzi, piattaforme e dispositivi che vanno al di là della sala stessa, dalla televisione ai social media ecc.⁶³ Promettere un'esperienza spettacolare al pubblico è una strategia comunicativa di marketing: “Il film spettacolare ad alto budget si configura [...] come un evento eccezionale da non perdere”.⁶⁴ Dall'altro lato, la componente spettacolare e l'epicità sono caratteristiche narrative ed estetiche spesso connaturate a questi generi, e che pertanto li rendono più adatti di altri a creare un'attesa di eccezionalità presso gli spettatori e ad esaudire questa promessa di grandezza. Questa specialità dei mondi fantastici viene messa particolarmente in risalto proprio dal mezzo filmico: il grande schermo e i budget cinematografici sono i presupposti che meglio consentono la spettacolarità, la fruizione di un'esperienza totalizzante e soverchiante. Inoltre, non è da tralasciare quanto la componente spettacolare sia congenita anche al mezzo cinematografico tout court, al di là di più strette categorie di genere. Si può ben dire che il cinema, nato come attrazione popolare,⁶⁵ sia fin dalle sue origini una promessa di spettacolarità, di novità: l'esperienza sensoriale pervasiva e inedita offerta dal cinema sul grande schermo è da sempre motivo di attrattività, di creazione di un preciso orizzonte di attese e aspettative.

Per dirla con La Polla: “[...] il cinema non è soltanto registrazione ma anche e soprattutto *costruzione* di immagini indipendentemente dal loro grado di verosimiglianza [...] esso è veicolo ideale di fantasie, più o meno scientificamente fondate, che permettono al pubblico audacissime esercitazioni di immaginario”.⁶⁶ Nel contesto del film blockbuster, questa costruzione di immagini è inevitabilmente legata a possibilità tecniche ed economiche e, in special modo nella contemporaneità, tecnologiche. L'uso del digitale nella creazione di

⁶³ Di Chio Federico, “Già e non ancora: a dieci anni dalla rivoluzione digitale”, in Di Chio Federico (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017, p. 14.

⁶⁴ Cucco M., op. cit., p. 38.

⁶⁵ Carluccio Giulia, Pollone Matteo, Rigola Gabriele, “Dal cinematografo al cinema”, in Carluccio Giulia, Malavasi Luca, Villa Federica, *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015, p. 17.

⁶⁶ La Polla Franco, “La fantascienza”, in Brunetta Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale. Volume Secondo. Gli Stati Uniti. Tomo secondo*, Torino, Einaudi, 2000, p. 1519.

immagini e di esperienze multisensoriali, che attraggono l'audience per la loro natura spettacolare, ha giocato un ruolo a dir poco significativo nella storia del cinema, creandovi un vero e proprio spartiacque. La componente tecnologica e innovativa dell'effetto spettacolare, e più in generale dell'esperienza di visione stessa, ha un'importanza particolarmente densa di significati per un genere come quello della fantascienza, in cui la tematizzazione di questioni scientifiche e tecnologiche è un caposaldo narrativo ed estetico. La storia del cinema di fantascienza è indissolubilmente legata agli sviluppi tecnologici del mezzo e alla sua capacità materiale di costruire immagini ai limiti del verosimile. È in questo senso che la promessa di offrire esperienze e immagini “mai viste prima” si fa specialmente significativa e trainante per i film di genere fantascientifico. Se il cinema – soprattutto quello ad alto costo – insegue e promette l'espansione dei limiti del visibile e del mostrabile, la vera e propria *costruzione* di un mondo fantastico è ciò che sembra realizzare questa ambizione in maniera più piena. “E, in effetti, cosa ci incanta di film cult come *Blade Runner*, o come il recente *Avatar*? Certo il racconto a metà tra il fantastico e il tecnologico-scientifico, ma anche il piacere di uno schermo pieno e proliferante di immagini *mai viste*”.⁶⁷

Proprio *Avatar* sembra rappresentare un punto d'arrivo cruciale nella storia del blockbuster e del cinema di fantascienza, sia da un punto di vista economico che estetico: la pellicola diventa la più redditizia della storia del cinema costruendo un'esperienza visiva innovativa basata sulla tecnologia 3D. L'uso della tridimensionalità si configura come un elemento di attrazione molto forte e foriero di novità imperdibili, e consente materialmente la costruzione di un mondo fantastico che esonda i limiti dello schermo. Secondo Menarini:

L'incasso sbalorditivo del film [...] ha ricollocato lo spettacolo fantascientifico laddove nessun altro genere era mai arrivato in termini di popolarità [...] è proprio il ‘meraviglioso’, più che il tecnologico, a fornire ad *Avatar* il grado di attenzione che [...] ne ha decretato il boom. L'insistenza sulla novità tecnologica, sul superamento degli standard tecnici e qualitativi fino a quel momento raggiunti, e sulla sensazione che il cinema non sarebbe mai stato più lo stesso, ormai trasformato in una *esperienza* multisensoriale e multimediale, ha fatto il resto [...].⁶⁸

In sostanza, il film blockbuster – e in special modo quello di fantascienza – sembra collocarsi in maniera privilegiata al centro di alcune logiche produttive e industriali che definiscono la contemporaneità, favorendone la sintesi e il soddisfacimento simultaneo. Con la sua elevata componente spettacolare, questa categoria di prodotto mediale riesce a costituire un polo di attrazione tuttora forte per il pubblico pagante, trasmettendogli la sensazione di assistere a

⁶⁷ Dusi Nicola, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Milano, Mimesis Edizioni, 2015, p. 65.

⁶⁸ Menarini Roy, *Cinema e fantascienza*, Bologna, ArchetipoLibri, 2012, p. 26.

un'esperienza nuova e imperdibile. Al contempo, funge così da efficace *entry point* di un universo più ampio, tendendo alla molteplicità e all'estensibilità, e mantenendo margini di incompletezza che saranno colmati da altri prodotti transmediali e dall'azione partecipativa dell'audience.

Per specificare meglio le possibilità narrative che può offrire un blockbuster contemporaneo di tipo fantastico – in funzione del sistema-mondo plurale e aperto di cui fa parte – un esempio piuttosto esplicativo è quello di *Spider-Man: No Way Home*. Attraverso l'espedito del multiverso, questo film riesce a rendere parte del suo canone e della sua diegesi altre due serie cinematografiche che lo hanno preceduto, dimostrando una grande flessibilità di narrazione. *Spider-Man: No Way Home* è il terzo capitolo di una trilogia dedicata al supereroe con Tom Holland come attore protagonista, ma non ne costituisce la prima incarnazione filmica. Precedentemente, Sony aveva dato vita ad altri due franchise per il grande schermo riguardanti l'Uomo Ragno: una trilogia diretta da Sam Raimi ed interpretata da Tobey Maguire, e altre due pellicole dirette da Marc Webb e interpretate da Andrew Garfield. In *Spider-Man: No Way Home* – il cui piano narrativo si configura dunque come un secondo reboot del personaggio cinematografico di Spider-Man – compaiono anche le due precedenti incarnazioni del supereroe, interpretate sempre da Maguire e Garfield, che vengono così inglobate anch'esse nel Marvel Cinematic Universe come sue versioni alternative, parallele. Il pubblico vede contemporaneamente sullo schermo tre diverse incarnazioni dello stesso personaggio interpretate da tre attori diversi nel corso del tempo, in quanto parti di un unico multiverso finzionale condiviso. L'ultimo tassello di questa strategia di espansione e stratificazione è nella scena durante i titoli di coda, che mostra il supercattivo Venom: il personaggio è protagonista dell'omonimo film del 2018 di Ruben Fleischer che appartiene ad un altro franchise ancora, composto da film dedicati ad alcuni *villain* nemici di Spider-Man, il cosiddetto Sony's Spider-Man Universe (SSU) – di cui fanno parte anche *Venom – La furia di Carnage* (*Venom: Let There Be Carnage*, Andy Serkis, 2021), *Morbius* (Daniel Espinosa, 2022), e *Madame Web* (S. J. Clarkson, 2024). Un film – o forse bisognerebbe dire un incrocio di molti più film – come *Spider-Man: No Way Home* mostra fin dove ha saputo spingersi sul grande schermo la logica della pluralità del racconto caratteristica degli ecosistemi contemporanei, mette in risalto l'elevato grado di permeabilità dei confini di questo tipo di testo filmico, localizza e relativizza i concetti di coerenza narrativa e di normatività di un canone. E, al contempo, riesce a generare ricavi in sala pari a 1,9 miliardi di dollari.

Riassumendo, sono due i punti fondamentali che rendono particolarmente efficaci i blockbuster contemporanei, e più di tutti quelli di fantasia e fantascienza, in relazione al sistema dei media:

la flessibilità narrativa e la spettacolarità visiva. La prima va incontro a logiche di natura transmediale e costruisce effetti-mondo, la seconda funge da richiamo per il pubblico offrendogli esperienze sensoriali ed emotive per le quali è disposto a investire risorse economiche. Proprio questi elementi spiegano la centralità del grande schermo e delle pellicole ad alto costo nel funzionamento e nello sviluppo degli ecosistemi narrativi fantastici: l'investimento di grandi risorse economiche e creative nella produzione dei blockbuster testimonia la loro strategicità in un'ottica a lungo termine e in una logica di creazione di mondi complessi. Per gli universi narrativi fantastici, il film ad alto costo sembra essere un centro di gravità permanente che pone le basi della mondità dello storyworld, o – se è l'adattamento di un'opera precedente – le (ri)organizza, in vista delle sue future estensioni su altri media e piattaforme; un primo punto di convergenza degli sforzi industriali che funge da banco di prova della sostenibilità del sistema, a partire dalla distribuzione globale nelle sale.

1.6 Forme di narrazione cineludica nei mondi fantastici

Continuando ad adottare uno sguardo sistemico sui media e le relazioni che intercorrono fra essi, emerge un ulteriore risvolto di interesse riguardo le narrazioni fantascientifiche. Queste sembrano ancora trovarsi al centro di una convergenza industriale e narrativa, stavolta tra due mezzi differenti, quello cinematografico e quello videoludico. Tale convergenza sembra manifestarsi proprio a partire dai film blockbuster: la pratica dell'adattamento videoludico di pellicole cinematografiche vive un momento di diffusione e sviluppo parallelo all'affermazione dell'era dei blockbuster di cui sopra. L'industria cerca già negli anni Settanta e Ottanta di costruire sinergie tra i media, specialmente adattando ed espandendo prodotti mediali che hanno già avuto successo, per ridurre il rischio d'impresa e massimizzare i profitti. Perciò, i videogiochi di ispirazione cinematografica hanno fin da subito preferito, come testi di partenza e nuclei generativi, i blockbuster di buona riuscita commerciale. “In altre parole, l'adattamento [videoludico] privilegia film concepiti fin dall'inizio per i bisogni del mercato cinematografico, con particolare predilezione per il genere action, avventura e fantascienza”.⁶⁹ Soprattutto, nel caso di quest'ultima, con “*Tron, Star Wars, [...] Robocop, Predator, [...] Alien [...] Si tratta di film o serie di film che formano cosmologie coerenti e suscettibili di (infinite) espansioni videoludiche in virtù della varietà dei personaggi, delle scenografie, e delle situazioni che essi propongono*”.⁷⁰

⁶⁹ Blanchet A., in Bittanti M. (a cura di), op. cit. p. 38.

⁷⁰ Ivi, p. 46.

Ciò che quindi sembra legare i blockbuster di fantascienza ai videogiochi, oltre alle strategie commerciali già menzionate, sono anche dei parallelismi estetici e narrativi – particolarmente evidenti e accentuati nella contemporaneità grazie agli sviluppi del digitale. La spettacolarità e la natura pervasiva, multisensoriale, esperienziale della visione cinematografica dei blockbuster contemporanei dà vita a un tipo di fruizione che si avvicina a quella ludica: “la grande fisicità del cinema mainstream odierno, che avvolge lo spettatore a livello sensoriale, oltre la vista e l’udito, concedendogli, se non proprio la possibilità di agire, quantomeno l’occasione di scuotersi da una posizione passiva”.⁷¹ Come abbiamo già visto, la tipologia di film che riesce meglio ad attivare questo tipo di esperienza, realizzando incassi elevatissimi, è il blockbuster di fantascienza. La percezione di immersività passa proprio attraverso la costruzione di un vero e proprio sistema-mondo da abitare. Si è già fatto riferimento a come il blockbuster contemporaneo risponda, nella sua progettazione e creazione, più a logiche di *worldness* e di costruzione di un universo che a logiche di narrazione in senso stretto: come per il videogioco, anche per il blockbuster contemporaneo l’esposizione di una storia chiusa, caratterizzata da unicità e finalità, è subordinata al design e all’overdesign di un mondo più vasto. Proprio i racconti fantastici e fantascientifici – grazie alla loro natura aperta e sfocata – sono quelli in grado di creare con più forza nel fruitore la sensazione della presenza circostante di un mondo ben più ampio e inesplorato, che esonda al di là dei limiti della narrazione corrente.

Un esempio paradigmatico di come il mezzo videoludico possa avere un ruolo chiave all’interno di un racconto transmediale è sicuramente quello del franchise proposto in apertura del capitolo e usato dallo stesso Jenkins come importante caso di studio: *Matrix*. Il videogioco *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003) acquisisce pieno significato solo se posizionato nello storyworld, ed è particolarmente legato al secondo film della trilogia, *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, Andy e Larry Wachowski, 2003). Il giocatore può scegliere se controllare Niobe o Ghost, personaggi entrambi presenti nei film ma di ruolo secondario, e “durante l’esplorazione degli ambienti di gioco entra in contatto con indizi e informazioni che integrano l’universo narrativo di *Matrix*”.⁷² Il modello interattivo e partecipativo della fruizione transmediale sembra pienamente realizzato in *Enter the Matrix*, un videogioco che costruisce un’esperienza basata sulla capacità dell’utente di “riallacciare i molti fili del racconto lasciati in sospeso dal testo cinematografico”,⁷³ secondo una logica di riempimento degli interstizi narrativi e di azione in prima persona all’interno dello storyworld.

⁷¹ Salvador M., op. cit., p. 108.

⁷² Fassone Riccardo, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci editore, 2017, p. 52.

⁷³ Ibidem.

Una logica analoga sembra animare anche un tentativo anteriore a quello di *Matrix* che, sebbene si collochi in un contesto storico e industriale meno maturo in senso transmediale, rappresenta comunque una tappa emblematica. Se Klastrop e Tosca individuano negli oggetti di culto una delle possibili origini di un mondo transmediale⁷⁴, un caso decisamente rappresentativo in tal senso è quello del film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Questo cult di fantascienza si configura già di per sé stesso come un testo aperto, incompleto, dai confini porosi. Atkins, di fatti, lo definisce come “una sorta di mega-testo, un super-racconto che accorpa molteplici iterazioni, ripetizioni e repliche”.⁷⁵ Ai fini del discorso, ci interessa ora citare l’omonimo prodotto videoludico del 1997 sviluppato da Westwood Studios. Lungi dall’essere definibile come un adattamento del film, questo videogioco ne costituisce piuttosto un’espansione narrativa, ricca di rimandi e incroci col testo originario. Il protagonista mosso dal giocatore non è infatti Rick Deckard, ma un “blade runner” novizio di nome Ray McCoy. Il gioco si svolge in parallelo al film da un punto di vista cronologico, e ne approfondisce l’universo affidando al giocatore un’indagine per trovare due replicanti che sembrano aver massacrato degli animali. È interessante notare, per inciso, come il tema della scarsità delle forme di vita animali all’interno della distopia di *Blade Runner* sia più direttamente riferito al romanzo di partenza di Philip K. Dick del 1968, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, che al film di Scott.⁷⁶ Nel corso del gameplay, gli utenti si trovano più volte a interagire con luoghi e personaggi presenti nella pellicola. Si può dire che con questo videogioco venga offerta al pubblico un’esperienza di intrattenimento in grado di bilanciare la sua natura derivativa e ancillare con la proposizione di elementi inediti precedentemente inesplorati, senza rinunciare né alle specificità linguistiche e fruibili del medium videoludico né al suo pur evidente e fertile dialogo con quello cinematografico. In merito a questo caso di studio, si è parlato di “sodalizio tra fantascienza e giochi digitali”.⁷⁷

Ad ogni modo, si può notare come sia proprio la centralità narrativa ed esperienziale di luoghi e ambienti di gioco a rendere spesso efficace un prodotto videoludico da un punto di vista transmediale ed ecosistemico. L’agency insita in un’esperienza di gioco, e la resa altamente immersiva del mondo finzionale consentita dal digitale, danno al pubblico la possibilità di abitare nell’universo narrativo, di muoversi e agire al suo interno. L’interazione diretta con oggetti, luoghi e situazioni svela informazioni narrative che, oltre che fruite, vengono per

⁷⁴ Klastrop L., Tosca S., op. cit.

⁷⁵ Atkins Barry, “Replicando Blade Runner, tra giochi di superficie e spazi profondi” in Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008, p. 249.

⁷⁶ Ivi, p. 256.

⁷⁷ Ivi, p. 265.

l'appunto agite. A tal proposito, riferendosi al videogioco *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014), ambientato nello storyworld del franchise di *Alien*, Fassone parla di “narrativizzazione di un ambiente”.⁷⁸ L'ambiente di gioco di *Alien: Isolation* è progettato e realizzato affinché ogni suo oggetto interagibile racconti frammenti di storie e fornisca elementi narrativi. Per dirla ancora con Jenkins, si è qui di fronte a una forma di “narrazione spaziale: la costruzione di mondi esplorabili ricchi di indizi e suggerimenti che rimandano a storie possibili”.⁷⁹ Si tornerà più avanti su questo aspetto in relazione al videogioco – al momento inedito – *Dune: Awakening* (Funcom, 2024), ai suoi paratesti promozionali e ai suoi aggiornamenti in progress (*Development Update*) condivisi dal team e dalla casa sviluppatrice stessa.

Tirando le somme di questo primo capitolo, possiamo sinteticamente affermare, per riavere chiare le nostre coordinate di partenza, che gli ecosistemi narrativi sono oggetti:

aperti, non procedurali, [ch]e trasformano il testo in qualcosa di frammentato, modulare e interoperabile; sono strutture interconnesse attraverso rimandi, rimediazioni e rilocalizzazioni; generano mondi durevoli e coerenti che si evolvono in modo non prevedibile; sono caratterizzati da una componente biotica, vitale, in continua evoluzione.⁸⁰

Partendo dalla definizione del nostro oggetto di indagine, ne abbiamo individuato il rapporto privilegiato con i generi narrativi del fantastico e del fantascientifico, fortemente legati anch'essi alla mondità e a una durabilità di natura evolutiva e adattativa. Per proseguire oltre nell'analisi di un caso di studio di fantascienza come quello dell'universo di *Dune*, occorre tenere a mente quanto delineato in questi paragrafi: la natura aperta, sfocata, tendente a un'espansione potenzialmente infinita, che caratterizza i mondi fantastici prima ancora che questi si facciano transmediali; il ruolo cruciale svolto dal film hollywoodiano ad alto costo per lo sviluppo narrativo e la riuscita economica di un ecosistema fantastico; l'importanza e la performatività dei media digitali e interattivi, in special modo quello videoludico, nella costruzione di un mondo finzionale che sia abitabile, immersivo, agibile.

Dopo aver chiarito questi aspetti, l'attenzione di questo elaborato si concentrerà sul suo caso di studio – l'universo di *Dune* – cercando di portarne alla luce alcune caratteristiche particolari, a partire dalla preponderanza del mezzo letterario nell'economia complessiva dell'ecosistema stesso, e dalla sua specifica capacità di costruire una *worldness* che continua a svilupparsi da decenni, dando segnali di crescente espansività. L'analisi degli adattamenti cinematografici e

⁷⁸ Fassone R., op. cit., p. 95.

⁷⁹ Ivi, p. 94.

⁸⁰ Salvador M., op. cit., p. 113.

televisivi della saga letteraria susseguirsi negli anni culminerà con uno sguardo sul nuovo franchise creato da Warner, un ecosistema tuttora in via di sviluppo che mette già in risalto molte questioni degne di interesse riguardanti questo tipo di oggetti.

2. L'UNIVERSO NARRATIVO LETTERARIO DI *DUNE*

2.1 *Mappare il Duniverse*

Nel contesto economico e culturale che dà forma alla mediasfera globale contemporanea, *Dune* costituisce un marchio di natura transmediale attorno a cui convergono logiche commerciali e creative cruciali in seno all'analisi fin qui condotta. Continuando ad osservare i fenomeni da un punto di vista sistemico e inclusivo, è innanzitutto importante definire *Dune* come una proprietà intellettuale chiave, in grado di dare vita a un elevato numero di racconti che si dipanano su più mezzi e piattaforme e, soprattutto, di generare ricavi per decenni. Ancora, è da sottolinearsi come, nonostante la già notevole longevità del marchio, questo stia vivendo negli ultimi anni un'ondata espansiva ancora più rapida e più matura in senso transmediale. Questa sua recente tendenza si prospetta come in potenziale crescita, sospesa tra forze diverse. Da un lato, l'industria dell'intrattenimento contemporanea impone che una proprietà intellettuale si faccia ecosistema per sopravvivere nel mercato globale delle grandi conglomerate. Dall'altro, come si è già anticipato, la natura vitale e biotica delle narrazioni ecosistemiche contemporanee non le esenta da minacce – che siano di natura endogena o esogena – che possono accelerarne la conclusione, o comunque ostacolarne lo sviluppo.⁸¹

Ciò su cui questo capitolo si concentrerà sono la nascita e lo sviluppo dell'universo narrativo di *Dune* come mondo finzionale di natura primariamente letteraria. In tal senso, occorre da subito differenziare due sottoinsiemi di prodotti e racconti: il Ciclo di *Dune* (*Dune Chronicles*) e l'Universo Espanso (*Expanded Dune Universe*). Il primo è costituito dalla saga di romanzi scritta da Frank Herbert, pubblicata tra il 1965 e il 1985; il secondo fa invece riferimento alla somma dei romanzi e delle novelle scritte da Brian Herbert (figlio di Frank) e Kevin J. Anderson, dal 1999 ad oggi. Il Ciclo nasce con l'omonimo romanzo capostipite,⁸² oggetto di culto di particolare rilievo non solo per la letteratura di genere fantascientifico, ma anche per l'immaginario culturale e artistico dei decenni seguenti: *Dune* influenza numerosi artisti e opere, configurandosi come l'ambizione traspositiva quasi irrealizzabile di molti registi, sceneggiatori, disegnatori, ecc. L'oggetto di culto originario, che rimane tuttora il più conosciuto e ripreso di tutto l'universo narrativo – non solo tra le opere letterarie, ma anche da un punto di vista intermediale – ha generato cinque seguiti letterari: *Messia di Dune*,⁸³ *I figli di*

⁸¹ Cfr. De Pascalis I. A., Pescatore G., in Pescatore G. (a cura di), op. cit.

⁸² Herbert Frank, *Dune*, Philadelphia and New York, Chilton Books, 1965.

⁸³ Herbert Frank, *Dune Messiah*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1969.

Dune,⁸⁴ *L'Imperatore-dio di Dune*,⁸⁵ *Gli Eretici di Dune*⁸⁶ e *La rifondazione di Dune*.⁸⁷ Il Ciclo era progettato per concludersi con un ulteriore romanzo finale, concepito ma mai davvero scritto a causa della morte dell'autore nel 1986. Durante la pubblicazione della saga, il primo libro è oggetto di due adattamenti cinematografici. Il primo, difatti irrealizzato, è il tentativo del regista cileno Alejandro Jodorowsky risalente al 1975, di cui resta traccia nel mastodontico e dettagliatissimo storyboard preparativo e nel film documentario *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013). Il secondo è un "cult movie imperfetto"⁸⁸ la cui storia produttiva e la cui ricezione presentano al contempo successi parziali e forti criticità: si tratta della trasposizione lynchiana, *Dune* (David Lynch, 1984).

L'Universo Espanso, invece, prende vita più di un decennio dopo il troncamento del Ciclo originario. Brian Herbert raccoglie l'eredità creativa ed editoriale di suo padre e, insieme allo scrittore di fantascienza Kevin J. Anderson, avvia una grande operazione di espansione e dilatazione dell'universo duniano. Le fonti primarie restano il Ciclo e gli appunti di Frank Herbert, con cui l'Universo Espanso intrattiene relazioni ambigue e talvolta contraddittorie. L'espansione comincia con due trilogie: *Il preludio a Dune* (*Prelude to Dune*, 1999-2001) e le *Leggende di Dune* (*Legends of Dune*, 2002-2004). È proprio in questo periodo che un rinnovato interesse per la saga dà vita a una nuova trasposizione, questa volta per il mezzo televisivo. La rete basic cable statunitense Sci-Fi Channel⁸⁹ produce due miniserie: *Dune – Il destino dell'universo* (*Frank Herbert's Dune*, Sci-Fi Channel, 2000), adattamento del primo romanzo del Ciclo, e *I figli di Dune* (*Frank Herbert's Children of Dune*, Sci-Fi Channel, 2003), adattamento del secondo e del terzo.

La produzione letteraria di Herbert figlio e di Anderson prosegue poi con l'attesa e controversa conclusione del Ciclo di Herbert padre, rimasto incompiuto. Il cosiddetto *Dune 7* è composto da due romanzi, *I cacciatori di Dune*⁹⁰ e *I vermi della sabbia di Dune*.⁹¹ La conclusione della saga principale non ferma la proliferazione delle linee narrative dell'Universo Espanso, che continua con le nuove trilogie *Heroes of Dune* (2008-2023) e *Great Schools of Dune* (2012-2016). Il recente avvio del franchise audiovisivo targato Warner, che progetta di sviluppare un nuovo mondo transmediale a partire dal vasto materiale letterario, è accompagnato dalla

⁸⁴ Herbert Frank, *Children of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1976.

⁸⁵ Herbert Frank, *God Emperor of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1981.

⁸⁶ Herbert Frank, *Heretics of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.

⁸⁷ Herbert Frank, *Chapterhouse: Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1985.

⁸⁸ Rossi Filippo, *Dune. Tra le sabbie del mito*, Battipaglia, Edizioni NPE, 2021, p. 213.

⁸⁹ Chiamata dal luglio 2009 SyFy in seguito a un restyling.

⁹⁰ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Hunters of Dune*, New York, Tor Books, 2006.

⁹¹ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sandworms of Dune*, New York, Tor Books, 2007.

pubblicazione di una ulteriore trilogia letteraria dell'Universo Espanso, *The Caladan Trilogy* (2020-2022). L'acquisizione dei diritti da parte di Legendary genera infine un nuovo adattamento cinematografico del primo romanzo originario, stavolta diviso in due pellicole: *Dune* (*Dune: Part One*, Denis Villeneuve, 2021) e *Dune – Parte due* (*Dune: Part Two*, Denis Villeneuve, 2024). Si colloca nello stesso franchise anche la serie tv in produzione *Dune: Prophecy* (Max⁹², 2024), ispirata a uno dei romanzi dell'Universo Espanso, *Sisterhood of Dune*.⁹³ Completano il mosaico dell'universo duniano tre raccolte di novelle e numerosi adattamenti videoludici, questi ultimi legati perlopiù al primo romanzo del Ciclo e alle sue trasposizioni cinematografiche e televisive.

2.2 Il Ciclo di Dune

In linea con le considerazioni proposte nel primo capitolo, ciò su cui bisogna primariamente porre l'accento in merito a *Dune* – e che rende questo universo narrativo un importante caso di studio – è la sua mondità. Fin dalla sua prima articolazione mediale, ovvero il romanzo omonimo scritto da Frank Herbert, il racconto si costituisce come un'opera mondo⁹⁴ della quale è pressoché impossibile intravedere i confini, come l'inizio di un processo storico⁹⁵ di natura evolutiva tuttora in corso. Questa natura dell'opera herbertiana è riscontrata fin da subito da un autore fantascientifico come Arthur C. Clarke (autore del romanzo *2001: Odissea nello spazio*),⁹⁶ che – come riportato e tradotto da Filippo Rossi – definisce il romanzo in questo modo: “Unico... per la profondità della sua caratterizzazione e per gli straordinari dettagli del mondo che crea. Non conosco nulla che si possa paragonare a *Dune*, solo *Il Signore degli Anelli*”.⁹⁷ Al di là del modello transmediale della convergenza, il mezzo letterario ha infatti dato vita a racconti di natura aperta e molteplice sin dall'oralità del mito,⁹⁸ dal momento che la narrazione, per dirla con Giuliana Benvenuti, “è sempre stata «l'arte della creazione di mondi»”,⁹⁹ e – come si è visto nel primo capitolo – quest'affermazione è particolarmente vera e significativa per i mondi di tipo fantastico. Il modello transmediale contemporaneo e la logica ecosistemica sono dunque una nuova e inedita articolazione di qualcosa che è già insito nelle

⁹² Nome assunto nell'aprile 2022 da HBO Max, piattaforma oggetto di un rebranding a seguito della fusione tra il gruppo Warner e il gruppo Discovery.

⁹³ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sisterhood of Dune*, New York, Tor Books, 2012.

⁹⁴ Cfr. Moretti F., op. cit.

⁹⁵ Cfr. Esquenazi J.-P., op. cit.

⁹⁶ Clarke Arthur C., *2001: A Space Odyssey*, New York, New American Library, 1968.

⁹⁷ Rossi F., op. cit., p. 428.

⁹⁸ Cfr. Eco U., “Il mito di Superman”, in Id., op. cit.

⁹⁹ Benvenuti Giuliana, “La letteratura nel sistema mediale contemporaneo”, in Ead. (a cura di), *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2023, p. 57.

narrazioni e nei mondi fantastici e che li caratterizza da molto prima dell'avvento della convergenza.

Ciò che però ci interessa constatare in questa sede è che, secondo il paradigma della contemporaneità, “L'estensione di un testo letterario e l'allontanamento dal suo punto di origine [...] avvengono all'intersezione fra il vettore della diffusione globale e quello delle trasformazioni intermediali”.¹⁰⁰ Se si vuole definire, per l'appunto, il punto di origine del vasto universo mappato per sommi capi nel paragrafo precedente, al fine di comprendere l'estensione dell'universo stesso e la sua natura di ecosistema, bisogna in tal caso guardare proprio al romanzo di partenza del 1965 e al suo autore Frank Herbert.

2.2.1 Dune (1965) e la fantascienza

La prima pubblicazione di *Dune* è di natura seriale, in linea con una più generale e diffusa tendenza dei racconti di fantascienza ad esso contemporanei. La rivista mensile fantascientifica “Analog Science Fiction and Fact” (ex “Astounding Stories”), diretta dall'autore e curatore John W. Campbell, pubblica in tre puntate tra il 1963 e il 1964 *Dune World*, dalla penna del già prolifico scrittore di fantascienza e giornalista Frank Herbert. Seguono, nel 1965, altre cinque puntate di *The Prophet of Dune*. Dopo questa distribuzione serializzata, Herbert cerca di pubblicare una versione in volume unico, che accorpi ed espanda quanto già dato alle stampe. Il mercato editoriale dell'epoca non si dimostra favorevole fin da subito a un progetto di pubblicazione del genere: Herbert riceve numerosi rifiuti, finché non raggiunge un accordo con la Chilton Books, casa editrice specializzata in manualistica per la riparazione di automobili e per nulla familiare alla fantascienza. Sono due le riflessioni da fare in merito alla storia editoriale del primo *Dune*. Da un lato, la sua pubblicazione come grande volume unico (più di quattrocento pagine) segna uno snodo fondamentale nella storia della letteratura di fantascienza, a cavallo tra il declino della serializzazione su rivista e il successo editoriale dei romanzi e delle saghe a più volumi. In merito, Sosio dice che “*Dune* rappresenta, in un certo senso, la fine dell'infanzia della fantascienza”.¹⁰¹ D'altro canto, il fatto che una proprietà intellettuale così prolifica e redditizia, al centro di grandi pratiche commerciali di *franchising*, sia stata in prima battuta rifiutata da molte case editrici per essere accettata da una dedicata a manuali automobilistici, è emblematico di quanto l'industria mediale – e soprattutto quella editoriale – sia cambiata nel corso dei decenni.

¹⁰⁰ Ivi, p. 54.

¹⁰¹ Sosio Silvio, “Prefazione. Il cantore di *Dune*”, in Rossi F., op. cit., p. 9.

La pubblicazione del romanzo in volume unico conosce subito un successo elevato, facendone il primo grande best seller di genere fantascientifico e chiarendo al mercato la notevole potenzialità economica del genere stesso. Non manca l'acclamazione della critica, con la vittoria del premio Hugo (di grande prestigio per le pubblicazioni di fantasy e di fantascienza) e del premio Nebula (qui alla sua prima edizione, anch'esso dedicato a questi due generi). La radice della centralità economica e transmediale dell'universo creato da Herbert è da rilevarsi proprio nel successo del primissimo romanzo, ad oggi il più venduto di sempre nella fantascienza con le sue circa venti milioni di copie. Sempre nel primo romanzo, vanno cercate le origini di una *worldness* le cui estensioni continuano a moltiplicarsi su più piattaforme e la cui riconoscibilità è ancora legata proprio alla prima manifestazione del mondo stesso, in linea con quanto rilevano Klastруп e Tosca.¹⁰² Per quanto riguarda la storia della narrativa di fantascienza, *Dune* rappresenta un punto d'arrivo importante, testimoniato proprio dalla vastità senza precedenti del mondo creato e dalla cura dei suoi dettagli. Secondo Yacine e Majdoubeh, “*Dune* di Herbert (1965) segna un contributo unico per il romanzo di fantascienza come genere. *Dune* ha dato prova della sua posizione influente nella storia della fantascienza dettando la sua influenza su molti dei lavori di fantascienza popolare odierni”.¹⁰³

È proprio nella mondità creata da Herbert che sembrano risiedere l'unicità e il successo di *Dune*. Secondo Giovannini e Micangeli:

Dune è costruito in maniera meticolosa, e Herbert riesce a inventare sempre nuovi intrecci che hanno come ambientazione le profondità dello spazio. La grande capacità dell'autore è [...] quella [...] di delineare culture, con la loro etica e i loro rituali, avvalendosi delle sue conoscenze di ecologia e psicologia.¹⁰⁴

Il romanzo sembra coniugare una componente più legata alla riproposizione di situazioni già note all'interno del genere, e alcuni tratti meno tipici che ne garantiscono ancora adesso l'immediata riconoscibilità. Se, infatti, *Dune* eredita alcuni topoi narrativi di due sottogeneri della fantascienza come il *planetary romance* e lo *sword and planet*,¹⁰⁵ è altresì vero che propone un mondo fantascientifico che disattende molte delle convenzioni tipiche di questa categoria narrativa. I robot e le intelligenze artificiali, ad esempio, sono banditi da una legge

¹⁰² Klastруп L., Tosca S., op. cit.

¹⁰³ “Herbert’s *Dune* (1965) marks a unique contribution to the science-fiction novel as a genre. This proved to be an influential position in science-fiction history as *Dune* dictated its influence on most popular science-fiction works today”.

Yacine Barka Rabeh, Majdoubeh Ahmad Y., “Reimagining Colonialism: *Dune* Within Postcolonial Science-Fiction”, *Theory and Practice in Language Studies*, vol. 13, n. 2, febbraio 2023, p. 504.

¹⁰⁴ Giovannini Fabio, Micangeli Marco, *Storia del romanzo di fantascienza. Guida per conoscere e amare l'altra letteratura*, Roma, Castelvecechi, 2003, pp. 185-186.

¹⁰⁵ Rossi F., op. cit., p. 371.

galattica; le astronavi, invece, non sono teatro di battaglie spaziali, e il lettore non è mai in orbita tra i pianeti nel seguire la storia. Per dirla ancora con Rossi:

[le] sequenze [sono] impostate come scene teatrali [...] L'azione epica [...] è spesso lasciata fuori scena. [...] Contrapposti e fusi al pensiero espresso, alla parola scambiata e all'azione sottintesa, vi sono gli incredibili accenni minimali a un Universo sociale, politico e naturale/ecologico immenso e ragionatissimo.¹⁰⁶

Il mondo di *Dune* si presenta, dunque, come un lontano futuro fantascientifico in cui l'uomo ha colonizzato lo spazio senza imbattersi in altre forme di vita intelligenti ed è giunto a costruire una società interplanetaria basata su un impero di stampo feudale, dove la tecnologia e l'intelligenza artificiale lasciano il passo a filosofie e discipline mistico-religiose che donano agli umani poteri psichici e fisici superiori. Al centro di tutto, c'è la Spezia, una sostanza psicotropa che rende possibile l'acquisizione di tali poteri e l'intrapresa dei viaggi spaziali: la produzione della Spezia è frutto di un complesso processo chimico che coinvolge i mostruosi Vermi delle Sabbie. Queste creature e questa sostanza sono presenti in modo naturale su un unico pianeta, attorno a cui ruotano le vicende del romanzo: il desertico Arrakis, noto anche come Dune. Oltre alle vicende e ai personaggi, sono centrali nell'economia della narrazione sia gli accenni al vasto universo in cui la storia si svolge (una sconfinata mitologia e una vasta mole di dettagli legati alla *worldness*), sia la continua speculazione filosofica portata avanti attraverso le riflessioni e i pensieri dei personaggi. Le profonde tematiche che emergono nel racconto spaziano dalla coscienza alla religione, dalla politica al rapporto tra gli individui e le società. Più in generale, si può dire che *Dune* si interroghi sulla "humanness", ossia sui limiti e le condizioni del concetto di "umano", tema che sta probabilmente alla radice della fantascienza tutta.¹⁰⁷

Frank Herbert presenta un mondo finzionale in cui si svolge una complessa vicenda che coinvolge un vasto numero di personaggi, e che si basa su un'aspra lotta di potere tra casate nobiliari il cui ago della bilancia è, appunto, il controllo della Spezia e del pianeta Arrakis. Sinteticamente, possiamo dire che questa lotta politica e militare viene risolta nel racconto dall'integrazione tra una delle casate nobiliari che compongono la scacchiera (la famiglia Atreides) e una delle popolazioni native di Arrakis, la più religiosa e forte militarmente sul pianeta (i Fremen). Ad uscirne vincitore – almeno per il momento – è il giovane protagonista Paul Atreides, a scapito dei nemici giurati della casa Harkonnen, e della famiglia imperiale dei

¹⁰⁶ Ivi, pp. 45-46.

¹⁰⁷ Cfr. Telotte Jay P., *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, Chicago-Urbana, University of Illinois Press, 1995.

Corrino. Paul, detentore di poteri psichici e fisici senza precedenti – grazie alla sua nobile ascendenza e ai suoi addestramenti, come anche all’uso della Spezia – diviene il nuovo imperatore galattico sfruttando il fervore religioso che la sua figura riesce ad attivare tra i superstiziosi Fremeni, che lo proclamano come loro messia. Su questa vittoria incombe già lo spettro di futuri pericoli e degenerazioni, come lo scatenarsi di una violenta e incontrollabile crociata interplanetaria nel nome della nuova religione messianica, che mette a repentaglio le fondamenta sociali e politiche di tutto l’universo conosciuto.

2.2.2 I nuclei tematici dello storyworld

Nella prima attualizzazione dello storyworld di *Dune* emergono dei nuclei tematici chiave che aiutano a spiegarne l’espansione e il successo fino alla contemporaneità. Resta però da intendersi che questi nuclei tematici individuati non esauriscono l’universo narrativo stesso, né vanno a costituirne le uniche ragioni di longevità e successo. In primis, non si può non evidenziare la centralità dell’ecologia in *Dune*. Questa è al centro degli studi dell’autore ed è una delle fonti d’ispirazione di base della creazione della saga: sul finire degli anni Cinquanta, Herbert lavora a una ricerca giornalistica su un esperimento governativo nel parco nazionale di Oregon Dunes. Il progetto ecologico basato sull’arginamento dello sviluppo incontrollato del deserto sabbioso del luogo genera l’articolo postumo “They Stopped the Moving Sands”¹⁰⁸ e influenza profondamente l’immaginario dell’autore, tanto da divenire uno dei capisaldi narrativi e tematici di tutto *Dune*. Il rapporto tra l’essere umano e l’ambiente che lo circonda – e soprattutto l’enorme influenza che l’ambiente esercita sullo sviluppo di modelli sociali, politici e religiosi – è alla base di tutta la narrazione duniana. Le parole dell’autore stesso mettono in risalto il suo interesse verso le questioni ecologiche e chiariscono le sue posizioni politiche in merito: “Quando parliamo di difendere l’ambiente, stiamo parlando di difendere le nostre stesse vite”.¹⁰⁹ O ancora, in un’intervista televisiva del 1977 per la rete WWTV:

Credo dobbiamo spostarci dalle energie non rinnovabili a quelle rinnovabili e dobbiamo assolutamente fare questi passi ora. [...] non voglio essere messo nelle condizioni di raccontare un giorno ai miei nipoti che abbiamo consumato tutto il mondo a disposizione e, per loro, non ce n’è più.¹¹⁰

¹⁰⁸ Cfr. Herbert Frank, “They Stopped the Moving Sands”, in Herbert Frank, Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Road to Dune*, New York, Tor Books, 2005.

¹⁰⁹ Cfr. Herbert Frank (a cura di), *New World or No World*, New York, Ace Books, 1970.

Citazione riportata e tradotta in Rossi F., op. cit., p. 489.

¹¹⁰ Ivi, p. 501.

La dedica stessa che l'autore include nel romanzo è emblematica della sua lungimiranza, soprattutto rileggendola al netto della centralità che il tema ecologico ha assunto nella contemporaneità: “Alle persone le cui fatiche vanno al di là del campo delle idee e penetrano in quello della realtà: agli ecologi del deserto, dovunque essi siano, in qualunque tempo essi operino, dedico questo mio tentativo di anticipazione in umiltà e ammirazione”.¹¹¹

Centrale, al pari del tema ecologico, è quello politico. Tutto il Ciclo può essere letto, oltre che come una parabola evolutiva dell'essere umano in quanto individuo che si rapporta all'ambiente che lo circonda, come una storia politica lunga millenni che porta il genere umano come macro-società dall'aristocrazia all'autocrazia, e poi ancora alla democrazia assoluta. *Dune* riflette sulla natura del potere e sulle sue articolazioni politiche, in primis quelle autoritarie e basate sui fondamentalismi religiosi. Il protagonista, Paul Atreides, acclamato come eroe e liberatore, si rivela essere un leader fallibile, vittima della sua stessa teocrazia. È inoltre rilevante osservare come Herbert abbia tratteggiato numerose organizzazioni sociali e politiche, costruendovi attorno dettagliati sistemi di potere molto importanti nell'economia complessiva dello storyworld: dalle casate nobiliari ai selvaggi Fremen, dagli ordini religiosi alle corporazioni economiche, ecc. Il tema politico della pericolosità dei regimi autoritari è un'altra ispirazione di fondo che anima tutta l'opera. Secondo le parole dell'autore: “Tutto è iniziato da un concetto: fare un lungo romanzo sulle convulsioni messianiche che periodicamente si infliggono sulle società umane. Avevo questa idea che i supereroi fossero disastrosi per l'umanità”.¹¹² I riferimenti di Herbert a Hitler, Churchill, Roosevelt, Stalin, Mussolini, e ai suoi contemporanei Kennedy e Nixon, evidenziano la centralità rivestita dal tema della personalizzazione della politica per l'universo duniano tutto. La questione è presentata dall'autore con uno sguardo esplicitamente critico e negativo, ed egli stesso evidenzia molti parallelismi politici individuabili tra il suo mondo fittizio e la reale situazione geopolitica a lui contemporanea.

Sì, esistono in *Dune* analogie con gli eventi di oggi: corruzione e bustarelle nei luoghi di potere, intere forze di polizia in mano al crimine organizzato, agenzie di regolamentazione prese in consegna dalle stesse persone che dovrebbero regolamentare. La scarsità d'acqua [del deserto] di *Dune* richiama esattamente la scarsità di petrolio.¹¹³

Più in generale, Herbert dimostra una concezione pessimistica del potere in quanto tale, a dispetto della forma sociale e politica che questo può assumere nel corso della storia: “In realtà

¹¹¹ Rossi F., op. cit., p. 37.

¹¹² “It began with a concept: to do a long novel about the messianic convulsions which periodically inflict themselves on human societies. I had this idea that superheros were disastrous for humans”.
O'Reilly Timothy, *Frank Herbert*, New York City, Ungar, 1981.

Versione digitale all'URL <https://www.oreilly.com/tim/herbert/ch03.html> (consultato il 16/11/2023).

¹¹³ Rossi F., op. cit. p. 578.

tutti i governi soffrono di un problema ricorrente: il potere attira personalità patologiche. Non è che il potere corrompe, bensì che è magnetico per il corruttibile”.¹¹⁴

La centralità del tema politico nella narrazione, inoltre, ha generato più recentemente una possibile lettura postcoloniale del romanzo, legata alla guerra di resistenza condotta dai nativi Fremen guidati da Paul Atreides contro gli oppressori stranieri, detentori del controllo sulle ricchezze naturali del pianeta Arrakis – gli Harkonnen. Yacine e Majdoubeh sostengono che “[...] il romanzo offre uno spazio di sperimentazione per uno scenario di lotta postcoloniale. [...] Herbert suggerisce che la decolonizzazione non è impossibile ma piuttosto complessa e delicata da raggiungere”.¹¹⁵

Accanto a quella dell’ecologia e della personalizzazione della politica, l’altra componente tematica che lega senz’altro il mondo di *Dune* alla contemporaneità è quella riguardante il genere femminile. L’importanza narrativa di molte donne protagoniste nella saga letteraria si coniuga con l’odierna tendenza dell’industria mediale a dare spazi più ampi che in passato alle rappresentazioni di figure e ruoli femminili. A tal proposito, si tornerà più avanti sul rilievo particolare attribuito dal regista Denis Villeneuve nella storia proprio allo sguardo femminile, e all’importanza narrativa di tali personaggi nell’adattamento per il grande schermo da lui realizzato. Restando ora sui lavori di Frank Herbert, si nota come numerosi personaggi femminili rivestano ruoli centrali accanto al protagonista maschile Paul, da sua madre Lady Jessica alla sua compagna Chani, fino ad arrivare a tanti altri ruoli di spicco presenti nei sequel: da Alia e Ghanima Atreides, alle successive Siona, Darwi Odrade, Murbella, Sheeana, ecc. Nell’universo duniano risaltano, in particolare, dei gruppi di potere politico e religioso esclusivamente femminili, che attribuiscono alle donne posizioni di prestigio e di grande influenza. L’esempio più evidente resta l’ordine matriarcale delle sorelle Bene Gesserit, un’organizzazione che cerca di esercitare il controllo sulle riproduzioni e le nascite delle casate nobiliari per realizzare un programma genetico che conduca all’ascesa di una sorta di Essere Supremo che guiderà l’universo. Questo ordine – composto da donne dotate di capacità psicofisiche fuori dal comune e fautore di lungimiranti visioni politiche mantenute segrete per millenni – permette il dispiegarsi di molti personaggi femminili importanti nello svolgersi della narrazione, che esercitano un grande potere di azione e a cui vengono dedicati notevoli approfondimenti psicologici. Al Bene Gesserit si aggiunge negli ultimi romanzi del Ciclo un’altra fazione, quella delle Matres Onorate.

¹¹⁴ Ivi, p. 504.

¹¹⁵ Yacine B. R., Majdoubeh A. Y., op. cit., p. 505.

Infine, tra gli elementi da sottolineare in merito alla questione della longevità e della prolificità dello storyworld di *Dune*, e che lo rendono particolarmente adatto alla transmedialità e alle logiche ecosistemiche, vi è la componente interattiva e ludica. Quest'ultima è già stata rilevata nel capitolo precedente come un tratto fondamentale dei mondi fantastici e fantascientifici,¹¹⁶ che contribuisce a collocarli in maniera privilegiata nel contesto industriale e partecipativo della convergenza, oltre che a decretarne il successo e la performatività. Nello specifico, sembra che Frank Herbert abbia posto l'accento sull'interattività della fruizione del racconto già nella scrittura del Ciclo stesso, evitando spiegazioni univoche e conclusioni nette, omettendo informazioni e negando soluzioni definitive. Non è solo la creazione di un vasto mondo dai confini sfocati e di una enorme mitologia solo parzialmente svelata che concorre a stimolare l'azione del pubblico, il quale è portato a colmare le falle presenti nel testo e a compiere un continuo lavoro mentale legato alla memoria.¹¹⁷ Occorre anche considerare quanto emerge dalle parole dell'autore stesso:

Veniamo da una società di spettatori [...] Ci sono molte convenzioni, e si presume che tutte debbano essere soddisfatte. La mia argomentazione è che l'intrattenimento possa muoversi in un'arena molto più grande. Ma per muoversi in quell'arena bisogna porre delle domande ai propri lettori.¹¹⁸

O ancora, concludendo: “Mi rifiuto, tuttavia, di fornire ulteriori spiegazioni [...] Trovatevi da soli le vostre soluzioni. Non consideratemi il vostro capo”.¹¹⁹ *Dune* sembra dunque essere un testo che, fin dalla sua concezione, è sviluppato in modo tale da necessitare future operazioni di arricchimento ed espansione, sia interpretative che narrative – operazioni che possono essere compiute tanto da uno o più autori, quanto dal pubblico stesso.

2.2.3 Messia di Dune (1969) e I figli di Dune (1976)

Lungo gli anni di pubblicazione del Ciclo, l'epopea duniana si estende nei seguiti del primo best seller. Il già vasto e dettagliato universo narrativo si dilata in misura sempre crescente, introducendo nuovi gruppi di personaggi, nuove organizzazioni di potere, nuovi pianeti e culture, e soprattutto coprendo archi temporali via via più smisurati. La mondità dello storyworld si arricchisce e subisce dei mutamenti, dimostrandosi in grado di generare una quantità

¹¹⁶ Cfr. Atkins B., in Bittanti M. (a cura di), op. cit.

¹¹⁷ Cfr. Harvey C. B., in Zecca F. (a cura di), op. cit.

¹¹⁸ “We come from a spectator society [...] There are a lot of conventions, and you're supposed to gratify all of them. My contention is that entertainment has a far greater arena in which to perform. But to perform in that arena you make demands on your readers”.

O'Reilly T., op. cit.

Versione digitale all'URL <https://www.oreilly.com/tim/herbert/ch01.html> (consultato il 16/11/2023).

¹¹⁹ Rossi F., op. cit., p. 580.

di spunti narrativi e mitologici potenzialmente infiniti. La prima attualizzazione dell'universo duniano, ovvero quella del romanzo iniziale della saga, resta la più nota e la più trasposta, e soprattutto quella che più si è impressa nell'immaginario collettivo,¹²⁰ ma costituisce a conti fatti solo l'inizio dello svolgersi e del dipanarsi di un sistema-mondo enormemente più vasto. Continuando ad analizzare il Ciclo di Herbert padre, i due seguiti immediati di *Dune* costituiscono, insieme a *Dune* stesso, la trilogia che compone il primo blocco narrativo della saga. Quest'ultima si articola, nel suo insieme, in una trilogia, un romanzo intermedio, e una seconda trilogia – quest'ultima lasciata incompiuta dall'autore e poi ripresa in seguito dal figlio Brian Herbert insieme allo scrittore Kevin J. Anderson.

Come il suo predecessore, *Messia di Dune* viene pubblicato in forma seriale, questa volta sulla rivista di fantascienza "Galaxy", nel 1969. L'uscita in volume unico è concomitante a quella episodica, e viene affidata alla casa editrice G. P. Putnam's Sons – la stessa di *Lolita* di Vladimir Nabokov – che pubblicherà tutti i restanti romanzi del Ciclo, fino alla sua interruzione dovuta alla morte di Frank Herbert. Il successo del primo romanzo non viene replicato, né presso il pubblico né presso la critica, che accolgono il sequel con tepore e senza entusiasmo. Ha sicuramente un notevole peso sulla ricezione del secondo romanzo la sua grande differenza stilistica e narrativa rispetto al primo, molto più riuscito da un punto di vista commerciale. Se *Dune* è un intreccio epico che porta all'ascesa di un eroe, *Messia di Dune* è piuttosto un racconto tragico che ne mostra le nefaste conseguenze. Inoltre, alla molteplicità di trame e tematiche dell'uno, corrispondono nell'altro la concentrazione dell'azione e la compattezza di un'atmosfera narrativa che insiste su un numero di temi più concentrato. D'altro canto, l'universo si arricchisce comunque di elementi nuovi: dalla mutata situazione politica all'introduzione di nuovi gruppi di personaggi, del tutto inediti o precedentemente solo menzionati. La burocrazia religiosa del nuovo regime autoritario che ruota attorno al messia Paul Atreides è minacciata da un complotto che riunisce forze politiche ed economiche già presentate come parte del mondo narrativo nel primo romanzo, ma alcune di esse sono qui mostrate in scena per la prima volta. È il caso della Gilda Spaziale, unica detentrica delle capacità psichiche necessarie al viaggio tra i pianeti, e dell'ordine del Bene Tleilax, che introduce nello storyworld l'uso poco etico di misteriose tecnologie per la manipolazione genetica.

Il tema cardine del secondo romanzo è quello della caduta dell'eroe, che si svela come un essere umano sì straordinario, ma fallibile e incerto al pari degli altri. Paul, consapevole dei gravi

¹²⁰ Cfr. Klasttrup L., Tosca S., op. cit.

effetti sociali e politici che hanno seguito la sua conquista del potere assoluto, sceglie di sacrificarsi, non prima di aver assicurato la successione del potere ai suoi eredi, fiducioso che saranno in grado di condurre il destino dell'umanità al suo giusto compimento. Quanto narrato nel primo romanzo è, dunque, solo la prima tappa di un lungo percorso evolutivo ricco di enormi cambiamenti inaspettati.

La prima trilogia che costituisce il Ciclo si conclude con *I figli di Dune*, ultimo capitolo della saga ad essere pubblicato a puntate su rivista, ancora una volta per "Analog", nel 1976 – a cui fa seguito immediatamente l'uscita in volume unico. La formula si rivela un nuovo successo editoriale, con la vendita di settantacinquemila copie in poche settimane¹²¹ e il plauso della critica, accompagnato dalla candidatura al premio Hugo. Come accaduto per il primo romanzo, anche questo si trova al centro di uno snodo cruciale per la storia della fantascienza tutta. In questi anni, il genere riesce a emanciparsi dal suo statuto di culto per compiere il suo definitivo ingresso nel mainstream, non solo per quanto riguarda l'industria dell'editoria, ma soprattutto nel mondo del cinema. Il 1977 è l'anno di uscita del primo film della saga di *Star Wars*, un blockbuster di grande successo e di enorme influenza per la storia del cinema, del cui ruolo chiave si è parlato nel capitolo precedente. Il Ciclo di Dune conferma dunque la sua posizione di rilievo nell'intrattenimento fantascientifico, dimostrandosi ancora in grado di ottenere un elevato successo commerciale e di generare cospicui ricavi dopo la battuta d'arresto di *Messia di Dune*. Al contempo, la complessità e la densità del mondo narrativo non fanno che accentuarsi, proponendo un altro racconto in cui abbondano tanto le nuove trame ricche di fitti intrighi di potere, quanto gli intensi approfondimenti psicologici, che danno il via a numerose sospensioni di trama e a pregnanti speculazioni filosofiche. Queste ultime cominciano ad avere un peso sempre maggiore nell'economia della narrazione, condensando ed esprimendo i temi più profondi che animano tutta l'opera herbertiana.

Il nuovo protagonista principale è Leto II Atreides, figlio ed erede bambino di Paul. Lui e la sua sorella gemella Ghanima si trovano al centro dei piani di più forze nemiche – la reggente imperiale Alia, sorella minore dello stesso Paul ma vittima della possessione mentale del vecchio Barone Harkonnen, e ancora una volta la casa Corrino, ansiosa di riprendersi il trono. Il mondo in cui l'azione si svolge ha notevoli segni di cambiamento: il popolo dei Fremen si allontana progressivamente dalle sue tradizioni, che hanno svolto un ruolo tanto fondamentale nel primo romanzo, e il pianeta desertico Arrakis si sta trasformando in una terra fertile ricca di acqua e vegetazione, seguendo il piano ecologico promesso da Paul. Il fulcro della narrazione

¹²¹ Rossi F., op. cit., p. 105.

è il percorso di evoluzione interiore di Leto II, che culmina con la sua fusione corporea con uno dei mostruosi Vermi del deserto. Ormai prossimo all'onniscienza e dotato di abilità fisiche superumane, Leto II riesce così ad avere la meglio su tutti i suoi nemici e a rendere ancora più saldo e assoluto il potere della dinastia Atreides. Il suo scopo è quello di compiere la sua visione profetica che condurrà l'umanità lungo un sofferto ma necessario Sentiero Dorato, unica alternativa alla sua stessa estinzione. Disfacendo la burocrazia clericale dei suoi predecessori, Leto II porta avanti il percorso tracciato da suo padre Paul, ma che questi non fu in grado di compiere a pieno, e sacrifica la sua natura umana pur di far sì che il destino dell'umanità possa giungere a compimento.

La trilogia fin qui descritta compone un primo nucleo narrativo accomunato da una *worldness* che subisce dei cambiamenti ma non disfa le sue caratteristiche fondamentali. I primi tre romanzi, in estrema sintesi, descrivono l'ascesa della casa Atreides e la fusione indissolubile di essa con la cultura del deserto del pianeta Arrakis. La prima tappa evolutiva prevista dal Ciclo si compie lungo queste tre opere che gettano le basi di un mondo fantascientifico vasto e maturo, destinato a estendersi nello spazio e nel tempo e a non perdere la sua centralità economica e culturale fino alla contemporaneità. La parallela ascesa della fantascienza nel mezzo cinematografico non fa che spalancare le porte a sviluppi futuri di natura transmediale ed ecosistemica, sempre più sconfinati e profittevoli.

2.2.4 L'Imperatore-dio di Dune (1981)

Il romanzo centrale che divide le due trilogie del Ciclo, dal canto suo, introduce varie novità nell'universo duniano. In primis, ne segna il distacco dalla serializzazione editoriale: *L'Imperatore-dio di Dune* esce nel 1981 direttamente nella forma di volume unico. Il quarto episodio della saga porta con sé una nuova direzione stilistica intrapresa dall'autore, che questa volta si dedica quasi esclusivamente al punto di vista di un unico personaggio – in opposizione alla coralità dei capitoli precedenti – e usa a più riprese l'artificio narrativo del testo ritrovato: il lettore si trova di fronte a memorie e tracce scritte lasciate dal protagonista e dai suoi comprimari, scoperte secoli dopo da storici e archeologi immaginari. Inoltre, cambia radicalmente la mondità dell'universo narrativo presentato. La storia compie un salto temporale di ben tremilacinquecento anni e si ambienta pertanto in un mondo decisamente cambiato, a dimostrazione dell'elevata flessibilità narrativa che i mondi di genere fantascientifico consentono.¹²² Leto II, ormai più Verme che uomo, siede ancora sul trono imperiale e ha dato

¹²² Cfr. Harvey C. B., in Zecca F. (a cura di), op. cit.

vita a un'implacabile tirannia che ha reso schiava tutta l'umanità. Del deserto e dei Fremen, cuori pulsanti tematici e narrativi della prima trilogia, non vi è più traccia.

Il quarto libro del Ciclo segna la definitiva consacrazione dell'opera herbertiana come caposaldo di una fantascienza speculativa e "matura",¹²³ nella quale il racconto e l'azione non fanno che attivare temi ben più vasti e profondi, che toccano questioni centrali per la cultura umana tutta: dalla filosofia alla religione, alla politica e all'ecologia. Quasi tutto il romanzo ruota attorno alle riflessioni del protagonista – un essere millenario dotato dei ricordi di ciascuno dei suoi antenati sino alle origini della specie – sulla natura e sul destino dell'umanità. Leto II è il sovrano assoluto di una spietata autocrazia che imbriglia l'umanità in una stasi plurisecolare, resa possibile dal suo totale ed esclusivo controllo sulla Spezia, sostanza dalla quale tutto l'universo dipende. Tutte le azioni del protagonista sono da collocarsi nello schema della sua visione, evocata nel romanzo precedente: all'umanità deve essere inflitta una lunga e implacabile tirannia, prima che questa possa avviarsi lungo il Sentiero Dorato, che culminerà con la sua evoluzione verso la libertà e l'autodeterminazione. Le vicende del romanzo mostrano la caduta di Leto II, che si lascia uccidere da una ribellione contro il suo dominio. La sua discendente Siona e il suo fedele servitore Duncan – il militare degli Atreides apparso nel primo romanzo e più volte rinato come clone lungo i romanzi il Ciclo – sono pronti a condurre l'umanità verso la sua successiva fase di sviluppo. Leto II, dopo una lunga e attenta pianificazione genetica, ha potuto far sì che si generasse una sua discendenza immune alla visione precostituita che egli ha di tutti gli avvenimenti futuri: il primo passo verso la liberazione è tracciato.

Lo storyworld è popolato da personaggi e gruppi completamente nuovi, di cui non vi era alcuna traccia nel mondo di trentacinque secoli prima. Al ruolo militare dei Fremen subentra l'inflessibile esercito esclusivamente femminile delle Ittiointerpreti, fedeli guardie dell'imperatore. Si entra in contatto, inoltre, con il popolo degli Ixiani, abitanti di un lontano pianeta menzionato più volte in precedenza, e creatori di sofisticate tecnologie di cui Leto II si serve. Al paesaggio arido delle dune del deserto, subentrano fiumi e foreste, a transizione ecologica ormai completata. I lunghi secoli di oppressione del genere umano ne hanno mutato le condizioni di vita, la mentalità, l'etica, in una stagnazione tanto futuristica quanto retrograda. Il romanzo che divide le due trilogie del Ciclo delinea un mondo narrativo lontano da entrambe le trilogie stesse, e tende ad occupare un posto a sé all'interno di tutta la produzione herbertiana anche da un punto di vista stilistico. *L'Imperatore-dio di Dune* è il complesso ed ostico

¹²³ Rossi F., op. cit., p. 128.

passaggio tra i due diversi “mini-mondi” dei racconti precedenti e successivi, tanto importante e profondo per la macro-trama e i nuclei tematici dell’universo duniano, quanto isolato e poco ripreso nelle espansioni narrative più tarde.

2.2.5 Gli Eretici di Dune (1984) e La rifondazione di Dune (1985)

Della seconda trilogia progettata a conclusione del Ciclo di Dune, Frank Herbert ha potuto scrivere solo due dei tre romanzi previsti, a causa della sua morte nel 1986. Il primo di questi due romanzi, *Gli Eretici di Dune*, viene pubblicato nel 1984, lo stesso anno di uscita nelle sale del primo adattamento cinematografico realizzato a partire dal materiale narrativo della saga. Il *Dune* di David Lynch, di cui si parlerà nel prossimo capitolo, segna un momento fondamentale per la diffusione dell’universo duniano all’interno del più vasto sistema mediale, dove continuerà a muoversi ed espandersi per tutti i decenni successivi. Alla prima trasposizione per un altro medium, corrisponde il prosieguo dell’estensione dello storyworld dei romanzi, dove si compiono ulteriori passi importanti per il sistema-mondo complessivo.

Dopo l’importante intermezzo de *L’Imperatore-dio di Dune*, la narrazione fa un altro salto temporale enorme, spostando le nuove vicende in uno scenario cronologicamente posteriore di altri millecinquecento anni. La *worldness* viene nuovamente rivoluzionata sotto numerosi aspetti. Dopo la morte di Leto II, che si è organicamente disperso sotto forma di Trote della Sabbia – da cui derivano i fondamentali Vermi e il ciclo di produzione della Spezia – dotate di frammenti della sua coscienza, il suo dispotico regno si è concluso. Morto il tiranno, gli esseri umani si sono liberamente spostati fra i più lontani e ignoti pianeti dell’universo, dando vita a nuovi incroci di culture, nuove esperienze umane, nuove forme di religione e di potere. Questo enorme fenomeno diasporico del genere umano dura millecinquecento anni ed è chiamato Dispersione: ne *Gli Eretici di Dune*, nuovi gruppi di migranti tornano nell’universo conosciuto in cui sono ambientati i romanzi precedenti. Tra le forze che tornano dalla Dispersione, spiccano le Matres Onorate, un matriarcato che deriva dalla fusione incontrollata fra la cultura del già noto ordine delle Bene Gesserit e le Ittiointerpeti, antiche guardie reali di Leto II. Le Matres Onorate hanno violente ambizioni di conquista del potere, che perseguono attraverso la sottomissione sessuale degli uomini e il loro conseguente controllo.

Un fondamentale cambiamento della mondità dell’universo narrativo è quello legato al pianeta Arrakis: il desertico centro di gravità dei primi tre romanzi, divenuto nel quarto un pianeta fertile e umido, si chiama adesso Rakis, ed è di nuovo uno sconfinato deserto, in seguito alla diffusione delle Trote della Sabbia dal cadavere di Leto II. Il pianeta su cui si reggevano gli equilibri di tutte le galassie duniane, l’unico su cui si trovava la Spezia, perde qui la sua

monopolistica unicità. Il Bene Tleilax ha scoperto un nuovo modo per produrre la Spezia basato su un processo semi-artificiale. La popolazione degli Ixiani, dal canto suo, è ora uno dei gruppi più potenti dell'universo, forte delle sue sofisticate tecnologie, che hanno preso il sopravvento sul veto di stampo religioso che colpiva l'uso delle intelligenze artificiali e animava la cultura filosofica della prima trilogia del Ciclo. Ancora potenti e centrali sono le sorelle del Bene Gesserit, attraversate però da una crisi che le costringerà a un'evoluzione morale ed emotiva. Le vicende de *Gli Eretici di Dune* si concentrano sulla lotta di potere fra le nuove Matres Onorate e le forze del vecchio impero. Le Bene Gesserit riscoprono la centralità del deserto di Rakis, da cui è derivato il potere degli Atreides, grazie agli inspiegabili grandi poteri mentali della giovane nativa Sheeana, discendente tanto degli Atreides quanto degli antichi Fremeni del deserto. Insieme a lei, la Bene Gesserit Darwi Odrade scopre il tesoro nascosto di Leto II, un'enorme riserva di Spezia, e ne eredita le volontà dopo aver compreso la sua visione del Sentiero Dorato. La temporanea alleanza tra le Bene Gesserit e il Bene Tleilax non riesce tuttavia a fermare le Matres Onorate, che devastano il pianeta Rakis e sterminano tutti i Vermi delle Sabbie – eccetto uno rubato da Odrade. Quest'ultima intende portarlo su Casa Capitolare, il pianeta delle Bene Gesserit, e ricreare lì il ciclo naturale di produzione della Spezia. Oltre a lei e Sheeana, si salvano dalla devastazione del pianeta altri pochi alleati, tra cui un ennesimo clone di Duncan, fedelissimo seguace degli Atreides, e Murbella, una Mater Onorata ribelle che dissente dal suo gruppo di appartenenza.

La cosmologia di personaggi e organizzazioni dell'universo duniano si arricchisce in misura ancora maggiore con la seconda trilogia del Ciclo. In particolare, se prima il pianeta Dune era stato il perno di tutta la narrazione e il teatro di quasi tutti gli eventi, ora l'azione e la provenienza dei personaggi si fanno multicentriche, espandendosi su un numero di pianeti e luoghi maggiore, e accentuando la dimensione sempre più corale delle figure che popolano le vaste galassie dello storyworld. Un ruolo di spicco inequivocabile è coperto da personaggi e gruppi femminili, che emergono più di tutti da questa vasta coralità. Il destino dell'umanità non è affidato a un messia o a un Imperatore-dio semiumano, ma ad alcune donne di straordinario talento e forza di volontà. La guerra per stabilire la direzione futura della specie umana è combattuta tra due forme diverse di matriarcato, le Bene Gesserit e le Matres Onorate.

Da un punto di vista stilistico, questa introduzione di nuovi personaggi, luoghi e culture, riporta l'attenzione sull'intreccio e sull'azione. Nonostante il Ciclo continui ad essere una saga fantascientifica matura e tematicamente densa, la fittezza di trame e azioni supera qui le sospensioni narrative e i momenti di pura speculazione che abbondavano nel quarto libro. Secondo Filippo Rossi, per la seconda trilogia della saga Herbert attinge a un background di

riferimento differente, basato sulla science fiction di stampo avventuroso riconducibile al pulp primonovecentesco, “avvicinandosi ai modelli iniziali di Edgar Rice Burroughs”.¹²⁴

Considerazioni analoghe possono essere fatte in merito al romanzo seguente, l'ultimo firmato da Frank Herbert, *La rifondazione di Dune*, pubblicato nel 1985, l'anno prima del decesso dell'autore. La trilogia incompiuta prosegue nella direzione stilistico-narrativa tracciata dal quinto romanzo del Ciclo, e riesce ancora una volta a ottenere un successo commerciale molto notevole, raggiungendo il secondo posto nella classifica dei best seller di “The New York Times”.¹²⁵ Le fila del racconto riprendono a dieci anni di distanza da *Gli Eretici di Dune*, quando infuria il conflitto tra le Bene Gesserit e le Matres Onorate. Queste ultime sono in netto vantaggio, e tentano di assimilare completamente la fazione nemica e ottenerne i poteri e le conoscenze. L'ultimo baluardo delle Bene Gesserit resta quello del loro pianeta, Casa Capitolare, dove i protagonisti del precedente romanzo cercano di tracciare il futuro dell'umanità attraverso un nuovo progetto ecologico, quello di trasformare parte del pianeta in un nuovo deserto di Dune, per far sì che i Vermi delle Sabbie si moltiplichino e diano vita al ciclo della Spezia. Murbella, la Mater Onorata rinnegata, diventa una Bene Gesserit grazie all'operato di Odrade. Nel frattempo, le Matres stanno braccando le Bene Gesserit da un pianeta all'altro: lo scontro diretto si fa inevitabile. Il teatro della violenza è il pianeta Gammu, dove le Matres hanno la meglio grazie al devastante impiego di un'arma segreta che uccide senza ferire, e Odrade cade prigioniera. Murbella, infiltrandosi tra i ranghi delle sue vecchie alleate, le Matres Onorate, riesce a prenderne il controllo dopo aver ucciso la loro leader e diventa l'anello di congiunzione tra le Bene Gesserit e le Matres, di cui ottiene il pieno controllo. Sheeana, invece, che non accetta il nuovo corso di Murbella, parte con un'astronave da Casa Capitolare. Insieme a lei ci sono alcuni neonati Vermi delle Sabbie, Duncan, e altri loro alleati. Il romanzo si chiude con due figure misteriose che osservano i protagonisti e che il solo Duncan riesce a percepire: Daniel e Marty, due entità apparentemente non umane di cui Frank Herbert non è riuscito a svelare informazioni sufficienti. L'identità di Daniel e Marty è al centro di numerose ipotesi e speculazioni, chiarite solo dopo molti anni dai sequel di Brian Herbert e Kevin J. Anderson, la cui lettura non è però necessariamente fedele all'intento – mai svelato a causa della sua scomparsa – dell'autore originario.

Il brusco e imposto troncamento del Ciclo di Dune si dimostra solo momentaneo. L'universo narrativo creato da Herbert padre è destinato, anche dopo la sua morte, a generare numerose estensioni, sia letterarie che crossmediali. I prodotti che compongono l'Universo Espanso di

¹²⁴ Rossi F., op. cit., p. 148

¹²⁵ Ivi, p. 164.

Dune, di fatti, sono molto più numerosi dei sei romanzi iniziali che costituiscono il Ciclo, e sembrano destinati a moltiplicarsi ancora, per ragioni tanto narrative quanto commerciali. L'Universo Espanso intrattiene col Ciclo un rapporto tutt'altro che lineare, bensì in prima battuta controverso, e anche contestato – come vedremo nei paragrafi seguenti. Ciononostante, resta evidente come l'espansione della saga duniana abbia mantenuto una forte redditività, rendendo *Dune* una risorsa chiave, capace di emergere nell'affollata mediasfera contemporanea come un marchio ben riconoscibile, profittevole, adattativo e resiliente.

2.3 L'Universo Espanso di Dune

A circa quindici anni dalla morte di Frank Herbert, l'universo narrativo da lui creato torna a generare storie e prodotti editoriali grazie al sodalizio creativo tra il figlio dello stesso Frank, Brian Herbert, e Kevin J. Anderson. Quest'ultimo è un affermato scrittore di fantascienza, autore di vari romanzi legati a famosi franchise transmediali, su tutti *Star Wars* e *X-Files*.¹²⁶ Il contratto editoriale, che sancisce l'avvio dell'espansione dell'universo duniano a opera di Herbert e Anderson, è stipulato nel 1997 con la casa editrice statunitense Bantam Books: l'accordo prevede la pubblicazione di una trilogia di prequel, e corrisponde alla cifra di 3 milioni di dollari.¹²⁷ La natura di questo accordo commerciale, e il coinvolgimento creativo di un autore già avvezzo ad operazioni narrative di espansione legate a mondi finzionali preesistenti come Kevin J. Anderson, danno un'idea del mutato contesto industriale e culturale in cui l'Universo Espanso prende vita. Il brand *Dune* è ormai pienamente riconosciuto dal sistema editoriale come una proprietà intellettuale prolifica e profittevole, e al suo sfruttamento ambiscono più case editrici in competizione tra loro – situazione ben diversa da quella vissuta dal primo romanzo della saga, più volte rifiutato e infine pubblicato da una casa editrice dedita a manuali automobilistici. Una dinamica commerciale e produttiva come quella che riguarda l'Universo Espanso si inserisce nello scenario della cosiddetta *Age of Amazon*, affermatasi a cavallo tra i due millenni. Secondo le parole di Giuliana Benvenuti:

Se oggi qualunque testo può essere riattivato, moltiplicato, dilatato, ciò è il risultato di un indebolimento delle sue soglie, intese come inizio e fine del racconto. I confini sempre più labili e negoziabili determinano una «polverizzazione della dimensione testuale classica», una dimensione caratteristica della letteratura colta, che interpreta la compiutezza quale valore.¹²⁸

¹²⁶ *X-Files (The X-Files)*, Fox, 1993-2002; 2016-2018).

¹²⁷ Rossi F., op. cit., p. 239.

¹²⁸ Benvenuti G., in Id. (a cura di), op. cit., p. 64.

Con la svolta digitale e l'avvento della convergenza, è invece proprio la mancanza di compiutezza di un racconto a costituire valore, da un punto di vista tanto narrativo quanto soprattutto commerciale. In merito a ciò, e al contratto stipulato da Herbert figlio con la Bantam Books, si può dire che “I diritti sulle opere letterarie aumentano di valore quando si ritiene che siano sfruttabili dalle industrie medialì quali «serbatoi» di nuove storie da raccontare in diversi formati e da diffondere anche nei mercati stranieri”,¹²⁹ dal momento che “Nell’apertura e moltiplicazione di testi, nel loro differire la fine, i fruitori trovano [...] il piacere di poter continuare a godere dei mondi che vogliono abitare”.¹³⁰

Inoltre, continuando a guardare al mezzo letterario, bisogna sottolineare anche la rinnovata centralità che la narrativa popolare di genere si trova ad assumere nella *Age of Amazon*. La riconoscibilità del plot e degli stilemi è un fattore di successo importante nell’era della fruizione letteraria digitale ed elettronica, basata sulla serialità e la proliferazione quantitativa dei racconti. “[...] se si intende affermare [...] che la letteratura ai tempi di Amazon è la letteratura di genere [...], che offre «modelli collaudati di successo commerciale», bisogna far risalire il fenomeno agli ultimi decenni del XX secolo”.¹³¹ Occorre considerare anche questo fattore nell’analisi di un franchise di genere fantascientifico come quello di *Dune*, in special modo per quanto concerne l’Universo Espanso. I romanzi che lo compongono, da un punto di vista sia narrativo sia stilistico, si inseriscono a pieno in questo filone della *popular fiction* contemporanea, proponendo storie fortemente basate sull’azione che si svolge nell’intreccio e sulla riconoscibilità dello storyworld, riducendo ai minimi termini – quando non mettendo completamente da parte – la densità tematica e la complessità filosofica che hanno contraddistinto il Ciclo scritto da Herbert padre.

In seguito alla stipulazione del contratto editoriale per la prima trilogia dell’Universo Espanso, è sempre nel 1997 che Brian Herbert dichiara di essere entrato in possesso di prezioso materiale narrativo lasciato da suo padre Frank. Si tratta di due floppy disk contenenti i progetti dell’autore sull’incompiuto romanzo finale del Ciclo, rispettivamente etichettati come “Dune 7 Notes” e “Dune 7 Outline”. A questi, si aggiungono oltre mille pagine di trattamento riguardanti l’universo narrativo in generale.¹³² L’Universo Espanso di Dune prende dunque forma nel contesto editoriale e mediale appena delineato, a partire da alcuni scritti inediti dell’autore originario – o dichiarati tali da Herbert figlio.

¹²⁹ Ivi, p. 12.

¹³⁰ Ivi, p. 64.

¹³¹ Ivi, p. 31.

¹³² Rossi F., op. cit., p. 241.

2.3.1 Il preludio a Dune (1999-2001)

La prima trilogia letteraria dell'Universo Espanso di Dune viene pubblicata dalla Bantam Books a seguito di una competizione editoriale per i diritti di sfruttamento del prezioso marchio *Dune*. Né la G. P. Putnam's Sons – casa editrice della saga di Herbert padre – né la Simon & Schuster riescono a ottenere i diritti, in una corsa che si conclude con “quello che si ritiene essere il più grande contratto singolo di fantascienza nella storia letteraria”.¹³³ La logica commerciale che anima questa operazione editoriale risulta chiara fin da quanto comunicato nel materiale promozionale, secondo cui la trilogia è basata “in parte sulle note inedite di Frank Herbert e sulle conversazioni che ha avuto con suo figlio”.¹³⁴

Il preludio a Dune si articola in tre romanzi: *Casa Atreides*¹³⁵ (1999), *Casa Harkonnen*¹³⁶ (2000) e *Casa Corrino*¹³⁷ (2001). Le vicende si ambientano circa trent'anni prima dell'iniziale *Dune* e si incentrano sul periodo giovanile di alcuni personaggi già noti, co-protagonisti del romanzo capostipite. Seguendo le azioni del Duca Leto e di Lady Jessica, genitori di Paul Atreides, e quelle dell'arcinemico Barone Harkonnen e dell'Imperatore Shaddam IV, la trilogia descrive gli eventi politici e militari che hanno creato lo sfondo contestuale del primo romanzo del Ciclo. La logica del prequel dà vita a tre racconti che, alla centralità della narrazione stricto sensu, antepongono la riproposizione di personaggi e situazioni già noti come fonte di piacere per i lettori appassionati. *Il preludio a Dune* si colloca in un sistema-mondo vastissimo e aperto, e ne esplora alcune diramazioni strettamente legate all'opera più nota e acclamata di tutto l'universo narrativo. Le case nobiliari protagoniste del primo *Dune* sono al centro delle vicende – come si evince fin dai titoli – esattamente come le note Bene Gesserit. Sono presenti anche altre fazioni già incontrate nel Ciclo, tra cui gli Ixiani e il Bene Tleilax. Herbert figlio e Anderson scelgono di avviare l'espansione dell'universo duniano con la riproposizione di eroi e gruppi già noti e apprezzati dal pubblico, seguendo logiche narrative e commerciali tipiche dell'era convergente, come già notato nel capitolo precedente in merito ai film blockbuster e, più in generale, in merito agli ecosistemi narrativi tout court. Il perseguimento di queste logiche premia la prima operazione editoriale dell'Universo Espanso, i cui tre titoli entrano tutti nella classifica dei best seller di “The New York Times”.¹³⁸

¹³³ Ivi, p. 258.

¹³⁴ Ibidem.

¹³⁵ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Atreides*, New York, Bantam Spectra, 1999.

¹³⁶ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Harkonnen*, New York, Bantam Spectra, 2000.

¹³⁷ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Corrino*, New York, Bantam Spectra, 2001.

¹³⁸ Rossi F., op. cit., pp. 247-254.

Focalizzando lo sguardo sul rapporto che *Il preludio a Dune* intrattiene col Ciclo originario, non si può negare che questo sia ambiguo. Nonostante la nuova trilogia venga presentata come una filiazione diretta dell'opera madre, essa presenta alcune incoerenze narrative rispetto al canone. Sebbene questo non risulti in contrasto con la logica ecosistemica, per la quale la coerenza è vincolata solo a livello locale¹³⁹ – specialmente nei prodotti seriali – una parte del pubblico sembra rifiutare *Il preludio a Dune* come segmento narrativo affidabile e coerente dell'universo duniano. Si tornerà sulla questione della ricezione dell'Universo Espanso e sul suo rapporto col Ciclo di Frank Herbert nei prossimi paragrafi.

2.3.2 Leggende di Dune (2002-2004)

Una volta assolto l'accordo editoriale con la Bantam Books, che prevedeva i tre romanzi de *Il Preludio a Dune*, la pubblicazione delle opere successive viene affidata, dal 2002 in poi, alla Tor Books, anch'essa statunitense, che continua ad avere l'esclusiva sull'Universo Espanso ancora adesso. La dilatazione dello storyworld compie un enorme salto ulteriore: Herbert figlio e Anderson scelgono di esplorare la mitologia dell'universo duniano spingendosi verso linee cronologiche e narrative molto distanti dalle opere del Ciclo – pur non abbandonando affatto la scrittura di racconti anche più riconducibili a personaggi ed eventi già noti. Con la trilogia delle *Leggende di Dune*, i due autori creano un mini-mondo quasi completamente inedito, raccontando vicende ambientate più di diecimila anni prima del *Dune* capostipite. *Il Jihad Butleriano*¹⁴⁰ (2002), *La crociata delle macchine*¹⁴¹ (2003) e *La battaglia di Corrin*¹⁴² (2004) narrano della spietata guerra tra esseri umani e macchine pensanti che ha portato alla messa al bando delle intelligenze artificiali, evento che influenza profondamente la mondità del Ciclo di Herbert padre. Si fa riferimento al cosiddetto Jihad Butleriano e al divieto di costruire macchine senzienti fin dalle prime pagine del *Dune* capostipite, in un dialogo tra Paul Atreides e la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam.

In questa seconda trilogia dell'Universo Espanso, vengono introdotte delle novità sostanziali nella *worldness* che influenzeranno alcune delle successive dilatazioni del mondo narrativo. L'intricato plot mette in scena il lungo e devastante conflitto tra l'umanità e le macchine, i Cymek-Titani controllati dal computer senziente Omnium. Durante questa crociata, vengono gettati i semi della nascita di molte organizzazioni e popoli di centrale importanza nel Ciclo

¹³⁹ Pescatore G., De Pascalis I., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 28.

¹⁴⁰ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Butlerian Jihad*, New York, Tor Books, 2002.

¹⁴¹ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Machine Crusade*, New York, Tor Books, 2003.

¹⁴² Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Battle of Corrin*, New York, Tor Books, 2004.

originario, tra cui gli stessi Fremen, di cui vengono mostrati gli antenati. L'aspra guerra vede vittoriosi gli umani e la sua conclusione dà vita alla casa Corrino, la dinastia imperiale del primo romanzo di Herbert padre. L'approccio dei due autori si discosta da quello seguito ne *Il preludio a Dune*, con la creazione di un triplice racconto molto lontano dalle vicende del Ciclo, ricco di personaggi inediti o in precedenza solo menzionati, situato in un contesto sociale, politico e religioso ben diverso. Se da un lato questa scelta consente all'Universo Espanso di farsi enormemente più vasto e di poter attivare linee narrative ulteriori e impensate, dall'altro queste narrazioni introducono dei personaggi e degli elementi che rivestono un ruolo narrativo chiave nei posteriori sequel del Ciclo stesso – rimasto incompiuto, ma concluso dai due nuovi autori subito dopo la pubblicazione delle *Leggende di Dune*.

La logica progettuale dell'Universo Espanso si fa dunque sempre più ecosistemica, concependo ogni narrazione e prodotto come interconnesso ad altre porzioni del sistema-mondo, e creando una dinamica commerciale per la quale le nuove estensioni narrative possono anche rendere più lasco e svincolato il loro rapporto con la saga madre di Frank Herbert. In altre parole, le espansioni dello storyworld non devono necessariamente ricondurre ai racconti che le hanno generate, ma possono esplorare linee narrative che se ne distanziano e creano nuovi mini-mondi autosufficienti, in grado a loro volta di generare espansioni ulteriori. Il moto espansivo de *Il preludio a Dune* segue una direzione centripeta:¹⁴³ approfondisce le backstory e la psicologia di personaggi già noti, che riconducono esplicitamente a situazioni e atmosfere rappresentate in narrazioni preesistenti;¹⁴⁴ le *Leggende di Dune*, invece, espandono lo storyworld in una direzione centrifuga: esplorano linee narrative che si discostano dal materiale del testo-sorgente, danno corpo a potenzialità insite nella mitologia ma precedentemente solo accennate, interpretano in maniera libera e flessibile la normatività del canone.¹⁴⁵ Se il moto centripeto risponde alla domanda *What is*, spiegando l'universo narrativo in una maniera relativamente più canonica, quello centrifugo invece si concentra sul *What if*, aprendo dei possibili narrativi fino ad allora solo suggeriti, accennati.¹⁴⁶

Il preludio a Dune, prima operazione di riapertura e dilatazione del materiale narrativo del Ciclo originario, si mantiene più vicino all'opera madre per quanto concerne la collocazione temporale delle storie, i personaggi, le ambientazioni. Solo dopo aver riavvicinato il pubblico

¹⁴³ Cfr. Mittell Jason, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, Roma, Minimum fax, 2017.

¹⁴⁴ Della Gala Beniamino, "Un long seller transmediale: *Il nome della rosa* di Umberto Eco", in Benvenuti Giuliana (a cura di), *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2023., p. 130.

¹⁴⁵ Ibidem.

¹⁴⁶ Dusi Nicola, Grignaffini Giorgio, *Capire le serie TV. Generi, stili, pratiche*, Roma, Carocci Editore, 2020, p. 171.

a uno storyworld già noto e apprezzato, l'espansione tenta di esplorare direzioni nuove con le *Leggende di Dune*. Questa nuova trilogia, che sperimenta logiche narrative differenti dalla precedente, la supera in termini di successo di mercato: ciascuno dei tre romanzi delle *Leggende di Dune* entra nella "Top 10" dei best seller di "The New York Times".¹⁴⁷ In un circolo virtuoso, che esprime in maniera più compiuta le logiche commerciali e narrative implicate dalla convergenza e dalle logiche ecosistemiche, i romanzi dell'Universo Espanso e le due miniserie televisive prodotte da Sci-Fi Channel tra il 2000 e il 2003 – di cui nel prossimo capitolo – beneficiano a vicenda delle rispettive performance economiche e, più in generale, del rinnovato e diffuso interesse nei confronti dei nuovi prodotti del *Duniverse*.

2.3.3 Dune 7 (2006-2007)

Dopo la pubblicazione di due trilogie prequel, Brian Herbert e Kevin J. Anderson si cimentano nella complicata conclusione del Ciclo di Herbert padre, troncato dalla scomparsa di quest'ultimo. Dal nucleo di partenza dei mitologici appunti lasciati dall'autore della saga madre, deriva dunque il cosiddetto *Dune 7*, che si articola in ben due romanzi: *I cacciatori di Dune*, pubblicato nel 2006, e *I vermi della sabbia di Dune*, del 2007. Questo doppio sequel può essere letto come la sintesi dei due diversi approcci che hanno animato le trilogie prequel: da un lato il racconto esplora linee narrative lasciate incomplete e dà corpo a interpretazioni non necessariamente canoniche, e dall'altro ripropone molti personaggi già noti e ritorna su atmosfere già proposte e apprezzate. Nel fare questo, Herbert figlio e Anderson attingono tanto a figure e situazioni del Ciclo originario – e in particolare del primo *Dune* – quanto a novità e invenzioni da loro introdotte nell'Universo Espanso – specie nelle *Leggende di Dune*.

Le vicende riprendono esattamente da dove si erano interrotte con l'ultima opera di Herbert padre, *La rifondazione di Dune*. Mentre gli eroi guidati da Sheeana e Duncan orbitano ancora nello spazio, Murbella cerca di consolidare il suo potere come guida delle Bene Gesserit e delle Matres Onorate. I misteriosi Daniel e Marty, presentati nelle ultime pagine del Ciclo incompiuto, continuano a prendere di mira i protagonisti a bordo della nave spaziale. Questi, a loro volta, grazie ai segreti dell'ultimo maestro del Bene Tleilax, cominciano a creare i cloni di molti eroi protagonisti dei primi romanzi della saga madre: da Paul ai suoi genitori, da Chani a Leto II, e altri ancora. Murbella, dal canto suo, riesce ad intuire delle profonde verità sconvolgenti grazie alle sue visioni: Daniel e Marty non sono altro che Omnius ed Erasmus, due implacabili macchine pensanti che sono sopravvissute all'antico conflitto vinto dagli esseri

¹⁴⁷ Rossi F., op. cit., pp. 260-268.

umani. Entrambi i personaggi sono stati presentati nella trilogia prequel delle *Leggende di Dune*. Il gruppo di Sheeana continua a generare cloni sempre più numerosi che ricreano il cast corale del romanzo capostipite: lo scontro finale si avvicina, quando Daniel e Marty attirano con la forza la nave dei protagonisti sul loro pianeta, Sincronia. Qui il gruppo di Sheeana e Duncan si trova a fronteggiare alcuni cloni nemici creati da Omnius ed Erasmus, tra cui il vecchio Barone Harkonnen ed un altro clone di Paul Atreides, stavolta malvagio. Dopo aver vinto lo scontro e aver confinato Omnius in un'altra dimensione, il Paul buono ha una visione che rivela Duncan come l'Essere Supremo definitivo tanto atteso dalle Bene Gesserit: è suo il compito di guidare l'umanità verso la democrazia avanzata, compiendone l'evoluzione cominciata millenni prima. Duncan si allea con Erasmus e decide di costruire una società in cui gli umani e le macchine coesistono e collaborano per costruire la pace. Infine, sul pianeta Rakis la vita e la Spezia stanno tornando ad esistere, dopo la devastazione perpetrata in precedenza dalle Matres Onorate: i cloni di Paul e Chani stanno ricreando l'antico pianeta desertico Dune. Con questo doppio sequel, i due autori danno vita a un intreccio stratificato e complesso che tenta di riallacciare le fila del racconto troncato circa quindici anni prima dalla morte di Frank Herbert. La soluzione narrativa legata alle macchine pensanti e ai vecchi eroi della crociata Butleriana fonde l'Universo Espanso al Ciclo originario: non si può dunque comprendere il finale della saga principale senza tener conto delle sue estensioni narrative più tarde. I mini-mondi che costituiscono l'ecosistema si fanno ancora più interconnessi e legati tra loro, in una narrazione non priva di forzature e contraddizioni nei confronti del canone dello storyworld originario. Un'operazione del genere, inoltre, tende a rafforzare la centralità tanto narrativa quanto commerciale dello stesso Universo Espanso, destinato a generare nuovi prodotti e racconti che non si esauriscono col completamento a posteriori della saga madre.

Se questo approccio si rivela senza dubbio vincente da un punto di vista di resa commerciale, non mancano le perplessità di parte del fandom del Ciclo di Frank Herbert, che dimostra di non apprezzare le disattenzioni in merito al canone e tende a ribadire la superiorità stilistica e narrativa dell'opera di Herbert padre. Come detto in precedenza, un ecosistema narrativo segue logiche che vanno al di là della normatività di un canone – che può mutare nel tempo secondo necessità di tipo adattativo – e presenta vincoli di coerenza solo a livello locale. Il nucleo narrativo di partenza è una fonte generativa primaria le cui estensioni e dilatazioni possono poi percorrere direzioni proprie e molteplici, proliferando e mutando nel tempo. Le critiche del fandom, ad ogni modo, si scontrano con la legalizzazione dell'Universo Espanso di Dune, di cui viene ufficialmente confermata la canonicità nel 2008, col suggello di una lettera pubblicata

sul sito ufficiale dunenovels.com e firmata da Willis McNelly¹⁴⁸, accademico e scrittore oltre che autore di *The Dune Encyclopedia*¹⁴⁹ – enciclopedia non canonica dell’universo duniano, letta dallo stesso Frank Herbert.

2.3.4 Heroes of Dune (2008-2023)

Dopo la pubblicazione del doppio sequel, che conclude il Ciclo incompleto e dà un finale alla linea narrativa della saga principale, Herbert figlio e Anderson continuano ad arricchire l’Universo Espanso di nuovi racconti, rendendolo sempre più vasto e proficuo. L’ulteriore trilogia *Heroes of Dune* esplora gli interstizi narrativi fra i romanzi della saga madre, coniugando la ripresa di protagonisti, situazioni ed eventi già noti, con l’attivazione di linee narrative implicite, suggerite dall’overdesign ante litteram dell’opera di Herbert padre ma mai chiarite o raccontate – forzando ancora una volta il canone. Inoltre, per porre fine alla diatriba sulla canonicità dell’Universo Espanso che causa il rigetto di una parte del fandom, i due autori utilizzano qui un espediente narrativo che rende il Ciclo originario un prodotto “diegetico”: in particolare, il romanzo capostipite che narra le vicende di Paul sarebbe in realtà un’opera storiografica scritta da sua moglie Irulan, figlia dell’imperatore decaduto Shaddam IV. Questa precisazione rende l’Universo Espanso una fonte di canone narrativo più affidabile, superiore alla stessa saga madre, che esprimerebbe dunque il punto di vista di alcuni personaggi interni alla narrazione stessa.

*Paul of Dune*¹⁵⁰ (2008) è un circumquel del *Dune* capostipite: segue parallelamente alcune vicende collocate subito dopo il romanzo, ed altre collocate pochi anni prima. Il centro della narrazione torna ad essere Paul Atreides, insieme ai numerosi co-protagonisti e antagonisti dell’opera prima. Il neoimperatore è alle prese con la guerra santa interplanetaria che i Fremen hanno incontrollatamente scatenato in suo nome, e con le cospirazioni delle case nobiliari nemiche che cercano di detronizzarlo. Al contempo, Paul rievoca alcune vicende ambientate prima del Ciclo, quando la casa Atreides si trovò al centro di un ulteriore conflitto riguardante altre case nobiliari, tra cui gli arcinoti Harkonnen e i Corrino. Riproponendo una *worldness* già consacrata dal pubblico e dalla critica, i due autori tornano sul già noto come garanzia di successo. Lo status di culto del primo *Dune* e i suoi molteplici adattamenti audiovisivi lo rendono il testo di riferimento privilegiato: un discorso analogo vale per i personaggi stessi, i più noti e apprezzati dal pubblico – su tutti Paul, che lungi dall’essere il protagonista assoluto

¹⁴⁸ Rossi F., op. cit., p. 260.

¹⁴⁹ McNelly Willis E., *The Dune Encyclopedia*, New York, G. P. Putnam’s Sons, 1984.

¹⁵⁰ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Paul of Dune*, New York, Tor Books, 2008.

del Ciclo di Dune, è il più ripreso dell'Universo Espanso. Al contempo, Herbert figlio e Anderson inseguono molteplici ipotesi e potenzialità rese possibili dalla sconfinata mitologia del Ciclo, legandole a materiale narrativo introdotto da loro stessi nelle espansioni dello storyworld – nel caso di *Heroes of Dune*, il collegamento diretto è con *Il Preludio a Dune*.

*The Winds of Dune*¹⁵¹ (2009) prosegue la trilogia usando la stessa formula. Un piano temporale segue le vicende di Lady Jessica, madre di Paul, che torna su Arrakis dopo la caduta di suo figlio narrata in *Messia di Dune*, e deve fronteggiare nuove forze che minacciano il trono imperiale degli Atreides; nell'altro, la stessa Jessica rievoca eventi dell'adolescenza del figlio Paul, soprattutto la sua amicizia con Bronso d'Ix, anch'egli giovane rampollo aristocratico. Bronso è l'anello di congiunzione delle due linee narrative: la sua backstory a fianco del giovane Paul non ancora imperatore si affianca alle sue azioni che tentano di desacralizzare il mito religioso di Paul stesso, dopo la sua detronizzazione. Il personaggio di Bronso è la sintesi più esemplare dell'approccio narrativo seguito dai due autori in questa nuova trilogia: Frank Herbert lo menziona una sola volta nel secondo romanzo del Ciclo, *Messia di Dune*, e nell'Universo Espanso egli diventa un personaggio con una backstory e un ruolo di spicco, ora come co-protagonista, ora come antagonista. I vuoti narrativi e le suggestioni dello storyworld originario vengono riempiti e arricchiti da racconti nuovi, da ipotesi che sfuggono alla normatività del canone.

Questa trilogia, dopo rinvii e riscritture, si conclude anni più tardi con il recente *La principessa di Dune*¹⁵² (2023). A farla da padrone è qui uno storytelling che segue un moto espansivo centripeto, fornendo le backstory a due personaggi femminili presenti nei primi romanzi del Ciclo: Chani, la compagna Fremen di Paul, e Irulan, sua moglie e figlia dell'imperatore caduto Shaddam IV. Le vicende si collocano temporalmente due anni prima del romanzo d'esordio della saga madre. Chani viene addestrata dalla Reverenda Madre dei Fremen e segue suo padre Liet Kynes nel suo progetto ecologico di trasformare il pianeta Arrakis in un luogo fertile e umido, impresa poi realizzata da Paul e Leto II: si torna alle atmosfere dell'opera prima, tra i Fremen del deserto e i malvagi Harkonnen che li opprimono. La Principessa Irulan, invece, è sul pianeta della casa imperiale, dove assiste a complotti e intrighi di palazzo che coinvolgono il trono stesso, le Bene Gesserit e la Gilda Spaziale. Il capitolo conclusivo della trilogia *Heroes of Dune*, oltre che al primo romanzo del Ciclo originario, sembra legarsi alla concomitante distribuzione cinematografica delle due pellicole di Denis Villeneuve, *Dune* e *Dune – Parte Due*. Il romanzo riprende due figure femminili del romanzo capostipite e fornisce loro

¹⁵¹ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Winds of Dune*, New York, Tor Books, 2009.

¹⁵² Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Princess of Dune*, New York, Tor Books, 2023.

un'identità e una storia più chiare e approfondite, anticipando l'uscita di *Dune – Parte Due*, prevista per l'anno seguente: nel primo *Dune* di Villeneuve, Chani (interpretata da Zendaya) compare in poche scene salvo assumere un ruolo narrativo più importante nella seconda parte, mentre Irulan (interpretata da Florence Pugh) è introdotta proprio nel secondo film del regista canadese. La rilevanza dei personaggi femminili si lega tanto alla visione personale di Villeneuve dell'universo duniano – che attribuisce un'indiscussa rilevanza tematica alle Bene Gesserit – quanto alla loro posizione chiave nella mediasfera contemporanea, che le colloca al centro di una più generale retorica di rappresentazione basata sull'*empowerment*.

2.3.5 Great Schools of Dune (2012-2016)

La dilatazione dell'universo narrativo verso cronologie e mondi lontani, cominciata con le *Leggende di Dune*, prosegue con la trilogia *Great Schools of Dune*, composta da *Sisterhood of Dune* (2012), *Mentats of Dune*¹⁵³ (2014) e *Navigators of Dune*¹⁵⁴ (2016). Herbert figlio e Anderson riallacciano la narrazione ai prequel delle *Leggende di Dune*, arricchendo l'ormai sconfinato storyworld e creando nuove interconnessioni tra le parti che compongono il vasto sistema-mondo.

Le vicende di *Great Schools of Dune* si concentrano sulle conseguenze della guerra tra umani e macchine narrata nelle *Leggende di Dune*, e descrivono la creazione della situazione sociale, politica e religiosa che influenzerà la mondità del Ciclo di Herbert padre. Tra gli strascichi del conflitto epocale non del tutto concluso, e rinfocolato dai fanatici religiosi anti-macchine, prendono forma elementi e situazioni di base già noti e consacrati dal culto dei fan: dall'atavico conflitto tra i primi Atreides e i primi Harkonnen al consolidamento del trono imperiale della casa Corrino, dallo sviluppo della cultura dei Fremen alla mitologia del deserto di Dune. In particolare, l'attenzione è focalizzata – come recitano gli stessi titoli dei libri – sui primi passi delle Sorelle del Bene Gesserit, della scuola dei Mentat (computer umani al servizio delle case nobiliari nei primi romanzi del Ciclo), e della Gilda Spaziale dei Navigatori (gli unici in grado di intraprendere un viaggio nello spazio senza l'ausilio di intelligenze artificiali). Spiccano, fra le Bene Gesserit, personaggi come Valya e Tula Harkonnen, che saranno protagoniste della serie televisiva *Dune: Prophecy*, dando ancora una volta rilievo alle figure femminili e al loro ruolo nel franchise transmediale progettato da Warner.

La trilogia continua l'operazione di espansione del narrabile e di sfruttamento del marchio *Dune*, proponendo ancora una volta un racconto che coniuga lo sviluppo di percorsi narrativi

¹⁵³ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Mentats of Dune*, New York, Tor Books, 2014.

¹⁵⁴ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Navigators of Dune*, New York, Tor Books, 2016.

ipotetici e mitologici con la reiterazione di elementi, personaggi e situazioni di fondo che regolano la riconoscibilità e la coerenza dello storyworld in toto. La pulsione centrifuga ed estensiva dell'Universo Espanso che spinge la narrazione verso nuove forme di *worldness* si concilia qui con la necessità commerciale e adattativa di mantenere forme di riconoscibilità dell'universo narrativo che garantiscano comunicabilità e performatività ai prodotti.

2.3.6 The Caladan Trilogy (2020-2022)

L'ultima trilogia letteraria finora pubblicata da Herbert figlio e Anderson prende corpo in un'ottica ancora più marcatamente transmediale ed ecosistemica. Il legame di *The Caladan Trilogy* con l'Universo Espanso, pur non essendo del tutto obliterato, è meno forte di quello che intrattiene con i due film di Villeneuve e il nuovo franchise Warner. La logica prevalente che anima questi nuovi racconti è quella dell'approfondimento e del moto narrativo centripeto: la trama prende avvio a un solo anno dal *Dune* capostipite.

*Dune: il duca di Caladan*¹⁵⁵ (2020) si focalizza sulla figura del duca Leto, padre di Paul Atreides, che deve barcamenarsi tra i suoi doveri di leader aristocratico, la sua obbligata lealtà al trono imperiale, e le immancabili minacce costituite da altri gruppi di potere politico e militare. *Dune: la lady di Caladan*¹⁵⁶ (2021) ritrae una Lady Jessica, compagna del duca Leto e madre di Paul, sospesa tra i dettami dell'ordine del Bene Gesserit a cui appartiene e l'amore nei confronti della sua famiglia. Queste due spinte opposte e inconciliabili sono al centro del conflitto interiore di Jessica anche nel Ciclo di Herbert padre, oltre che nella pellicola dello stesso Villeneuve. Il finale *Dune: The Heir of Caladan*¹⁵⁷ (2022) segue il giovane Paul nel suo addestramento al fianco di Duncan e degli altri luogotenenti Atreides, co-protagonisti del romanzo capostipite e presenti in tutti gli adattamenti audiovisivi. Mentre il duca Leto e Lady Jessica sono entrambi lontani a causa dei loro doveri, Paul è costretto a prendere temporaneamente le redini della sua casata e a maturare in fretta. Sullo sfondo, i malvagi Harkonnen tessono i loro piani lungo tutta la trilogia, preparandosi alla guerra contro gli Atreides che esploderà nel primo romanzo del Ciclo.

Sebbene non manchi l'introduzione di nuovi personaggi che arricchiscono la cosmologia complessiva, questi tre romanzi si concentrano sulle backstory dei personaggi più amati e ripresi, preparando il pubblico all'uscita dei due nuovi blockbuster, in una "sorta di anteprima

¹⁵⁵ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Duke of Caladan*, New York, Tor Books, 2020.

¹⁵⁶ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Lady of Caladan*, New York, Tor Books, 2021.

¹⁵⁷ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Heir of Caladan*, New York, Tor Books, 2022.

«commerciale»¹⁵⁸. La logica dello spin-off consente a lettori e spettatori di trascorrere più tempo nello storyworld e di approfondire la conoscenza di personaggi chiave, ora nuovamente rappresentati sullo schermo. La sinergia tra l'Universo Espanso letterario e il franchise transmediale Warner si esprime attraverso questa operazione promozionale che cerca di rendere virtuosa e profittevole l'interconnessione tra le diverse componenti dell'ecosistema, rispondendo a esigenze di carattere industriale e adattandosi agli stimoli esterni.

2.3.7 *Novelle e racconti brevi*

Gli ultimi tasselli della pleora di narrazioni create dai due autori dell'Universo Espanso, che completano il mosaico dei prodotti sin qui distribuiti, sono tre raccolte di racconti che si insinuano nelle faglie intertestuali e allargano le trame principali, moltiplicando gli spin-off.

*The Road to Dune*¹⁵⁹ (2005) contiene un racconto ambientato durante il primo *Dune*, tre durante la trilogia *Leggende di Dune* – già apparsi singolarmente come introduzioni nelle versioni digitali di ciascuno dei tre romanzi prequel – e il trattamento iniziale di Herbert padre per il primo romanzo del Ciclo, presentata come una sorta di sua versione alternativa e parallela, nella prospettiva di un multiverso. Nella raccolta è incluso il carteggio tra Frank Herbert e i primi editori di *Dune*: la rivista “Analog” e la casa Chilton Books. Le lettere testimoniano il complesso processo di negoziazione tra le parti in merito alla natura dell'opera prima di Herbert, ritenuta eccessivamente lunga e troppo concentrata sulle visioni e le introspezioni del protagonista sia dalla rivista sia dalla casa editrice. Anche questa ulteriore fonte, fatta di comunicazioni e trattative interpersonali, evidenzia nuovamente come il mercato editoriale non abbia in prima battuta colto le potenzialità commerciali e il valore culturale di un romanzo fantascientifico di lunghezza superiore alla media, difficilmente confinabile in una forma seriale standardizzata, e in certa misura difforme rispetto alle pubblicazioni coeve dello stesso genere. Fa parte di *The Road to Dune* anche l'inedito articolo già menzionato nel corso di questo capitolo: “They Stopped the Moving Sands” è il resoconto di Herbert padre dell'operazione ecologica di Oregon Dunes, una fonte d'ispirazione primaria per la creazione dell'universo duniano. Sono presenti, inoltre, alcune scene tagliate da *Dune* e *Messia di Dune*.

*Tales of Dune*¹⁶⁰ (2017) propone altri spin-off: uno si colloca durante l'ultimo romanzo del Ciclo originario, *La rifondazione di Dune*; uno tra i due sequel dell'Universo Espanso, *I cacciatori di Dune* e *I vermi della sabbia di Dune*; uno fa parte dei flashback narrati in *Paul of*

¹⁵⁸ Rossi F., op. cit., p. 330.

¹⁵⁹ Herbert Frank, Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Road to Dune*, New York, Tor Books, 2005.

¹⁶⁰ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Tales of Dune: Expanded Edition*, New York, WordFire Press, 2017.

Dune; non mancano due racconti ambientati durante la trilogia de *Il preludio a Dune*; infine, c'è spazio anche per un episodio ambientato immediatamente prima di *Navigators of Dune*, secondo romanzo della trilogia *Great Schools of Dune*.

La terza ed ultima raccolta è *Sands of Dune*¹⁶¹ (2022), che racchiude due novelle ambientate durante il primo *Dune*, una che precede la trilogia de *Il preludio a Dune*, ed infine una che segue *Navigators of Dune*. Ciascuno di questi tre libri accorpa brevi storie inedite e racconti già comparsi online o inclusi come contenuti ancillari all'intero di pubblicazioni cartacee precedenti – nel caso della prima delle tre raccolte, viene aggiunto anche del materiale di Herbert padre. L'intento narrativo è quello di esplorare le numerose lacune disseminate lungo le storie del Ciclo e dell'Universo Espanso stesso, secondo una logica che non intacca cronologie preesistenti né altera le storyline principali portate avanti nei romanzi, bensì approfitta dei vuoti presenti fra le trame e dilata il sistema-mondo complessivo arricchendo il già vasto ecosistema. Da un punto di vista commerciale, l'accorpamento di materiale preesistente e di alcuni spin-off nuovi persegue ancora una volta la strategia di reiterazione mediale connessa ai diritti di sfruttamento del marchio principale.

2.4 Il Duniverse come ecosistema narrativo

Secondo quanto illustrato in questi paragrafi, il *Duniverse* è composto da una galassia di prodotti interconnessi tra loro secondo diverse strategie commerciali e narrative: ne risulta un ecosistema durevole che ha saputo mantenersi vivo e vitale reagendo di volta in volta agli input ricevuti, adattandovisi ed evolvendo di conseguenza. Dopo aver mappato l'universo letterario di *Dune*, si possono trarre alcune considerazioni in merito ai suoi rapporti con la categoria di genere narrativo, con la mutevole industria mediale che ha abitato nel corso dei decenni, e con i paradigmi culturali della convergenza e della transmedialità.

In primis, è rilevante sottolineare la centralità che *Dune* riveste nella fantascienza per comprenderne la portata e l'influenza in termini di immaginario e di ricezione del genere stesso. Il Ciclo di Herbert padre segna l'approdo della fantascienza nel filone dei volumi unici di lunghezza notevole, che sostituiscono la serializzazione in episodi brevi con le grandi saghe longeve. Questo passaggio viene premiato da un grande successo commerciale, che rende pertanto questa tendenza un obiettivo economico – che la saga herbertiana riesce a centrare più volte. La consacrazione del romanzo di fantascienza a best seller di qualità rende *Dune* una svolta storica e un punto di riferimento imprescindibile per il genere, che approda anche nel

¹⁶¹ Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sands of Dune*, New York, Tor Books, 2022.

cinema mainstream, dove riesce a generare ricavi ancora più elevati e a legarsi in misura maggiore alla cultura popolare. Della profonda influenza di *Dune* sul cinema di fantascienza – e sul film blockbuster tout court – si parlerà più dettagliatamente nel prossimo capitolo. Ciò che al momento è importante ribadire è il privilegiato status di culto che questo mondo narrativo ha raggiunto tra i racconti fantastici e fantascientifici, oltre che il suo legame profondo con la storia e lo sviluppo dei generi stessi in senso intermediale, al di là della sola letteratura.

Il raggiungimento di risultati artistici e commerciali impensati e così notevoli non ha esaurito affatto la prolificità e la redditività del *Duniverse*, che ha dimostrato di sapersi adattare nel tempo ai mutamenti dell'industria editoriale e mediale, e ha ribadito la forte capacità di generare numerose espansioni ed efficaci effetti-mondo insita nei racconti fantastici. Il successo e la rilevanza del Ciclo di Herbert padre hanno reso il marchio *Dune* un'ambizione commerciale per l'industria dell'intrattenimento tutta, una proprietà intellettuale i cui diritti di sfruttamento costituiscono una risorsa chiave. Da un punto di vista narrativo, si può definire l'Universo Espanso, in quanto serie di natura letteraria, come un macrotesto “aperto che può interagire e fondersi con altri testi per sfruttare appieno le specificità del *worldbuilding*, per definizione sempre *in progress*”.¹⁶² Una prospettiva simile contribuisce a inquadrare il *Duniverse* in un'ottica ecosistemica, ancor prima che questo si faccia compiutamente transmediale: “queste potenzialità trasformative, beninteso, sono del resto intrinseche alla forma romanzesca”.¹⁶³ ¹⁶⁴ Già la saga madre, d'altronde, aveva dato prova di un elevato grado di flessibilità e molteplicità cambiando più volte alcuni aspetti fondamentali della sua *worldness*. Da un punto di vista commerciale, invece, il marchio *Dune* si configura come un “contenuto/asset”: facendo l'esempio dei “film delle saghe di *Star Wars*”, Di Chio sostiene che questa tipologia di contenuti “vive in forza dell'*appeal* che riesce a generare e dalla capacità di mantenere tale *appeal* nel tempo”.¹⁶⁵ Da un punto di vista economico, *Dune* “Costituisce dunque un valore patrimoniale a utilità ripetuta”.¹⁶⁶

Una ulteriore dimostrazione della resilienza e della performatività del *Duniverse* è evidenziata dal rapporto sinergico istituitosi tra l'Universo Espanso letterario e il franchise transmediale sviluppato da Warner. L'Universo Espanso, dopo aver ridato vitalità e redditività al marchio *Dune* arricchendone il database narrativo con una pleora di prodotti editoriali che non accennano a diminuire nel tempo, si lega ai nuovi prodotti audiovisivi targati Warner per fini

¹⁶² Benvenuti G., in Ead. (a cura di), op. cit., p. 64.

¹⁶³ Ibidem.

¹⁶⁴ Cfr. Eco Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

¹⁶⁵ Di Chio Federico, “Conclusion: Content Sphere”, in Id. (a cura di), op. cit., p. 205.

¹⁶⁶ Ibidem.

promozionali e commerciali – e viceversa questi si legano all’Universo Espanso. La distribuzione pressoché concomitante dei nuovi film blockbuster (a cui seguiranno nell’immediato futuro una serie televisiva e un videogioco) con gli ultimi romanzi firmati da Herbert figlio e Anderson lega da un punto di vista tanto narrativo quanto commerciale i due sottoinsiemi, le due differenti unità produttive. Questa interazione virtuosa tra le parti che compongono il macrosistema lo inserisce pienamente, dopo una lunga storia editoriale e una smisurata influenza culturale, nel paradigma contemporaneo della convergenza. Le nuove progettualità legate al *Duniverse* fanno presagire ulteriori slanci produttivi capaci di collocarlo in una posizione precisa e a sé stante nell’affollata mediasfera, tra gli universi fantastici che svettano nel mainstream, pur conservando la sua mondità riconoscibile che porta con sé lo statuto di oggetto di culto multigenerazionale.

Quello appena tratteggiato è il momentaneo punto di arrivo di un percorso ben più lungo e travagliato, fatto di battute d’arresto e successi parziali, a cui sinora si è solo accennato. Il mondo transmediale riconoscibile e profittevole che ha preso vita negli ultimi anni è stato preceduto da altri tentativi e adattamenti, su più mezzi e piattaforme. È di questi tentativi – cinematografici, televisivi, videoludici – che si occuperà il capitolo seguente.

3. IL *DUNIVERSE* NEI MEDIA AUDIOVISIVI: CINEMA, TELEVISIONE, VIDEOGIOCO

3.1 *I percorsi intermediali di Dune*

L'attuale conformazione del *Duniverse*, quale ecosistema narrativo posizionato al centro di vaste pratiche commerciali e complessi processi di progettazione e *worldbuilding*, è un punto d'arrivo creativo e industriale preceduto da una ricca storia di adattamenti, trasposizioni, e tentativi transmediali. Come riportato nel capitolo precedente, il primo best seller pubblicato da Frank Herbert nel 1965 è fin da subito diventato un oggetto di culto che ha stimolato l'immaginario culturale e artistico di molti scrittori, registi, disegnatori. Sono state proprio la mondità di *Dune*, e la sua struttura testuale tesa all'apertura a ulteriori espansioni e interpretazioni, a rendere la trasposizione visiva del romanzo un'ambizione diffusa lungo i decenni. In particolare, l'impostazione drammaturgica del romanzo – che preferisce i dialoghi e i conflitti interiori e interpersonali tra i personaggi all'azione epica e alle descrizioni visive – conferisce una notevole libertà di rappresentazione visuale del mondo duniano, come si può sicuramente evincere dalle differenti trasposizioni medialità realizzate da più autori. Anche la profondità e la vastità delle tematiche che animano lo storyworld riescono ad attivare molteplici linee interpretative, delle quali alcune sono state rese ora prevalenti ora secondarie in base ai differenti momenti storici delle varie trasposizioni, e alle relative temperie culturali. Queste caratteristiche del *Duniverse* lo hanno reso tanto una fonte d'ispirazione per molteplici artisti, quanto un'opera con la fama e lo status di impresa adattativa irrealizzabile – come vedremo soprattutto in relazione al primo tentativo cinematografico del regista cileno Alejandro Jodorowsky.

Resta però importante la considerazione che, come affermato nel primo capitolo, al di là dello specifico caso duniano, l'adattamento, l'espansione e il riuso di materiale narrativo preesistente costituiscono una tendenza dell'industria mediale – in specie cinematografica e televisiva – ben diffusa e costante nel corso dei decenni, accentuatasi e rinnovatasi con l'avvento della convergenza. Nella contemporaneità, guardando al segmento industriale dei film blockbuster – che nel primo capitolo sono stati individuati come una componente centrale dei mondi narrativi fantastici e fantascientifici – si nota la crescente flessibilità e porosità delle relazioni intermediali instaurabili tra testi di partenza e testi di arrivo, con trasposizioni e adattamenti che prendono vita a partire da altri prodotti audiovisivi pressoché contemporanei. Si rileva, inoltre, la crescente tendenza del cinema ad alto costo alla serializzazione e alla costruzione di sinergie commerciali e narrative sempre più rilevanti con il mezzo televisivo. Secondo le parole di

Thomas Leitch, si possono chiamare *postliterary adaptations* “i film basati su originali che non hanno né il prestigio della letteratura né l’armatura di una singola trama narrativa”.¹⁶⁷ A tal proposito, Zecca fa riferimento alle pellicole tratte da serie fumettistiche o da titoli videoludici.¹⁶⁸

Concentrandoci sul *Duniverse*, i cui testi-sorgente sono di natura letteraria, è opportuno fare riferimento alla definizione di trasposizione mediale fornita da Irina O. Rajewsky, secondo la quale questa è la “trasformazione di un dato prodotto mediale [...], o di uno dei suoi strati, in un altro medium”.¹⁶⁹ Nella sua proposta, Rajewsky tiene conto “della dimensione [...] ‘genetica’ del rapporto intermediale, cioè relativa alla produzione di nuovi prodotti medialità attraverso la trasformazione intermediale dei vecchi”.¹⁷⁰ Questo punto di vista è senz’altro pertinente per il caso di studio di *Dune*, un mondo narrativo nato in un medium “geneticamente” anteriore a quelli audiovisivi. In un caso simile, “Il testo ‘originale’ è la ‘fonte’ di un prodotto mediale di nuova formalizzazione, la cui realizzazione è basata su un obbligato processo di adattamento alle specificità del medium di arrivo”.¹⁷¹

Nell’analisi di un caso di studio legato – nei suoi risvolti contemporanei – alla convergenza e agli ecosistemi narrativi, l’approccio intermediale sembra essere il più adatto per osservare esempi di trasposizioni e adattamenti che hanno preceduto cronologicamente il paradigma transmediale. A differenza della teoria della traduzione intersemiotica,¹⁷² che pone l’accento sull’equivalenza semantica (“si deve, pur nella differenza, mantenere lo stesso significato”),¹⁷³ e in misura maggiore rispetto alla trasmutazione echiana,¹⁷⁴ che supera l’approccio traduttivo per concentrarsi sulle aggiunte di significato intrinseche ai processi di adattamento, la prospettiva intermediale pone l’accento – più che su equivalenze o aggiunte – sulle differenti strategie enunciative che caratterizzano i media tra i quali le narrazioni si muovono, e sui rapporti specifici tra questi.

¹⁶⁷ Leitch Thomas, *Film Adaptation and Its Discontents: from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*, Baltimora, The John Hopkins University Press, 2007, p. 258.

¹⁶⁸ Zecca Federico, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Udine, Forum, 2013, p. 173.

¹⁶⁹ Rajewsky Irina O., “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, in *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n.6, autunno 2005, p. 51.

¹⁷⁰ Zecca F., op. cit., p. 89.

¹⁷¹ Rajewsky I. O., op. cit., p. 51.

¹⁷² Cfr. Jakobson Roman, *Essais de linguistique générale*, Parigi, Les Éditions de Minuit, 1963.

¹⁷³ Fumagalli Armando, *L’adattamento da letteratura a cinema. Teoria e pratica*, vol. I, Roma, Dino Audino Editore, 2020, p. 77.

¹⁷⁴ Cfr. Eco Umberto, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003.

Inoltre, non si potrà trascurare l'importanza dell'influenza rivestita sia dalle culture produttive¹⁷⁵ entro le quali le varie trasposizioni duniane sono state realizzate, sia dalle differenze storiche e geografiche intercorse tra le culture produttive stesse. La storia industriale del blockbuster e l'avvento della convergenza hanno influito profondamente tanto sulla produzione quanto sulla ricezione delle varie trasposizioni duniane. L'industria ha dapprima rifiutato l'adattamento tentato da Jodorowsky, riponendo poca fiducia nell'autore e mostrandosi restia all'idea di commercializzare una pellicola fantascientifica tanto costosa e di durata così lunga. Una volta compreso, negli anni seguenti, il potenziale economico e sociale del cinema di fantascienza, sono state realizzate nuove trasposizioni del materiale herbertiano per il grande e per il piccolo schermo, senza che queste riuscissero ad essere sufficientemente profittevoli o impattanti – in termini di ricezione – da avere seguiti significativi e influenze profonde. Infine, nell'era delle conglomerate e dei grandi franchise della contemporaneità, viene distribuito il primo vero blockbuster duniano di successo: prende così avvio un'operazione transmediale sinergica e coordinata per la quale si possono tracciare ipotesi e previsioni di grande rilievo e influenza, in un contesto mediale e produttivo che resta comunque mutevole e perennemente *in progress*.

3.2 Il sogno di Alejandro Jodorowsky

La prima acquisizione dei diritti cinematografici del *Dune* capostipite di Frank Herbert risale al 1971: la Apjac International del produttore statunitense Arthur P. Jacobs coinvolse lo sceneggiatore Robert Bolt e affidò la regia a David Lean. Jacobs era già legato alla fantascienza con la realizzazione de *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), mentre Lean e Bolt avevano già lavorato insieme a due acclamate pellicole come *Lawrence d'Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962) e *Il dottor Živago* (*Doctor Zhivago*, David Lean, 1965). In seguito al subentro alla sceneggiatura di Rospo Pallenberg, il progetto fu destinato a naufragare con la morte dello stesso Jacobs, avvenuta nel 1973.

Dune destò l'interesse, negli anni immediatamente successivi, del regista e uomo di teatro cileno Alejandro Jodorowsky, autore di stampo surrealista. Jodorowsky stava vivendo in quegli anni un crescente successo, guadagnandosi presso il pubblico la fama di regista ambizioso e fuori dal comune: i suoi film *El Topo* (Alejandro Jodorowsky, 1970) e *La montagna sacra* (*La montaña sagrada*, Alejandro Jodorowsky, 1973) vennero distribuiti in Europa dal gruppo francese Caméra One, di Jean-Paul Gibon e Michel Seydoux, dopo che quest'ultimo era rimasto

¹⁷⁵ Cfr. Caldwell John Thornton, *Production Culture. Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Durham, Duke University Press, 2008.

molto colpito dai lavori dell'autore cileno. Lo stesso Seydoux si offrì di lavorare come produttore per il progetto successivo di Jodorowsky, dandogli carta bianca e conferendogli una totale libertà d'azione creativa. Il regista manifestò l'ambizione di realizzare un adattamento cinematografico di *Dune*, di cui Caméra One acquisì i diritti dal gruppo di Jacobs. In merito a questa decisione, Jodorowsky dichiara: "Non avevo letto *Dune*, ma avevo un amico che diceva che era fantastico. Non so perché risposi *Dune*; avrei potuto dire *Don Chisciotte*, o *Amleto*, qualsiasi cosa. Dissi *Dune*".¹⁷⁶ Queste parole rendono l'idea della profonda distanza, tanto artistica quanto industriale, del cinema di metà anni Settanta da quello contemporaneo, che è animato da logiche di sfruttamento multiplatforma, pratiche di franchise e sinergie industriali a lungo termine. Citando ancora l'autore stesso, a testimonianza delle sue idee in merito alla fantascienza e al cinema tout court: "Per me i film sono un'arte, più che un'industria".¹⁷⁷ "Per me, la fantascienza era come un immenso teatro, come un'immensa opera d'arte".¹⁷⁸ A voler classificare le ragioni dell'adattamento di Jodorowsky con riferimento al modello proposto da Linda Hutcheon – da collocarsi nel contesto industriale contemporaneo animato dalle conglomerate mediali – emerge come, oltre agli allettamenti economici insiti nella trasposizione di un romanzo best seller e di culto, rivestano un ruolo fortemente prioritario le motivazioni personali e politiche dell'autore.¹⁷⁹ Difficilmente si può invece parlare di flessibilità giuridiche connesse ai diritti legali sulla proprietà intellettuale duniana e a un loro sfruttamento ben pianificato,¹⁸⁰ considerando come il progetto in questione sia sorto prima dell'uscita di blockbuster statunitensi quali *Guerre stellari* e *Lo squalo*, tra i primi esempi cinematografici di sperimentazione di sinergie commerciali crossmediali.

Della lavorazione all'irrealizzato film di Jodorowsky restano, oltre al mastodontico e dettagliatissimo storyboard in possesso del regista e del produttore, e alle illustrazioni preparatorie firmate da diversi artisti coinvolti nel progetto, le testimonianze offerte dal documentario del 2013 girato da Frank Pavich, *Jodorowsky's Dune*. Dai racconti dello stesso Jodorowsky e del team produttivo e artistico che lavorò con lui alla progettazione del film, emerge chiaramente come la prospettiva tematica e politica dell'adattamento fosse influenzata dal contesto storico-sociale^{181 182} degli anni Settanta, oltre che dalla forte componente autoriale

¹⁷⁶ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁷⁷ Ibidem.

¹⁷⁸ Ibidem.

¹⁷⁹ Hutcheon Linda, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando Editore, 2011, pp. 130-142.

¹⁸⁰ Ibidem.

¹⁸¹ Fumagalli A., op. cit., p. 87.

¹⁸² Cfr. Vanoye Francis, *La sceneggiatura. Forme, dispositivi e modelli*, Torino, Lindau, 1998.

del cinema moderno (che pure si lega in questo caso a quello di genere). Jodorowsky, unico autore di quella che dichiara essere la sceneggiatura completa mai girata, pone l'accento sul percorso iniziatico del protagonista Paul Atreides e sulla sua ascesi spirituale fomentata dalla Spezia, un allucinogeno sacro in grado di spalancare le porte della coscienza e della percezione. Il parallelismo tra la Spezia e l'LSD è esplicitato dallo stesso regista, che interpretò la psichedelia dell'acido lisergico come un'ambizione di rappresentazione visiva: "Volevo fare un film che desse alla gente che faceva uso di LSD in quell'epoca le stesse allucinazioni che dava quella droga [...] volevo fabbricare gli effetti di quella droga. Il film avrebbe cambiato la mentalità del pubblico".¹⁸³ Più in generale, tornando al modello di Hutcheon, tutta la narrazione di *Dune* venne profondamente modificata da Jodorowsky – che pure durante lo sviluppo del progetto si dedicò a fondo alla lettura e alla comprensione dell'opera herbertiana – perché rispondesse alle sue esigenze espressive e artistiche: ciò che ne deriva, da un punto di vista narrativo, è una traduzione "insolvente", nella quale prevale un "punto di vista differenziale" rispetto al testo di partenza.¹⁸⁴ Dalla ricostruzione del trattamento del film,¹⁸⁵ emerge come Jodorowsky avesse in mente di imprimere nella narrazione duniana le sue personali visioni artistiche e politiche, antepoendole alla fedeltà al testo di Herbert. Basti pensare che, se il romanzo è l'avvio di una lunga saga, il film di Jodorowsky era concepito come autoconclusivo: nel finale, Paul Atreides muore in battaglia, ma la sua coscienza viene condivisa da tutti i Fremen e dai suoi alleati, e con il pianeta Arrakis stesso, che si trasforma in un mondo fertile e umido per poi viaggiare in orbita nello spazio, espandendo la sua coscienza cosmica verso altri pianeti e stelle. "È diverso. Era il mio *Dune*. Quando fai un film, non sei costretto a rispettare il romanzo. [...] Stavo violentando Frank Herbert, violentandolo! Ma con amore, con amore".¹⁸⁶

In un'ottica intermediale, per inciso, è d'interesse riportare ancora alcune parole del regista cileno:

Frank Herbert ha creato un mondo in *Dune*, ma non dice mai com'è esattamente. E per entrare in questo mondo, si hanno cento pagine di letteratura dove si scopre, con grande difficoltà, di cosa tratta il libro. [...] trasformare la letteratura in immagini è molto difficile. Devi creare un altro mondo. Il mondo ottico non è il mondo letterario, il mondo uditivo.¹⁸⁷

¹⁸³ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁸⁴ Basso Pierluigi, "Fenomenologia della traduzione intersemiotica", in Dusi Nicola, Nergaard Siri (a cura di), *Sulla traduzione intersemiotica, Versus. Quaderni di studi semiotici*, nn. 85-87, gennaio-dicembre 2000, p. 214.

¹⁸⁵ <https://www.duneinfo.com/>

¹⁸⁶ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁸⁷ *Ibidem*.

Un'osservazione come questa sottolinea quanto la fantascienza e il *Duniverse* siano associabili a quelle che possono definirsi logiche di *worldbuilding* e di overdesign ante litteram, anche in un momento storico ben anteriore rispetto ai fenomeni transmediali ed ecosistemici – come già detto nel capitolo precedente. Per individuare i percorsi intermediali di questa trasposizione irrealizzata, e collocarla nel contesto industriale che ne ha troncato l'esistenza, occorre specificarne le vicende produttive e osservarne alcuni aspetti testuali.

3.2.1 La pre-produzione di un blockbuster ante litteram

La storia produttiva del *Dune* di Jodorowsky è senz'altro circondata da un'aura misteriosa e leggendaria, soprattutto a causa del suo fallimento improvviso e del fascino che ha saputo esercitare tanto sui fan e sul pubblico quanto su altri artisti e addetti ai lavori. I dati e le fonti in merito a questa pellicola sono di natura frammentaria e spesso non pienamente affidabili: restano concreti i racconti orali riportati nel docufilm *Jodorowsky's Dune*, il trattamento ricostruito da Filippo Rossi,¹⁸⁸ e il materiale grafico pre-produttivo realizzato da Jean Giraud, Chris Foss, e H. R. Giger (storyboard, disegni preparatori, studi dei personaggi).

Lo sviluppo e la pre-produzione del tentativo di Jodorowsky vanno collocati in un contesto esterno all'industria di Hollywood, legato piuttosto alla scena surrealista parigina e ad artisti e produttori europei. Dopo la scrittura della sceneggiatura – di cui non è mai stata pubblicata alcuna versione ufficiale o completa – Jodorowsky reclutò il fumettista francese Jean Giraud, in arte Moebius, un acclamato nome della fantascienza disegnata. Jodorowsky e Moebius realizzarono insieme un imponente storyboard contenente tutte le scene da girare, illustrate e spiegate nel dettaglio: lo storyboard viene mostrato in *Jodorowsky's Dune*, ma il suo contenuto è ad oggi in gran parte inedito. Ad affermare di aver consultato liberamente lo storyboard e ad attestarne la completezza sono i registi Frank Pavich¹⁸⁹ e Nicolas Winding Refn.¹⁹⁰ Un numero esiguo di illustrazioni e sequenze è visibile pubblicamente, e la stima quantitativa delle copie esistenti dello storyboard è di due: una in possesso di Jodorowsky, una del produttore Michel Seydoux. Numerosi articoli riportano la vendita all'asta di una copia dello storyboard nel 2021, ma anche in questo caso è difficile stabilire con assoluta certezza la veridicità dell'evento o l'autenticità della copia.¹⁹¹

¹⁸⁸ Cfr. Rossi Filippo, op. cit., pp. 185-212.

¹⁸⁹ O'Connell Max, "Jodorowsky's Dune' Director Frank Pavich on 2,000 Defecating Extras and How 'Dune' Became Part of the Cosmic Consciousness", 18/03/2014, URL <https://www.indiewire.com/features/general/jodorowskys-dune-director-frank-pavich-on-2000-defecating-extras-and-how-dune-became-part-of-the-cosmic-consciousness-28910/> (consultato il 07/12/2023).

¹⁹⁰ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁹¹ Rossi Filippo, infra, p.

Un altro importante nome della fantascienza che collaborò al progetto *Dune* è quello di Dan O'Bannon: Jodorowsky decise di affidargli la cura degli effetti speciali dopo aver visto il suo lavoro per il film d'esordio di David Cronenberg, *Dark Star*.¹⁹² Al team si aggiunsero altri due artisti: il britannico Chris Foss, autore di copertine di libri di fantascienza e coinvolto da Jodorowsky per il design e l'architettura di astronavi, mezzi di trasporto ed edifici; e lo svizzero Hans Ruedi Giger, responsabile del design e dell'estetica degli antagonisti Harkonnen e del loro pianeta Giedi Primo.

La composizione del cast evidenzia anch'essa la notevole ambizione produttiva del progetto e ha senz'altro contribuito in maniera decisiva ad accrescere il culto che circonda quest'opera mai girata. Oltre alla scelta di David Carradine per il ruolo del duca Leto Atreides, spiccano nomi altisonanti quali Charlotte Rampling nei panni di Lady Jessica, la diva del muto Gloria Swanson, o Alain Delon come Duncan Idaho, il wharoliano Udo Kier, Orson Welles nel ruolo dell'obeso e malvagio barone Harkonnen. Ancora, si parla della presenza della rockstar Mick Jagger, voce dei Rolling Stones, del pittore Salvador Dalí nei panni dell'imperatore e di Amanda Lear nei panni della principessa Irulan. Per il ruolo di Paul, Jodorowsky scelse suo figlio Brontis, appena dodicenne, e lo fece addestrare al combattimento dal campione di karate Jean Pierre Vignon, anch'egli membro del cast in qualità di interprete di Gurney Halleck, uno dei maestri e protettori dello stesso Paul. Tra le attività preparatorie, oltre alla consulenza di esperti di sostanze stupefacenti e di combattimento in Cile, sembra esserci stato un periodo di permanenza tra le montagne con alcuni attori, tra cui lo stesso Brontis Jodorowsky, al fine di apprendere tecniche di sopravvivenza in ambienti ostili.¹⁹³ Infine, per la composizione della colonna sonora, vennero avvicinati gli inglesi Pink Floyd, a cui il regista voleva affidare le musiche dedicate alla famiglia Atreides e al loro pianeta Caladan – oltre ai francesi Magma, scelti invece per rappresentare gli Harkonnen e il loro mondo.

In sostanza, tra l'impiego di notevoli effetti speciali e la composizione di un cast stellare e costoso, venne stimato un budget di circa 15 milioni di dollari per l'impresa duniana – una cifra molto elevata per quel momento storico. La produzione francese del gruppo Caméra One, per completare la raccolta dei fondi necessari, si rivolse alle major di Hollywood. Nonostante l'attento studio e la dettagliata preparazione del film evidenziati dallo storyboard, gli Studios statunitensi non accettarono di finanziare il film. Oltre alla sfiducia nei confronti di Alejandro Jodorowsky – che precedentemente aveva realizzato pellicole d'autore surrealiste ben lontane dai modi di rappresentazione del cinema mainstream – nel ruolo di regista alla guida di una così

¹⁹² *Dark Star* (David Cronenberg, 1974).

¹⁹³ Rossi Filippo, *infra*, p. 141.

grande produzione, si aggiunse lo scetticismo per la notevole durata prevista del film, di molto superiore al formato standard dei 90 minuti. Oltre a queste motivazioni, Michel Seydoux e lo stesso Jodorowsky riportano una mancanza di visione dell'industria di Hollywood, ancora incapace di concepire la fantascienza come un genere degno di grandi budget ed effetti speciali, che potesse essere in grado di esprimere ulteriori pellicole di successo dopo *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968).¹⁹⁴ Secondo il regista contemporaneo danese Nicolas Winding Refn, inoltre, esercitò un peso sul rifiuto degli Studios l'interpretazione fortemente connotata da un punto di vista politico e sociale che Jodorowsky intendeva proporre nel suo adattamento dell'opera herbertiana.

Ciò che si può affermare con certezza è che, dopo la pre-produzione, il progetto subì un arresto definitivo nel 1975, dovuto alla mancanza di fondi e ai disaccordi tra il regista e i produttori francesi da un lato, e le case di produzione hollywoodiane dall'altro. Guardando al contesto industriale e alla cultura produttiva del cinema statunitense di metà anni Settanta, si nota senz'altro la profonda differenza tra l'impostazione autoriale, personale e surrealista che Jodorowsky intendeva dare al film, e le maggiori produzioni coeve. Inoltre, il tentativo del regista cileno si colloca temporalmente qualche anno prima dell'esplosione del genere fantascientifico nel mainstream cinematografico, di cui con probabilità non si intravedevano ancora con evidenza le grandi potenzialità commerciali e popolari – o perlomeno non si riteneva che il progetto duniano fosse in grado di esprimerle. Stando ai racconti della troupe e del cast e al materiale preparatorio reso pubblico, questo film avrebbe consapevolmente cercato di esaudire la sfida insita nel modello del blockbuster di “garantire un'esperienza visiva mai provata prima [per spostare] in avanti la linea del visibile, del mostrabile, dell'immaginabile”.¹⁹⁵ D'altro canto, stando alle stesse fonti, la pellicola sembra lontana nelle intenzioni dall'aderire a modelli narrativi ed espressivi¹⁹⁶ caratteristici dei film ad alto costo quali “racconto semplice e lineare, categorie valoriali definite, [...] *intensified continuity*, ecc.”.¹⁹⁷

¹⁹⁴ Jodorowsky's *Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁹⁵ Cucco Marco, *Il film blockbuster. Storia e caratteristiche delle grandi produzioni hollywoodiane*, Roma, Carocci Editore, 2010, p. 40.

¹⁹⁶ Cfr. Braga Roberto, *Che cos'è un film di successo? Storia, economia e modelli del blockbuster contemporaneo*, Bologna, Archetipolibri, 2012.

¹⁹⁷ Zecca F., op. cit., p. 204.

3.2.2 Canonizzazione e mediagenia nel *Dune* di Jodorowsky

Sebbene la produzione del *Dune* di Jodorowsky non sia andata a buon fine, essendo stata interrotta prima della creazione di qualsiasi set, l'operazione è comunque riuscita ad avere una profonda influenza sul cinema di fantascienza – secondo l'interpretazione di alcuni autori e critici. Alcune scelte proposte da questo tentativo irrealizzato, tanto visive quanto produttive, sono state riprese dalle major statunitensi e da altri registi che si sono successivamente confrontati con la fantascienza. L'impatto che il progetto ha avuto sull'evoluzione di questo genere cinematografico, e più in generale sulla storia del modello del blockbuster hollywoodiano stesso, è più volte sostenuto nel documentario *Jodorowsky's Dune*, sia in relazione alla mole economica e produttiva mai vista prima che il progetto prevedeva – e che in qualche modo avrebbe anticipato il filone del blockbuster di fantascienza cominciato con *Guerre stellari* – sia in relazione al ruolo cruciale rivestito dallo storyboard di Moebius e Jodorowsky in termini di influenza visiva e creativa esercitata su altri registi di film ad alto costo. Secondo il regista Nicolas Winding Refn, il film “Fu costruito per essere la più grande conquista della fantascienza ed è evaporato in un miliardo di frammenti di spazio”.¹⁹⁸ Sottolineando la portata storica e produttiva che il film avrebbe potuto esprimere, dice inoltre: “Cosa sarebbe successo se il primo film di quel tipo fosse stato *Dune* e non *Star Wars*? L'intera ed enorme struttura dei blockbuster sarebbe stata alterata?”.¹⁹⁹ O ancora, in merito allo storyboard e alle sequenze progettate al suo interno: “Molte persone presero immagini e scene da loro e le hanno inserite nei loro progetti. Quindi sarà sempre presente un rimando a Jodorowsky”.²⁰⁰

Il docufilm di Pavich propone un confronto fra alcune invenzioni stilistiche e soluzioni visive elaborate nello storyboard da Jodorowsky e Moebius, e diverse scene e scelte di rappresentazione visibili in film di genere fantastico e fantascientifico successivi: tra questi lavori, si annoverano produzioni di grande successo commerciale e di influente portata storica. Per fare qualche esempio, viene istituito un parallelismo tra la scena in cui Luke Skywalker, protagonista di *Guerre stellari*, si allena all'uso della spada laser con un robot sferico sospeso per aria, e le illustrazioni dell'allenamento di Paul Atreides, armato di spada e alle prese con un automa antropomorfo. Proprio le spade laser, elemento iconografico reso noto da *Guerre stellari* e dagli altri prodotti dell'universo narrativo di *Star Wars*, e che riveste un ruolo di spicco in termini di riconoscibilità dello storyworld, ricorda il design dei coltelli sacri dei Fremen (i

¹⁹⁸ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

¹⁹⁹ Ibidem.

²⁰⁰ Ibidem.

cryst) previsto per il film di Jodorowsky – degli oggetti luminosi e ronzanti che vibrano.²⁰¹ Un rimando visivo sembra inoltre legare il punto di vista della macchina da presa disegnato nello storyboard, che imita l'interfaccia interna di un robot, e la soluzione adottata per rappresentare il medesimo punto di vista in un film di grande successo come *Terminator (The Terminator)*, James Cameron, 1984) – soluzione divenuta parte del repertorio visivo condiviso della fantascienza tutta. Viene evidenziata una forte similitudine tra una delle ultime scene de *I predatori dell'arca perduta (Raiders of the Lost Ark)*, Steven Spielberg, 1981), nella quale l'Arca rilascia fiamme e lampi di energia dalla caverna per uccidere gli antagonisti, e la sequenza disegnata in cui lo spirito di Paul lievita e colpisce con fasci di luce e di energia i Fremeni presenti con lui nel rifugio roccioso. Ancora, si riscontrano rimandi e somiglianze nelle scenografie e nei costumi di *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980); tra il piano sequenza di apertura progettato nello storyboard, dove la macchina da presa viaggia ininterrottamente lungo l'universo tra stelle e pianeti, e il *long shot* dello spazio in *Contact* (Robert Zemeckis, 1997); tra il design della dimora del Barone Harkonnen realizzato da H. R. Giger e la scenografia di *Prometheus* (Ridley Scott, 2012).

L'influenza del *Dune* di Jodorowsky, film che nessuno ha mai visto in quanto inesistente, si esprimerebbe nella “fecondità” delle rappresentazioni visuali offerte dagli studi preparatori, frutto della matita di Moebius e delle indicazioni registiche dello stesso Jodorowsky. Ciò che molteplici artisti, produttori e critici sostengono è che l'immaginario visivo e iconografico creato da questa trasposizione intermediale mancata sia divenuto, pur non esistendo mai sul grande schermo, parte integrante e fondamentale di un “«corpo di massime riconosciute come vere dal pubblico»,²⁰² e correlate a loro volta a delle specifiche convenzioni di genere”.²⁰³ In altre parole, il lavoro di Jodorowsky e della sua troupe avrebbe contribuito, tramite l'influenza da esso esercitata su altri film di fantasia e fantascienza, a un “allargamento dei confini di verosimiglianza del cinema”, introducendovi dei modi di rappresentazione che col tempo sono stati pienamente accettati dal polisistema cinematografico e riconosciuti come “veri” dal pubblico.²⁰⁴ Una prospettiva simile è adottata da Michele Canosa in merito alla sua analisi del cinema supereroistico che, come quello fantascientifico, ha raggiunto, dopo questo processo di allargamento, una posizione economico-sociale dominante.²⁰⁵

²⁰¹ Rossi F., op. cit., p. 200.

²⁰² Cfr. Genette Gérard, *Figure II*, Torino, Einaudi, 1972.

²⁰³ Zecca F., op. cit., p. 225.

²⁰⁴ Ibidem.

²⁰⁵ Cfr. Canosa Michele, “Batman: la linea gotica”, in Canosa Michele, Fornaroli Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Pasian di Prato, Campanotto, 1996.

Al fallimento dovuto all'inaccettabilità produttiva del progetto, farebbe da contraltare un suo successo in termini di immaginario visivo e di "mediagenia".²⁰⁶ da un punto di vista intermediale, il *Dune* di Jodorowsky, in quanto trasposizione fantascientifica da un testo letterario a una pellicola cinematografica, rappresenta gli elementi discorsivi e narrativi del racconto secondo le specificità del medium con il quale opera.²⁰⁷ Nel passaggio da un mezzo all'altro, l'adattamento del regista cileno avrebbe dunque introdotto elementi rappresentabili e narrabili solo attraverso le specificità linguistiche ed espressive del mezzo cinematografico.²⁰⁸ Elementi che, col progressivo successo economico e sociale del cinema di fantascienza, sono stati sottoposti a un processo di "canonizzazione" all'interno del repertorio del genere.²⁰⁹ A questo punto del discorso, è importante tenere a mente come il *Dune* di Jodorowsky sia storicamente collocato in un contesto che precede l'ascesa e lo sviluppo del blockbuster fantascientifico e la popolarizzazione del suo repertorio iconografico e retorico condiviso, ed è ancora lontano dalle logiche transmediali del modello convergente. Secondo le parole del critico cinematografico statunitense Devin Faraci:

Dune è il più grande asteroide che abbia mai colliso con la Terra, ma sta ancora cercando di fecondare la Terra con tutte queste strane spore. In un mondo dove *Dune* non esiste, forse *Alien* non esiste, e se *Alien* non esiste, nemmeno *Blade Runner* esiste. Senza *Blade Runner*, niente William Gibson, niente *Matrix*, e così via. Sono tutte cose unite.²¹⁰

Pur non esistendo, dunque, il *Dune* di Alejandro Jodorowsky sarebbe fortemente interconnesso con gli altri testi, racconti e prodotti che compongono l'ecosistema complessivo del cinema di fantascienza in quanto genere narrativo,²¹¹ a causa della sua influenza, della sua fama, e del culto che circonda l'opera herbertiana stessa.

Ciò che si può affermare con certezza, al di là delle interpretazioni proposte dagli addetti ai lavori e dalla stessa troupe del film mancato, è che parte del lavoro preparatorio di *Dune* è confluito in numerosi progetti e opere seguenti che hanno avuto grande influenza sullo sviluppo del genere e, in alcuni casi, notevoli successi di pubblico e critica. Lo stesso Jodorowsky, nei suoi lavori fumettistici realizzati con Moebius, ha riproposto per intero numerose sequenze concepite e progettate per *Dune*: le suggestioni più evidenti sono presenti ne *L'Incal*, serie a

²⁰⁶ Cfr. Gaudreault André, Marion Philippe, "Transécriture ed médiatique narrative: L'enjeu de une théorie de l'internédialité", in Gaudreault André, Groensteen Thierry (a cura di), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, 1998.

²⁰⁷ Zecca F., op. cit., p. 226.

²⁰⁸ Ibidem.

²⁰⁹ Cfr. Even-Zohar Itamar, "'Reality' and Realemes in Narrative", in *Polysystem Studies, Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, vol. XI, n.1, 1990.

²¹⁰ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

²¹¹ Cfr. De Pascalis I. A., in Bisoni C., Innocenti V. (a cura di), op. cit.

vignette pubblicata tra il 1981 e il 1988. Moebius stesso realizza, parallelamente alla lavorazione per il film, i disegni di *The Long Tomorrow* (1975): i testi sono firmati da Dan O'Bannon, anch'egli membro della troupe di Jodorowsky per gli effetti speciali. Il fumetto è nato nello stesso periodo e dallo stesso fermento creativo di *Dune*, e ha poi esercitato una forte influenza visiva su due film del regista Ridley Scott, *Alien*²¹² e *Blade Runner*, e sulla corrente cyberpunk in generale²¹³ – oltre ad aver costituito una fonte d'ispirazione per il design di pellicole come *Tron* (Steven Lisberger, 1982) e *The Abyss* (James Cameron, 1989). Moebius fa confluire parte del suo lavoro per *Dune* anche in un'altra pellicola, *I dominatori dell'universo* (*Masters of the Universe*, Gary Goddard, 1987), della quale cura il design dei costumi.

Da un punto di vista produttivo, la scelta della troupe operata da Jodorowsky fu ereditata in alcune produzioni successive dell'industria: i principali artisti che hanno lavorato a *Dune* hanno poi partecipato ad altri progetti fantascientifici realizzati a Hollywood. In particolare, il soggetto e la sceneggiatura di *Alien* di Ridley Scott, distribuito pochi anni dopo il fallimento duniano, sono firmati dallo stesso O'Bannon. Allo stesso film hanno inoltre lavorato Giger, che per questa pellicola vince l'Oscar per i migliori effetti speciali nel 1980, e il disegnatore Chris Foss, che si è occupato della concept art – ruolo che aveva ricoperto anche per il blockbuster *Superman* (Richard Donner, 1978). D'altronde, lo stesso Jodorowsky e il produttore Michel Seydoux sostengono di aver fornito a ciascuna major hollywoodiana, durante la ricerca dei finanziamenti a completamento del budget del film, una copia dello storyboard del loro *Dune*. Citando le parole di Brontis Jodorowsky: “Il film non fu fatto, il film fu ucciso, ma si può sentire in alcuni film: «Io sono *Dune*», «Io sono *Dune*»”.²¹⁴

A conclusione, è interessante notare come, in seguito alla distribuzione di *Jodorowsky's Dune*, e in parallelo alla rinnovata attenzione dell'industria nei confronti del franchise – che ha portato al nuovo progetto transmediale guidato da Denis Villeneuve – i discorsi attorno allo storyboard del progetto mai realizzato siano tornati a circolare nella mediasfera digitale. Numerosi fan del mondo duniano e del regista cileno caldeggiano una riapertura del progetto in forma animata, filmica o seriale: un'idea informalmente approvata dallo stesso Jodorowsky²¹⁵ e che, secondo Filippo Rossi, potrebbe diventare più concreta una volta che i diritti del materiale passeranno agli eredi dell'autore, ormai novantacinquenne.²¹⁶

²¹² *Alien* (Ridley Scott, 1979).

²¹³ Rossi F., op. cit., p. 211.

²¹⁴ Ibidem.

²¹⁵ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

²¹⁶ Rossi Filippo, infra, p. 141.

3.3 *Il Dune di David Lynch*

Nonostante il fallimento della produzione del film di Alejandro Jodorowsky, il mondo di *Dune* ha continuato a esercitare un forte richiamo sulla cinematografia fantascientifica, sia per produttori sia per registi e addetti ai lavori. La proprietà intellettuale di un grande best seller rende l'adattamento per altri mezzi e piattaforme un obiettivo economico rilevante per chi ne detiene i diritti, e inoltre, con la consacrazione del filone sci-fi sul grande schermo a cavallo tra gli anni Settanta e Ottanta – soprattutto grazie alla trilogia di *Star Wars* di George Lucas – le prospettive di successo commerciale per una nuova pellicola duniana hanno teso a farsi sempre più concrete e tangibili. Non bisogna trascurare, d'altro canto, quanto il romanzo di Frank Herbert e il leggendario tentativo fallito di Jodorowsky siano stati in grado, negli anni, di continuare a ispirare e affascinare numerosi artisti, riaccendendo a fasi alterne l'attenzione dell'industria e dei talenti creativi nei confronti del mondo duniano e dell'ambizione di trasporlo al cinema.

I diritti del romanzo di partenza vennero rilevati già nel 1976, quando il produttore italiano Dino De Laurentiis li acquistò dal gruppo francese di Gibon e Seydoux. Il regista a cui De Laurentiis affidò in prima battuta l'impresa di trasporre *Dune* era Ridley Scott, che lavorò alla sceneggiatura del film mentre realizzava il già citato *Alien*. La fase di sviluppo si rivelò molto lunga e complessa, e dopo alcuni mesi di lavorazione Scott scelse di abbandonare il progetto per dedicarsi a *Blade Runner* nel 1981. Le vicende produttive tuttavia non si arrestarono, e Raffaella De Laurentiis, figlia di Dino e anche lei produttrice, decise di offrire l'adattamento al regista David Lynch, reduce dal rifiuto di dirigere *Il ritorno dello Jedi*, capitolo conclusivo della trilogia di *Star Wars* (diretto poi da Richard Marquand e distribuito nel 1983).²¹⁷ Lynch non era un regista vicino alla fantascienza, e ha dichiarato di non aver mai sentito parlare del romanzo di Herbert prima della proposta dei De Laurentiis: “Non avevo mai sentito parlare del libro [...] L'ho letto, e poi ho incontrato Dino. [...] Ho amato il libro”.²¹⁸ Lynch e De Laurentiis conclusero un accordo per una trilogia di film, dal momento che il produttore aveva esteso i diritti di sfruttamento anche ai sequel letterari di Herbert.²¹⁹ La natura di questo accordo commerciale esemplifica quanto l'industria fosse mutata in appena pochi anni, dopo il tentativo di Jodorowsky: la fortunata stagione dei primi grandi blockbuster e l'importanza dei mondi fantastici e fantascientifici all'intero di questo filone produttivo avevano nel frattempo alimentato logiche di molteplicità narrativa, favorendo la circolazione di testi aperti alla

²¹⁷ Rossi F., op. cit., pp. 213-214.

²¹⁸ <https://archive.org/>

²¹⁹ Rossi F., op. cit., p. 214.

pluralità e ai seguiti.²²⁰ È proprio in seguito a queste operazioni commerciali rivelatesi di successo, inoltre, che i film ad alto costo cominciano ad essere programmaticamente oggetto di reiterazioni crossmediali e campagne promozionali sempre più sinergiche. Nel caso del *Dune* di Lynch, la crossmedialità è evidenziata da prodotti ancillari – distribuiti in maniera pressoché parallela alla pellicola – quali *The Dune Storybook*,²²¹ novellizzazione della sceneggiatura del film firmata da Joan D. Vinge e pubblicata dalla G. P. Putnam's Sons; *The Making of Dune*,²²² libro scritto da Ed Naha che racconta la lavorazione della pellicola e propone materiale grafico inedito; infine, l'adattamento fumettistico del film targato Marvel Comics e Berkley, *Dune: The Official Comic Book*.²²³

In seguito all'accordo commerciale stipulato, Lynch scrisse in autonomia una lunga sceneggiatura a partire dalla materia di Herbert e, forte dell'accoglienza positiva del suo ultimo film *The Elephant Man* (David Lynch, 1980) – che ne aveva sancito la consacrazione come autore di rilievo – ricevette una grande libertà d'azione creativa durante la pre-produzione e le riprese. L'impresa produttiva fu sicuramente notevole e di grandi dimensioni: il *Dune* di Lynch, concepito e prodotto come un blockbuster, arrivò a costare 45 milioni di dollari. Anche la profonda distanza tra questo budget e quello, di molto inferiore, rifiutato pochi anni prima a Jodorowsky rende l'idea di come, dopo saghe come quella di *Star Wars* e quella di *Superman*, il film fantastico ad alto costo venisse visto come un obiettivo commerciale importante, degno di un rischio d'impresa elevato e dell'impiego di risorse sempre maggiori. La grandezza produttiva della pellicola è evidenziata dalle dispendiose riprese esterne sulle dune di Samalayuca, in Messico, dalla ricchezza di scenografie e costumi, dagli effetti speciali, dalla grandezza corale del cast, dalla presenza di nomi importanti nella troupe – tra cui l'artista Carlo Rambaldi, tre volte premio Oscar per gli effetti speciali, incaricato del design e della creazione dei Vermi. Il coinvolgimento di nomi quali il gruppo musicale Toto e il compositore Brian Eno per la colonna sonora e della rockstar Sting come attore nel ruolo di Feyd-Rautha Harkonnen, inoltre, rappresentano delle analogie produttive con il progetto di Jodorowsky, per il quale le musiche furono affidate a nomi noti della musica rock e il ruolo dello stesso Feyd avrebbe dovuto essere interpretato da un altro musicista di fama internazionale, Mick Jagger. Fa parte del cast anche la diva italiana Silvana Mangano, che interpreta la Reverenda Madre Ramallo e, nel montaggio finale, è visibile in una sola scena. Più in generale, nelle fasi di sviluppo, pre-

²²⁰ Cfr. Pescatore G., Innocenti V., in Zecca F. (a cura di), op. cit.

²²¹ Vinge Joan D., *The Dune Storybook*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.

²²² Naha Ed, *The Making of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.

²²³ Macchio Ralph, Sienkiewicz Bill, *Dune: The Official Comic Book*, New York, Marvel Comics, 1984.

produzione e riprese, si cercò di equilibrare le esigenze commerciali dell'operazione con la libertà decisionale di Lynch: basti pensare alla scelta di casting dell'attore protagonista, l'allora esordiente Kyle MacLachlan, sconosciuto allo star system e destinato a diventare l'attore feticcio del regista in lavori come *Velluto blu* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986) e la serie televisiva di culto *I segreti di Twin Peaks* (*Twin Peaks*, ABC, 1990-1991). O alla partecipazione di altri attori ricorrenti nella filmografia di Lynch ma non particolarmente noti al grande pubblico, da Everet McGill a Jack Nance, protagonista del film d'esordio *Eraserhead – La mente che cancella* (*Eraserhead*, David Lynch, 1977) e presente in quasi tutti i lavori successivi dell'autore. Proprio il processo di negoziazione tra le scelte creative del regista da un lato, e le esigenze commerciali della produzione dall'altro, costituisce un elemento chiave per l'analisi degli esiti di questo adattamento duniano, e costituisce un passaggio su cui ci soffermeremo nelle prossime pagine.

Il montaggio finale della pellicola, in sintesi, produsse un film lungo 137 minuti, a seguito di una post-produzione complessa e travagliata. La distribuzione nelle sale – affidata alla Universal – è datata 1984, e si rivelò essere un flop commerciale: gli incassi non riuscirono a generare profitto, coprendo a malapena i costi di produzione grazie al box-office globale. La ricezione del film fu nel complesso negativa, soprattutto nel mercato statunitense. In quello europeo l'accoglienza fu più positiva, ma in generale il pubblico e la critica non premiarono la pellicola – che pure ricevette una candidatura agli Oscar del 1985 per il miglior sonoro. Il *Dune* di Lynch rappresentò un fallimento produttivo e commerciale, ed è riuscito a guadagnarsi lo status di opera di culto solo nei decenni seguenti, riscoperto e parzialmente rivalutato dai fan del regista e del cinema di fantascienza. Ancora una volta, nell'evidenziare le ragioni del fallimento, è utile adottare un doppio punto di vista, tanto testuale e narrativo quanto produttivo ed economico.

3.3.1 La fantascienza d'autore lynchiana

Tenendo a mente le quattro componenti essenziali di un adattamento elencate da Anton Popovič, si può dire che, da un punto di vista intermediale, la pellicola lynchiana cerchi di perseguire un equilibrio narrativo e retorico tra la conservazione dell'invariante intertestuale e l'inevitabile creazione di varianti metatestuali.²²⁴ In altre parole, all'intento – condiviso tanto da David Lynch quanto da Raffella De Laurentiis, e testimoniato dal coinvolgimento produttivo e dall'approvazione dello stesso Frank Herbert – di realizzare un adattamento il più possibile

²²⁴ Cfr. Popovič Anton, *La scienza della traduzione. Aspetti metodologici. La comunicazione traduttiva*, Milano, Hoepli, 2006.

fedele al testo di partenza, corrispondono anche inevitabili omissioni e aggiunte narrative dovute alle specificità del medium di arrivo.²²⁵ Nel passaggio da romanzo a sceneggiatura, la *worldness* di un racconto ricco, stratificato e aperto come *Dune* va incontro a un processo di riduzione e semplificazione, soprattutto in un contesto creativo e produttivo antecedente rispetto all'affermazione del paradigma transmediale e delle logiche ecosistemiche di molteplicità e durabilità dell'universo narrativo: di fatti, nonostante la produzione e il regista fossero aperti all'idea di realizzare dei seguiti, la pellicola presenta una struttura autoconclusiva e una narrazione che non persegue obiettivi strategici di incompiutezza ed estensibilità in vista di future dilatazioni potenzialmente infinite.

Per trasporre la mondità dell'universo duniano, fatto di un canone narrativo lungo millenni, animato da complessi quadri politici e popolato da numerosi gruppi di personaggi, il film usa elementi retorici quali il voice over e i dialoghi a funzione informativa. È frequente il ricorso alla voce fuori campo per esprimere i pensieri dei personaggi, che aggiungono significato ai dialoghi e alle azioni trasmettendo ulteriori informazioni narrative. Nel prologo e in alcune scene dei primi due atti, la principessa Irulan (interpretata da Virginia Madsen) è la voce narrante che riassume lo storyworld, cercando di comprimerlo senza tralasciarne le informazioni fondamentali. L'attribuzione della voce narrante al personaggio di Irulan, inoltre, rappresenta una invariante intertestuale, laddove nel prototesto²²⁶ lo stesso personaggio ricopre la funzione di testimone storico ricorrente interno alla diegesi. Un altro espediente retorico che ricopre una funzione informativa, volta a riassumere la struttura storica e geopolitica dell'universo narrativo, è costituito dai dialoghi tra il protagonista, Paul Atreides, e i cosiddetti librifilm da lui studiati per potersi orientare nello storyworld insieme allo spettatore.

Nonostante la presenza di questi elementi retorici e narrativi, alcune varianti metatestuali modificano radicalmente la mondità del prototesto, semplificandola e riducendone la complessità. Parte di queste varianti, come vedremo nel prossimo paragrafo, è stata generata dal montaggio finale che ha ridimensionato il materiale girato, più che dalla sceneggiatura stessa. La semplificazione più evidente è l'aggiunta del Modulo Estraniante, una tecnica militare tecnologicamente avanzata elaborata dagli Atreides, che riveste numerose funzioni narrative: costituisce la ragione della faida tra l'Imperatore e la casa Atreides, oltre che il mezzo che questa usa per allearsi con i Fremen e sconfiggere gli Harkonnen. Questa novità presente

²²⁵ Cfr. Osimo Bruno, "Popovič e la ricerca contemporanea" in Popovič Anton, *La scienza della traduzione. Aspetti metodologici. La comunicazione traduttiva*, Milano, Hoepli, 2006.

²²⁶ Cfr. Popovič Anton, op. cit.

nel metatesto²²⁷ ricopre il ruolo del cosiddetto MacGuffin,²²⁸ quel dispositivo narrativo che non produce significato autonomamente, ma è necessario per far procedere la trama. Esso si configura come un espediente che attiva le azioni dei personaggi – i quali vi attribuiscono grande importanza – pur senza costituire un elemento autonomamente significativo: tra gli esempi noti, si possono citare i quarantamila dollari rubati dalla protagonista di *Psyco* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) o la misteriosa valigetta di *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). L'introduzione di questo elemento narrativo cambia profondamente la *worldness* del prototesto, che ha tra i suoi elementi canonici fondamentali il divieto dell'uso di tecnologie avanzate. Questo evento narrativo pregresso ha un ruolo chiave nel delineare la mondità di *Dune*, basata su una società feudale che sviluppa scuole di pensiero e tecniche psicofisiche quasi superumane per sopperire alla mancanza di tecnologia e intelligenze artificiali. Più in generale, la presenza di mezzi tecnologici nella pellicola è diffusa e, nella *final cut*, la backstory relativa alla crociata contro le macchine pensanti e alla loro abolizione è del tutto omessa. Un'altra variante metatestuale che altera profondamente l'universo narrativo è la marginalizzazione politica dei Fremen e delle Bene Gesserit, dovuta al ridimensionamento del piano ecologico segreto per trasformare il pianeta Arrakis in un mondo fertile nel primo caso, e alla posizione di subalternità nei confronti dell'Imperatore e della Gilda Spaziale nel secondo.

Al di là delle varianti metatestuali di carattere narrativo, la *re-creation* di quello che Jodorowsky definisce il “mondo ottico” del romanzo herbertiano rappresenta, da un punto di vista intermediale, il maggior elemento di riconoscibilità della pellicola di Lynch in termini di *worldbuilding* fantascientifico. Le scenografie e i costumi danno vita a un mondo visuale che costituisce un unicum nella storia del cinema di fantascienza, e che esprime pienamente la libertà creativa e il gusto del regista: col suo un miscuglio ibrido di elementi visivi appartenenti a epoche e immaginari differenti, il film si distanzia dal corpus convenzionale del genere ed esprime la personale visione che l'autore ha dell'opera herbertiana e della fantascienza tutta. L'iconografia del *Dune* di Lynch rende riconoscibile la pellicola e il suo mondo narrativo, collocandosi in una posizione della mediasfera che si distanzia dal più popolare immaginario costituito dalla trilogia di *Star Wars*. Secondo le parole di Filippo Rossi:

L'impianto visivo è fortemente caratterizzato da una sorta di eclettismo tardo ottocentesco, in voluto conflitto espressivo con la collocazione cronologica in un lontanissimo futuro dell'umanità. [...] In controtendenza con la popolare filmografia fantastica della decade, l'illuminazione datata e gli effetti pirotecnici richiamano alla memoria i racconti del padre della

²²⁷ Ibidem.

²²⁸ Cfr. Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, Parma, Pratiche Editrice, 1977.

science fiction, lo scrittore francese Jules Verne [...]; come anche la filmografia storica o mitologica degli anni Sessanta e quella fantascientifica dei Cinquanta.²²⁹

Ancora, secondo il critico statunitense David Ansen, l'adattamento di Lynch, con la sua iconografia che mescola dramma shakespeariano, *stormtroopers*, architettura veneziana, finimenti vittoriani e apparecchi telefonici degli anni Trenta, è il film di fantascienza "più eclettico da un punto di vista di design. [...] C'è molto poco di futuristico dentro, e generalmente si presume che la fantascienza debba essere futuristica".²³⁰ A partire dalle scarse informazioni visuali che Frank Herbert fornisce nella descrizione del mondo duniano, David Lynch elabora una personalissima iconografia fantascientifica che ibrida immaginari differenti: dal militarismo tardo ottocentesco degli Atreides, al surrealismo post-industriale degli Harkonnen (tutti rossi di capelli), dal rétro vittoriano della corte imperiale, alle inquietanti mutazioni anatomiche di gusto horror che caratterizzano i Navigatori della Gilda Spaziale – queste ultime descritte da Frank Herbert nel sequel *Messia di Dune*.

Adottando ancora una volta un punto di vista intermediale, si può constatare che, se il tentativo di Jodorowsky aveva dato vita a un processo di mediagenia in grado di influenzare testi e prodotti posteriori, vivendo un processo di canonizzazione del suo immaginario visivo entro un corpo di massime condivise, il film di Lynch, invece, ha creato un'iconografia a sé stante che ha saputo sfruttare le specificità del mezzo costruendo una fitta rete di rimandi visivi intertestuali, senza però riuscire a influenzare con rilevanza altre pellicole appartenenti al genere. *Dune* costituisce un unicum tanto per il cinema fantascientifico quanto per la filmografia dello stesso Lynch, salvo essere oggetto di una riscoperta più tarda a opera del fandom del regista e del mondo duniano.

Un parallelismo tra i due film può essere invece rilevato in merito al loro esito produttivo: entrambi i lavori sono stati animati da grandi ambizioni di successo e di influenza, e hanno inseguito gli obiettivi di spettacolarità ed eccezionalità insiti nel modello del blockbuster. Ciononostante, nessuno dei due è riuscito a dar vita a narrazioni semplici e lineari, né a garantire un equilibrio performativo tra le scelte creative autoriali e le esigenze produttive e distributive di natura più commerciale. Il mancato raggiungimento di questo equilibrio ha, nel primo caso, interrotto la produzione e il reperimento dei fondi necessari facendo fallire il progetto, mentre nel secondo è stato tra le cause del flop commerciale e artistico del film.

²²⁹ Rossi F., op.cit., p. 223.

²³⁰ <https://archive.org/>

3.3.2 *Il montaggio di un cult postumo*

In merito alla negoziazione tra intenti autoriali e istanze produttive, è cruciale tenere in considerazione l'esito di questo delicato processo per comprendere a pieno i risultati – tanto artistici quanto commerciali – del *Dune* di David Lynch. Se, come anticipato nelle pagine precedenti, il regista ebbe larghi margini di libertà creativa durante la scrittura e le riprese del film, i produttori si riservarono invece un maggior potere decisionale nella fase di post-produzione. Il montaggio della pellicola fu completato dopo una complessa negoziazione tra istanze ed esigenze divergenti, e la versione finale distribuita nelle sale risentì senz'altro di questi contrasti: le scelte produttive in merito al final cut di *Dune* ne hanno influenzato tanto la ricezione quanto gli esiti economici. Le controversie in merito al montaggio del film e ai risultati che ha prodotto sono state di tale portata da generare molteplici versioni postume della pellicola, sia di tipo *corporate* sia di natura *grassroots*.²³¹ La performance finale del film, inoltre, ha profondamente influenzato la carriera dello stesso Lynch e il suo rapporto con le grandi produzioni e l'industria del cinema tout court.

Antony Gibbs, montatore di *Dune*, dichiara: “David voleva un film di tre ore, e Dino [De Laurentiis] un film di due ore. [...] Fu una lotta [...] e David era molto riluttante a rinunciare [...]. So che è stato straziante per David accettarlo”.²³² Raffaella De Laurentiis ha chiarito alcuni aspetti della questione offrendo il proprio punto di vista: “C'è questa percezione che ci fosse una versione del film lunga quattro ore montata da David Lynch. [...] Due settimane dopo aver completato le riprese principali con gli attori, avevamo un montaggio [...] lungo quattro ore e venti minuti”.²³³ Il montaggio a cui fa riferimento la produttrice in queste dichiarazioni è il primo cut risultante dall'assemblaggio di tutto il materiale girato, privo di post-produzione e di effetti speciali, e pertanto incompleto. Raffaella De Laurentiis continua dicendo:

Penso che sia stato allora che è emersa la preoccupazione che fosse impossibile per il film raccontare quella storia in una versione di due ore e mezzo; e quindi, per renderlo intelligibile, qualcosa doveva essere eliminato. [...] è una storia complessa, è una storia difficile, [ci sono] molti personaggi, molti mondi.²³⁴

Le esigenze produttive e distributive legate ai limiti di durata della pellicola e alla complessità e lunghezza della storia emersero in maniera più rilevante, dunque, durante la fase di post-produzione stessa. L'intento di realizzare un film che fosse il più fedele possibile al testo di partenza, e la scelta di attribuire a David Lynch il totale controllo della sceneggiatura e delle

²³¹ Cfr. Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo Education, 2014.

²³² <https://archive.org/>

²³³ Ibidem.

²³⁴ Ibidem.

riprese, si scontrarono con la necessità commerciale di distribuire un prodotto che non eccedesse le due ore di lunghezza e che fosse fruibile per il più vasto pubblico possibile. Questa necessità influì direttamente sulla lavorazione della pellicola, al punto tale da ridefinire parzialmente la sceneggiatura e far girare nuovo materiale. È utile citare nuovamente le parole di Raffaella De Laurentiis: “Dopo quello screening, David scrisse una scena che avrebbe colmato parte del materiale che era stato eliminato nel montaggio”.²³⁵ La scena a cui fa riferimento la produttrice è quella in cui Paul e Chani sono nel deserto di Arrakis e il protagonista beve l’Acqua della Vita, una potente droga che ne amplifica i poteri e le percezioni, andando incontro a uno stato di estasi spirituale che richiama la presenza di molti dei mostruosi Vermi creati da Carlo Rambaldi. Riportando ancora quanto detto dalla stessa:

La scena era progettata in modo tale che quell’unica scena ne avrebbe sostituite sei o sette, una grande porzione di film nel secondo atto [...]. Dopo, David finì il film con quella sequenza sostitutiva, dunque il materiale originale che aveva girato non fu mai completato e usato; ma c’è questa percezione che esista una versione di quattro ore del film, e credo che la Universal provò a farlo [...] anni dopo l’uscita del film.²³⁶

Ciò a cui la produttrice allude nell’ultima frase è la cosiddetta *Extended Edition*, rimontata includendo numerose scene tagliate e distribuita per il mercato televisivo statunitense senza l’approvazione di Lynch, che impose l’uso di due diversi pseudonimi per i crediti della sceneggiatura e della regia (rispettivamente, Judas Booth e Alan Smithee).²³⁷ La versione estesa, di durata superiore alle tre ore, venne anche distribuita per il mercato home video. Oltre a questa versione postuma del film fatta circolare in maniera ufficiale e legale, ne esistono numerose altre presenti in rete, realizzate da utenti e fan. Tra queste *fan edit*, spiccano la cosiddetta *Alternative version* e il suo aggiornamento, la versione *Redux* lunga 178 minuti. Questo montaggio è proposto come il più fedele possibile alle visioni di Herbert e Lynch: include alcune significative scene tagliate, e riporta per esteso quelle che nel final cut per le sale erano presenti in forma ridotta, prive di alcuni frammenti che pure conferiscono alla pellicola un ritmo differente.

Al di là delle numerose e differenti versioni del film distribuite, ciò che si può constatare è che il materiale escluso dalla versione *theatrical* del 1984 include alcune delle scene chiave del romanzo – come il duello tra Paul e il Fremen Jamis che precede l’inclusione del protagonista nella comunità del deserto, o la trance da Spezia dello stesso Paul – e ulteriori informazioni narrative che specificano più approfonditamente il canone dello storyworld. Tra queste ultime,

²³⁵ Ibidem.

²³⁶ Ibidem.

²³⁷ Rossi F., op. cit., p. 236.

un prologo più lungo, una scena in cui la Reverenda Madre Ramallo descrive la conformazione dei gruppi di potere su cui si basa l'universo narrativo e chiarisce la consapevolezza politica che ne hanno i Fremen, o ancora l'esposizione della backstory relativa all'antica crociata tra umani e macchine pensanti in una scena in cui Paul studia un librofilm. Pur non alterando alcune varianti metatestuali del film presenti fin dalla sceneggiatura – su tutte, l'espedito narrativo del Modulo Estraniante di cui sopra – il materiale tagliato presenta delle invarianti intertestuali che colmano alcuni vuoti narrativi e informativi riscontrabili nel final cut.

L'esito delle vicende produttive e distributive del *Dune* di David Lynch, al di là di giudizi di valore sul film e di considerazioni soggettive in merito alle scelte delle parti coinvolte, resta esemplificativo di alcune questioni rilevanti ai fini di questa analisi. Da un lato, la presenza di numerosi montaggi – ufficiali e non ufficiali, realizzati dall'industria e dal pubblico – palesa la sfocatura dei confini del testo filmico in quanto oggetto mediale suscettibile di reiterazioni, ripetizioni e repliche (analogamente a quanto detto nel primo capitolo in merito a un altro titolo fantascientifico di culto, *Blade Runner*) e ribadisce la rilevanza dell'interattività quale caratteristica fondamentale della mediasfera contemporanea (in relazione ai fan edit e alla loro notevole circolazione digitale). Dall'altro, le controversie e le complicazioni emerse durante la post-produzione del film ribadiscono la numerosità delle parti coinvolte nella creazione dei prodotti mediali contemporanei e la natura sempre negoziale di questo processo, influenzato da culture produttive storicamente e geograficamente mutevoli. Ricordando la natura vitale, biotica e perennemente in fieri di un universo narrativo,²³⁸ si può affermare che questo rimane sempre suscettibile a quelli che l'approccio ecosistemico definisce fattori esogeni, variabili esterne che ne mettono alla prova la resilienza e la flessibilità e possono comprometterne l'equilibrio funzionale.²³⁹ Come già rilevato in precedenza, queste caratteristiche dei mondi narrativi contemporanei – apertura, molteplicità, interattività, natura sfocata – sono particolarmente evidenti nel fantastico e nel fantascientifico, generi narrativi per la cui economia il film ad alto costo distribuito nelle sale è di centrale importanza.

Concludendo la trattazione relativa al *Dune* di Lynch, risulta interessante riportare la recente scoperta del giornalista Max Evry, che ha ritrovato negli archivi della California State University una bozza della sceneggiatura di un eventuale sequel del film – laddove il produttore Dino De Laurentiis era in possesso dei diritti di sfruttamento di tutto il Ciclo di Frank Herbert. Il ritrovamento conferma la concretezza dei piani di *franchising* relativi alla saga duniana e

²³⁸ Salvador M., op. cit., p. 113.

²³⁹ Cfr. De Pascalis I. A., Pescatore G., “Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi”, in Pescatore G. (a cura di), op. cit.

l'apertura del regista a lavorare a un potenziale seguito, nonostante il progetto sia infine naufragato, e offre un'incompleta e personale versione dell'autore della storia narrata in *Messia di Dune*. L'autenticità delle 56 pagine riportate alla luce è confermata dallo stesso David Lynch – che testimonia di non aver mai completato la bozza e conserva ancora la sua reticenza nei confronti dell'argomento – e dalle revisioni annotate sul testo da Frank Herbert in persona.²⁴⁰

3.4 Il mito della non filmabilità di Dune

Gli esiti fallimentari dei tentativi di Alejandro Jodorowsky e David Lynch, pur non obliterandone l'importanza entro l'ecosistema narrativo del *Duniverse*, hanno diffuso un mito attorno al primo romanzo di Frank Herbert legato alla sua presunta “non filmabilità”. Questo duplice flop cinematografico, insieme alla problematica difficoltà di adattare uno storyworld tanto complesso e vasto in una singola pellicola fruibile per il mercato *theatrical*, ha scoraggiato ulteriori tentativi per il grande schermo durante i decenni successivi. Le vicende legate ai due progetti, inoltre, hanno profondamente influenzato le carriere dei rispettivi autori e produttori. Pur avendo potuto utilizzare parte del materiale realizzato per *Dune* come serbatoio creativo per lavori successivi, Jodorowsky riporta la profonda influenza esercitata dal fallimento del film sulla sua vita personale. L'autore cileno, che si definisce un estimatore dei lavori di David Lynch, racconta di essere stato molto riluttante a guardare il *Dune* diretto dal regista statunitense, e di ritenerlo infine un'opera malriuscita. Dal canto suo, imputa ai De Laurentiis il risultato negativo della pellicola: “Non è possibile, non è David Lynch, perché lui è un grande artista. È il produttore che ha fatto questo”.²⁴¹ In seguito alla visione del film, Jodorowsky si è convinto che fosse impossibile adattare l'opera di Herbert per il grande schermo: “Ho capito che *Dune*, nessuno può farlo. È una leggenda”.²⁴² Il produttore Michel Seydoux, a sua volta, dichiara di non aver mai visto l'adattamento di Lynch e di non essere intenzionato a farlo.

Lo stesso Lynch, nel corso degli anni, è stato più volte interpellato dalla stampa in merito al suo *Dune* e agli adattamenti di altri registi. Differentemente da quanto interpretato da Jodorowsky, Lynch ha imputato a sé stesso il fallimento della pellicola e si è dimostrato perlopiù reticente in merito alla questione, accantonando ogni possibilità di distribuire una pur molto speculata *director's cut*. Filippo Rossi riporta e traduce una dichiarazione dell'autore del 2012 per

²⁴⁰ Evry Max, “I Found David Lynch’s Lost *Dune II* Script”, 10/01/2024, URL <https://www.wired.com/story/david-lynch-dune-sequel-script-unearthed/> (consultato il 19/01/2024).

²⁴¹ *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013).

²⁴² Lattanzio Ryan, “Alejandro Jodorowsky Will See Denis Villeneuve’s ‘Dune,’ but Says ‘It’s Impossible’ to Do It Right”, 04/08/2020 URL <https://www.indiewire.com/features/general/jodorowsky-villeneuve-lynch-dune-1234577178/> (consultato il 19/12/2023).

“Extrovert Magazine”: “Probabilmente non avrei dovuto farlo, ma vi ho visto tonnellate di possibilità per le cose che amo, e quella era la struttura per farcele stare dentro. C’era così tanto spazio per creare un mondo...”.²⁴³ Il regista ha inoltre affermato di non voler guardare il *Dune* di Denis Villeneuve e di non voler affrontare l’argomento in alcun modo.²⁴⁴ Quel che è certo è che David Lynch, dopo *Dune*, non ha più diretto film blockbuster e ha proseguito la sua carriera lavorando a produzioni di dimensioni inferiori, il cui processo creativo potesse essere più controllabile in tutte le fasi di lavorazione.

Le reticenze in merito ai *Dune* falliti – Jodorowsky non ha sciolto la sua prima del docufilm di Frank Pavich e della pubblicazione del materiale grafico preparatorio inedito – e lo scoraggiamento commerciale causato dal flop del 1984 hanno mantenuto per molti anni una misteriosa aura di sogno leggendario e irrealizzabile attorno a un possibile adattamento cinematografico del romanzo di Frank Herbert, ritenuto nell’immaginario collettivo “infilabile”. Un punto di rottura si è creato solamente nei tardi anni Duemila, col rinnovato interesse di Hollywood nei confronti della proprietà intellettuale del marchio e con il coinvolgimento creativo di Denis Villeneuve. Prima dei tentativi di *franchising* transmediale avviati con la nuova versione cinematografica, sono stati altri i media audiovisivi che hanno cercato di trasporre ancora questo universo narrativo fantascientifico: la televisione e i videogiochi.

3.5 La trasposizione televisiva di Sci-Fi Channel

Dopo anni di assenza dagli schermi – eccezion fatta per alcuni titoli videoludici rilasciati negli anni Novanta – è con l’avvento della convergenza che il *Duniverse* torna a generare prodotti audiovisivi che ambiscono a trasporre nuovamente il mondo creato da Herbert. A cavallo tra i due millenni, la riapertura dello storyworld operata da Brian Herbert e Kevin J. Anderson con le produzioni letterarie dell’Universo Espanso ha ribadito la redditività e il forte appeal che il brand *Dune* si dimostra in grado di esercitare, con durabilità e resilienza notevoli. Il mutato assetto dell’industria dei media e il rinnovato interesse per la saga herbertiana hanno costituito il retroterra da cui ha preso vita, in concomitanza con l’operazione editoriale di Herbert figlio e Anderson, l’adattamento televisivo dei primi tre romanzi del Ciclo originario. A commissionare e distribuire la nuova trasposizione è la rete statunitense Sci-Fi Channel, basic

²⁴³ Rossi F., op. cit., pp. 237-238.

²⁴⁴ Rolling Stone Italia, “David Lynch ama un film di Tarantino ma non guarderà mai il nuovo ‘Dune’: «Non parlatemene neanche»”, 19/04/2023, URL <https://www.rollingstone.it/cinema-tv/news-cinema-tv/david-lynch-ama-un-film-di-tarantino-ma-non-guardera-mai-il-nuovo-dune-non-parlatemene-neanche/733457/> (consultato il 19/12/2023).

cable dedicata alla fantascienza che affida la produzione di una miniserie di tre episodi alle case New Amsterdam Entertainment, Blixa Film Produktion e Hallmark Entertainment.

Dune – Il destino dell’universo adatta per il piccolo schermo il primo libro di Frank Herbert: la messa in onda nel 2000 riscuote un notevole successo di pubblico e di critica. Il notevole sforzo produttivo, testimoniato da un consistente budget di venti milioni di dollari, è stato premiato tanto dagli ascolti televisivi quanto dalla vittoria di due prestigiosi Primetime Emmy Awards – rispettivamente per la fotografia e gli effetti speciali. La miniserie, costituita da tre episodi lunghi novanta minuti l’uno, si inserisce nel fiorente filone produttivo di Sci-Fi Channel dei primi anni Duemila: alla trasposizione di *Dune* hanno fatto seguito *Taken* (Sci-Fi Channel, 2002), diretta da Steven Spielberg, e *Battlestar Galactica* (Sci-Fi Channel, 2003), *backdoor pilot*²⁴⁵ dell’omonima serie remake di grande successo andata in onda dal 2004 al 2009.²⁴⁶ La buona riuscita – in termini sia di ricavi sia di ricezioni positive – della miniserie ha successivamente confermato la produzione di un sequel, *I figli di Dune*, con la riproposta del formato dei tre episodi da novanta minuti. La miniserie adatta due dei seguiti letterari scritti da Herbert padre, *Messia di Dune* e *I figli di Dune*, costituendo ad oggi l’unica trasposizione audiovisiva del mondo duniano a essersi spinta oltre il primo capitolo del Ciclo, completando l’intera prima trilogia della saga letteraria originale. Con un budget analogo a quello della prima stagione, la messa in onda del 2003 ha conquistato ascolti ancora superiori e un ulteriore premio Emmy per gli effetti speciali.

Nonostante non abbia esercitato una rilevante influenza artistica e non si sia dimostrata un oggetto di culto capace di perdurare a lungo termine nell’immaginario collettivo – tanto dei fan quanto degli addetti ai lavori – questa duplice miniserie televisiva ha ottenuto, nell’immediato, un notevole successo che l’ha resa decisiva per il segmento produttivo fantascientifico di inizio millennio targato Sci-Fi Channel inaugurandone la virtuosità economica, e ha rilevato con ulteriore decisione tanto il forte interesse del pubblico quanto la notevole redditività che il *Duniverse* è in grado di esercitare con longevità su più mezzi e piattaforme. Pur occupando un posto a sé, meno rilevante entro l’ecosistema duniano in una prospettiva a lungo termine, le due stagioni televisive hanno rivestito un ruolo importante in quanto prima espansione dello storyworld nel medium, e hanno rappresentato una decisiva anticipazione del rinnovato interesse dell’industria cinematografica – e audiovisiva tutta – nei confronti della proprietà intellettuale herbertiana, in vista di un più tardo e compiuto progetto transmediale.

²⁴⁵ Un episodio pilota dotato di autonomia narrativa, indipendentemente dalla futura produzione e distribuzione di una stagione televisiva.

²⁴⁶ *Battlestar Galactica* (Sci-Fi Channel, 2004-2009).

3.5.1 Il rifacimento di Dune – Il destino dell’universo

La prima miniserie a marchio Sci-Fi Channel viene scritta e diretta dal regista televisivo statunitense John Harrison, che per l’industria cinematografica è stato assistente alla regia di George A. Romero sul set del film *Il giorno degli zombi* (*Day of the Dead*, George A. Romero, 1985), titolo horror di culto. Il cast televisivo unisce nomi più noti come quello di William Hurt, attore di cinema e teatro shakespeariano che interpreta il duca Leto Atreides, o quelli di Ian McNeice e Giancarlo Giannini – rispettivamente negli antagonistici panni del barone Harkonnen e dell’imperatore Shaddam IV – a nomi meno noti come Saskia Reeves (Lady Jessica), Julie Cox (Principessa Irulan), e Alec Newman, che interpreta il protagonista Paul Atreides. I personaggi secondari, invece, sono perlopiù affidati ad attori della Repubblica Ceca – luogo delle riprese dei tre episodi – sconosciuti al pubblico statunitense.

L’intento che anima il progetto guidato da John Harrison è quello di una trasposizione fedele al prototesto, dichiarato fin dal titolo – in lingua originale, *Frank Herbert’s Dune*. Il formato televisivo, che concede un più ampio minutaggio, costituisce un’occasione per trasporre lo storyworld duniano in maniera più compiuta e rispettosa della fonte, marginalizzando la questione storicamente problematica della sua riduzione in formato breve e dei conseguenti e decisivi tagli di materiale narrativo. Queste scelte creative e produttive legate alla fedeltà nei confronti del testo di partenza sono esemplificate anche dall’articolazione della miniserie, i cui tre episodi ricalcano nei titoli e nei contenuti la tripartizione del primo romanzo di Herbert padre in libri interni: *Dune*, *Muad’dib*, *Il profeta*. Facendo nuovamente riferimento alle quattro principali motivazioni dell’adattamento intermediale proposte da Linda Hutcheon, si può dire che quello realizzato da Sci-Fi Channel, oltre che agli onnipresenti allettamenti economici connessi a un marchio noto come quello del best seller herbertiano, sia inoltre connesso a quella che l’autrice definisce come “capitalizzazione culturale”. L’adattamento di un’opera letteraria di culto può rispondere al bisogno strategico di accrescere lo statuto culturale di un medium nella percezione del pubblico e della critica – nella fattispecie, lo statuto culturale di un filone produttivo dedicato alla fantascienza per il piccolo schermo.²⁴⁷

Guardando a questa trasposizione televisiva in ottica intermediale, sebbene il formato e la durata consentano senz’altro di ridurre al minimo le esclusioni di materiale narrativo in quanto a trama e sviluppo lineare della storia, è inevitabile che il passaggio di medium crei, a fianco delle invarianti intertestuali, anche alcune varianti metatestuali. Per quanto riguarda l’arco di

²⁴⁷ Hutcheon L., op. cit., pp. 130-142.

trasformazione del protagonista,²⁴⁸ ad esempio, l'aumento di età comportato dal casting – il Paul dei romanzi ha circa quindici anni all'inizio della narrazione – si unisce, nel creare una variante metatestuale notevole, alla differenza caratteriale ed evolutiva del personaggio. All'adolescente saggio e composto dell'opera herbertiana, corrisponde un ribelle inquieto anagraficamente più maturo, il cui percorso è ugualmente destinato a culminare nell'ascesa a leader mistico dei Fremen. Restando nell'analisi dei personaggi, alcune varianti sono inoltre rese possibili dalle logiche narrative di tipo seriale che contraddistinguono il mezzo televisivo: la casa imperiale Corrino riceve più spazio narrativo nella figura di Shaddam IV, e soprattutto di Irulan, dotata di una backstory e di una caratterizzazione differente. Nel romanzo capostipite di Frank Herbert, il personaggio di Irulan compare in misura marginale e riveste perlopiù il ruolo di voce narrante diegetica in apertura dei capitoli. Nell'adattamento di John Harrison, invece, viene creato un arco narrativo del personaggio, che dall'accettazione forzata di un'istruzione Bene Gesserit si muove verso la ricerca di un ruolo politico e decisionale più indipendente rispetto all'influenza dell'imperatore suo padre – in una logica di empowerment personale. L'espansione narrativa del ruolo di Irulan è visibile nella scelta di includerla in una scena chiave dalla quale era esclusa nel prototesto, quella della cena di gala ospitata dalla famiglia Atreides su Arrakis, dalla quale scaturisce una sottotrama di velato *romance* con Paul che verrà proseguita nella stagione successiva. Inoltre, a Irulan viene affidato il ruolo narrativo che nel prototesto era ricoperto da un altro personaggio secondario – quello di Lady Margot Fernring, una Bene Gesserit che cerca di sedurre Feyd-Rautha Harkonnen, erede designato del barone antagonista.

Per quanto riguarda invece la *worldness* dell'universo narrativo, la forma seriale non preclude, nel passaggio intermediale, operazioni di riduzione e semplificazione. Il ruolo politico e le culture di fazioni come i Fremen e le Bene Gesserit subiscono notevoli ridimensionamenti che compromettono lo sviluppo di tematiche centrali nell'economia del romanzo di partenza. A ricevere poco spazio e approfondimento, inoltre, sono il canone narrativo del *Duniverse* e i fondamentali spunti filosofici e speculativi presenti nel prototesto. Se quest'ultimo viene ricalcato fedelmente nello svolgersi della trama e nell'esposizione degli eventi, le varianti metatestuali concernenti lo storyworld e le complessità tematiche si fanno ancora più accentuate di quelle presenti nel lungometraggio di David Lynch, dove pure avevano già minato l'equilibrio e la coerenza della narrazione. La condivisione di alcune varianti metatestuali tra la prima miniserie duniana e l'adattamento di Lynch ha portato a individuare un rapporto di

²⁴⁸ Cfr. Marks Dara, *L'arco di trasformazione del personaggio. Come e perché cambia il protagonista di una grande storia*, Roma, Dino Audino editore, 2007.

dipendenza e subordinazione tra il primo e il secondo prodotto, laddove quello televisivo costituirebbe un parziale e non dichiarato rifacimento di quello cinematografico.²⁴⁹ Per fare degli esempi, nel primo episodio è presente una scena che mostra un Navigatore della Gilda Spaziale che usa i suoi poteri psichici per permettere il viaggio spaziale degli Atreides dal pianeta Caladan al desertico Arrakis, evento mai descritto nel romanzo ma presente nell'adattamento cinematografico; o ancora, nel terzo episodio è presente una scena in cui Paul crea una cascata di acqua al cospetto dei Fremen che, del tutto assente nel prototesto, ricalca quella finale del film di Lynch, quando la venuta messianica di Paul fa compiere il miracolo della pioggia nel deserto. Il design di alcuni costumi, inoltre, può costituire un rimando intertestuale a quelli disegnati da Moebius per lo storyboard del film irrealizzato di Alejandro Jodorowsky.²⁵⁰

Più in generale, si può dire che la fedeltà al prototesto, di cui la miniserie imita anche l'impostazione teatrale basata sul susseguirsi di scene ricche di dialoghi tra due o più personaggi, viene aggiornata mediante scelte narrative che tendono a non porre in evidenza le specificità del mezzo televisivo. Pur non essendo obliterate completamente, in quanto costitutive del medium stesso, queste lasciano il passo a una struttura narrativa e retorica che – nell'adozione di strategie discorsive spesso più vicine alla letteratura e al teatro che direttamente legate alla serialità televisiva – colloca la miniserie al di fuori del paradigma della complessità di Jason Mittell.²⁵¹ Inoltre, nonostante questa struttura e queste caratteristiche del metatesto siano animate da un intento di fedeltà al prototesto, le varianti concernenti i nuclei tematici e la mondità dell'universo narrativo impediscono tuttavia di definire questa trasposizione mediale come una traduzione “risolvente”,²⁵² nella quale cioè “testo di arrivo e testo di partenza tendono a risolversi uno nell'altro [e] gli effetti di senso si incrociano perfettamente”.²⁵³

Da un punto di vista visivo, d'altro canto, è possibile notare come la narrazione fantascientifica duniana risenta – nella trasposizione televisiva – della mancanza delle risorse cinematografiche tipiche dei film blockbuster e di cui ha potuto disporre l'adattamento di David Lynch. La prevalenza di set interni, l'uso dei fondali dipinti e la limitatezza della computer grafica penalizzano la componente spettacolare e sensoriale, il cui raggiungimento è permesso da budget non convenzionali per le produzioni televisive anteriori a serie fantastiche come *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-2019) o la già citata *Gli Anelli del Potere* – seppure le

²⁴⁹ Rossi F., op. cit., p. 354.

²⁵⁰ Rossi F., op. cit., p. 344.

²⁵¹ Cfr. Mittell J., op. cit.

²⁵² Basso P., in Dusi N, Nergaard S. (a cura di), p. cit., p. 213.

²⁵³ Zecca F., op. cit., p. 293.

risorse economiche di cui disponeva *Dune – Il destino dell’universo* fossero consistenti per una produzione di soli tre episodi. Le limitazioni economiche del budget e le caratteristiche visive intrinseche al piccolo schermo, unitamente alle scelte creative del comparto autoriale, danno vita a un “mondo ottico” lontano sia dal surrealismo avanguardista progettato da Jodorowksy, sia dal personale ibrido di carattere rétro realizzato da Lynch, e che fallisce nel raggiungimento di una riconoscibilità visiva del prodotto e dell’universo narrativo stesso.

3.5.2 Il doppio sequel de I figli di Dune

La seconda miniserie duniana, commissionata e distribuita da Sci-Fi Channel sulla scia del successo commerciale della prima, è nuovamente scritta da John Harrison, mentre la regia viene affidata allo statunitense Greg Yaitanes, successivamente noto per la partecipazione a serie televisive di successo come *Dr. House – Medical Division* (*House, M.D.*, Fox, 2004-2012), *Lost* (ABC, 2004-2010), *Grey’s Anatomy* (ABC, 2005-), o al titolo di culto *Heroes* (NBC, 2006-2010). Il formato ricalca per durata e numero di episodi quello della stagione precedente: il primo episodio, intitolato *Messia*, traspone il romanzo *Messia di Dune*; il secondo e il terzo, rispettivamente *I figli* e *Il Sentiero Dorato*, coprono la narrazione del successivo *I figli di Dune*. Analogamente a quanto rilevato per *Dune – Il destino dell’universo*, anche questa seconda produzione televisiva ha cercato di adattare i sequel herbertiani mantenendovisi fedele e riducendo al minimo i tagli della materia narrativa, in quanto a trama ed eventi. L’esito dell’operazione, allo stesso tempo, continua a presentare notevoli semplificazioni a livello di profondità tematica e di complessità dello storyworld – dal ridimensionamento del tema politico riguardante il regime teocratico di Paul Atrides, centrale in *Messia di Dune*, alla marginalizzazione di quello filosofico concernente l’evoluzione interiore di Leto II che conduce il personaggio alla visione del Sentiero Dorato, vero motore tematico e narrativo de *I figli di Dune*.

D’altro canto, la natura seriale del prodotto, e la visione complessiva dei due prototesti adottata nella fase di pre-produzione, generano delle connessioni tra gli episodi che hanno la funzione di anticipare gli eventi futuri e collegare le linee narrative. In tal senso, basti pensare alle numerose visioni del futuro che Paul ha su suo figlio Leto II da adolescente già nel primo episodio, un elemento retorico che conferisce anche una maggiore continuità narrativa al susseguirsi dei due protagonisti all’interno della miniserie stessa – Leto II sostituisce Paul come personaggio principale nel secondo e nel terzo episodio. Un altro esempio è costituito dalla presenza di personaggi come Wensicia e Farad’n Corrino, anticipata al primo episodio – sono del tutto assenti nel prototesto *Messia di Dune* e compaiono solo nel seguente *I figli di Dune* –

per assecondare una logica di continuità seriale. Alla stessa Wensicia, interpretata dal premio Oscar Susan Sarandon, viene affidato un maggiore spazio narrativo che ne accentua il ruolo di antagonista principale, in una logica di espansione simile a quella adottata nella costruzione del personaggio della principessa Irulan nella stagione precedente. La stessa Irulan è oggetto di ulteriori variazioni narrative nella seconda miniserie: se nel romanzo *Messia di Dune* prende parte al complotto per detronizzare Paul, nella trasposizione televisiva si schiera invece dalla sua parte, accentuando la sottotrama velatamente romantica che legava i due personaggi già nella prima miniserie.

Una parziale discontinuità tra le due produzioni, invece, è costituita dal recasting di più personaggi, operato congiuntamente al cambio di regia. Spiccano i nomi di Alice Krieg, nuova interprete di Lady Jessica, già nota nella serialità di fantascienza per la partecipazione a *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001); quello di Edward Atterton, che subentra nel ruolo del Duncan clonato; quello di Steven Berkoff, nei panni del leader dei Fremen Stilgar; e soprattutto della *new entry* James McAvoy, futura star cinematografica che presta il volto al protagonista Leto II. Il casting – similmente a quanto accaduto per il ruolo di Paul nella stagione precedente – dà vita a una fondamentale variante metatestuale nella scelta degli interpreti dello stesso Leto e di sua sorella gemella Ghanima, che nel prototesto hanno circa dieci anni di età, mentre nel metatesto sono due giovani adulti.

Il cambio di regia, con il subentro di Greg Yaitanes, influisce inoltre sull'aspetto visivo del prodotto e sull'attenuazione dell'impianto narrativo e recitativo di stampo teatrale individuato nella prima miniserie. Prevalgono ancora le riprese in set interni, ma i fondali dipinti e le gigantografie vengono sostituiti da un più consistente uso della computer grafica, usata anche per realizzare paesaggi, strutture architettoniche complesse e creature mostruose – dal Navigatore Spaziale mutato Edric ai Vermi della Sabbia di Dune; i rimandi all'adattamento per il grande schermo di Lynch sono assenti, tanto in termini narrativi quanto di soluzioni visive. La *re-creation* dello storyworld riesce ad attenuare parzialmente le limitazioni tecniche intrinseche al medium e alle sue risorse economiche inferiori a quelle dei film ad alto costo, più evidenti nella prima miniserie: occorre non trascurare come queste condizioni legate ai mezzi tecnici e al budget siano da associare a un momento storico antecedente a grandi produzioni fantastiche come *Il Trono di Spade* o *Gli Anelli del Potere*.

Nel complesso, anche questo sequel televisivo adotta una logica di scarnificazione e alleggerimento della materia narrativa e tematica al fine di renderla più fruibile – pur cercando di evitare omissioni consistenti e aggiunte notevoli – e al contempo fallisce l'obiettivo di costruire, nel passaggio intermediale, un brand visivamente riconoscibile e influente. Entrambe

le stagioni, d'altro canto, hanno segnato l'espansione dell'ecosistema narrativo duniano sul mezzo televisivo, ottenendo un notevole successo presso il pubblico e la critica. La doppia produzione televisiva ha generato una nuova trasposizione profittevole, in grado di sfruttare in modo economicamente virtuoso l'appel e il culto legati a una proprietà intellettuale che riveste un ruolo chiave all'interno della mediasfera tutta.

3.6 I videogiochi del Duniverse

Andando oltre la diffusione del mito legato alla non filmabilità di *Dune*, che – unitamente al sonoro flop di botteghino del tentativo lynchiano – ha scoraggiato la produzione di nuovi adattamenti destinati al grande schermo fino all'avvento della convergenza e dei grandi franchise fantastici e fantascientifici contemporanei, lo storyworld herbertiano ha rappresentato tanto un obiettivo economico quanto un serbatoio narrativo per molteplici trasposizioni videoludiche. Alcune di queste hanno preceduto le produzioni televisive di Sci-Fi Channel, contribuendo alla circolazione della proprietà intellettuale duniana nella mediasfera lungo gli anni Novanta, un decennio in cui sono state assenti ulteriori trasposizioni audiovisive di questo universo narrativo.

Ai fini di questa analisi, risulta utile mappare i titoli videoludici dell'ecosistema duniano per molteplici ragioni. In aggiunta alla centralità rivestita dalla fantascienza nelle relazioni intermediali e crossmediali tra il cinema e i videogiochi²⁵⁴ – come già messo in evidenza nel primo capitolo, in merito alle sinergie commerciali sorte negli anni Ottanta tra i film blockbuster e i prodotti videoludici legati a essi²⁵⁵ – non si possono tralasciare l'importanza e l'influenza rappresentate da alcuni titoli afferenti al *Duniverse* per l'evoluzione storica e linguistica del medium videoludico stesso. Inoltre, il design narrativo di alcuni di questi videogiochi riesce a evidenziare la natura molteplice, complessa e flessibile delle strategie che interconnettono testi, prodotti, sottoinsiemi e mini-mondi facenti parte di un ecosistema narrativo tanto vasto e durevole. Quest'ultimo è un aspetto che tende a farsi più accentuato e diffuso con l'avvicinarsi della digitalizzazione e della convergenza, a cui si accompagna l'adozione di logiche di progettazione creativa a lungo termine – in sintonia col paradigma transmediale.

Il primo videogioco ambientato nell'universo narrativo creato da Frank Herbert è l'omonimo *Dune* (Cyro Interactive, 1992), titolo per computer che mescola l'avventura punta e clicca allo strategico. L'editore statunitense Virgin Interactive affidò lo sviluppo alla quasi esordiente francese Cyro, in seguito all'acquisto dei diritti di sfruttamento dal produttore cinematografico

²⁵⁴ Cfr. Atkins B., in Bittanti M. (a cura di), op. cit.

²⁵⁵ Cfr. Blanchet A., in Bittanti M. (a cura di), op. cit.

italiano Dino De Laurentiis e dalla casa di distribuzione statunitense Universal. Analogamente a quanto narrato nel romanzo di partenza, l'esperienza di gioco è incentrata sulla raccolta della Spezia sul pianeta Arrakis e sulla faida tra gli Atreides, gli Harkonnen e l'Imperatore. Il culmine è costituito dalla vittoria di Paul e dalla sua ascesa a leader messianico dei Fremen, eventi che inaugurano una nuova fase per la storia dell'universo conosciuto. La presenza di alcuni elementi retorici e visivi derivati direttamente all'adattamento cinematografico di Lynch mostra come, nonostante la pellicola abbia esercitato una scarsa influenza sul cinema di genere fantascientifico più tardo e si sia rivelata un insuccesso commerciale, questa abbia comunque rappresentato un punto di riferimento visuale e narrativo notevole all'interno dell'ecosistema duniano – soprattutto in relazione ad alcuni titoli videoludici e alla prima miniserie televisiva di Sci-Fi Channel. A tal proposito si evidenzia, da un punto di vista narrativo, la presenza nel videogioco dell'espedito lynchiano del Modulo Estraniante; sul versante visivo, basti pensare alla fisionomia di Paul e Lady Jessica, costruita ricalcando i volti degli attori Kyle MacLachlan e Francesca Annis. Dal momento che il prototipo di questo adattamento videoludico – come peraltro testimoniato dall'acquisizione dei diritti di sfruttamento – è il film diretto da Lynch, piuttosto che il romanzo originale di Frank Herbert, quelle appena descritte sono da considerarsi delle invarianti intertestuali. A rappresentare delle varianti metatestuali, invece, sono le differenti interpretazioni narrative di alcuni personaggi comprimari (in primis il luogotenente degli Atreides, Duncan) e la maggiore centralità, per lo svolgersi tanto della storia quanto del gameplay, della trasformazione ecologica del deserto di Dune – elemento retorico che avvicina il videogioco al romanzo herbertiano, nel quale l'ecologia è un nucleo tematico fondativo per lo storyworld tutto.

A pochi mesi di distanza dall'uscita di questo titolo, viene pubblicato un altro videogioco che – pur presentandosi come un sequel – ne costituisce a conti fatti il remake. L'editore è ancora Virgin Interactive, che stavolta ha affidato lo sviluppo agli statunitensi Westwood Studios. *Dune II: The Building of a Dynasty* (Westwood Studios, 1992), poi rinominato *Dune II: Battle for Arrakis* nella versione per la console Sega Mega Drive, è un videogioco per computer di strategia in tempo reale (RTS, *Real Time Strategy*) il cui centro ruota ancora attorno alla conquista militare del pianeta Arrakis e al conseguente controllo della Spezia. Oltre ai soliti Atreides e Harkonnen, e alla casa imperiale che incombe sullo sfondo, fanno parte della contesa i giocabili Ordos, casata nobiliare non canonica presentata nella *Dune Encyclopedia* – di cui nel capitolo precedente. Il gioco viene completato con la vittoria finale della fazione scelta ai danni delle altre due, dopo l'impiego di una superarma esclusiva che determina il dominio definitivo sul pianeta e sulla Spezia. I legami narrativi e visivi con il romanzo capostipite e con

il film del 1984 sono più deboli e contingenti, sebbene persistano alcuni rimandi al look della pellicola lychiana e ai disegni preparatori realizzati da H. R. Giger per l'adattamento mancato di Alejandro Jodorowsky.²⁵⁶ L'importanza di questo prodotto videoludico risiede perlopiù nell'influenza storica che ha saputo esercitare sul genere RTS, introducendone alcuni capisaldi in termini di gameplay. Questi ultimi sono stati ripresi da prodotti successivi che hanno dato avvio a noti franchise pluridecennali: *Command & Conquer: Tiberian Dawn* (Westwood Studios, Looking Glass Studios, 1995), *Warcraft: Orchs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), e altri ancora.²⁵⁷

Dopo pochi anni, viene prodotto e distribuito un rifacimento – stavolta esplicito – di *Dune II*, intitolato *Dune 2000* (Intelligent Games, Westwood Studios, 1998) e pubblicato nuovamente da Virgin Interactive. Oltre all'aggiornamento della grafica e delle *cutscenes* – e all'aggiunta di una modalità multigiocatore – si assiste ad alcuni cambiamenti di carattere narrativo. Questi ultimi sono frutto di un approccio che non si rifà esclusivamente alla pratica dell'adattamento, ma è invece animato da una logica più vicina a quella del repertorio, laddove il videogioco attinge anche a materiale narrativo presente in altri romanzi del Ciclo e dell'Universo Espanso. Se il computer umano dell'ordine dei Mentat al servizio degli Atreides deriva il suo nome, Noree Moneo, dalla fusione di quelli di due coprotagonisti de *L'Imperatore-dio di Dune*, quarto romanzo del Ciclo herbertiano – Hwi Noree e Moneo Atreides – quello al servizio degli Harkonnen accosta invece i nomi Piter De Vries (Mentat degli Harkonnen del primo romanzo della saga) e Hayt (nome del clone di Duncan in *Messia di Dune*), chiamandosi Hayt De Vries. Ma soprattutto, compare Edric O, una macchina pensante legata alla casa Ordos che si finge umana, in maniera analoga all'Erasmus creato da Brian Herbert e Kevin J. Anderson pochi anni dopo nella trilogia prequel delle *Leggende di Dune*. La voce narrante, che riveste un importante ruolo narrativo, è invece un personaggio creato apposta per *Dune II*: la Bene Gesserit Lady Elara, concubina dell'Imperatore che affida al giocatore la missione di vincere la cosiddetta Prima Guerra della Spezia. In termini visivi, d'altro canto, un rimando intertestuale è costituito dal design dei costumi, che ricalca quello del film di David Lynch.²⁵⁸

Il sequel diretto di *Dune 2000* è *Emperor: Battle for Dune* (Intelligent Games, Westwood Studios, 2001), pubblicato da Electronic Arts. Anch'esso appartenente al genere strategico in tempo reale, questo videogioco è dotato di un nuovo motore grafico tridimensionale e di lunghe

²⁵⁶ Rossi F., op. cit., p. 449.

²⁵⁷ De Angelis Sebastiano, "DUNE: tutti i videogiochi ambientati nel Duniverse", 14/11/2022, URL <https://www.ilvideogiocatore.it/2022/11/14/dune-tutti-i-videogiochi-ambientati-nel-duniverse/> (consultato il 28/12/2023).

²⁵⁸ Rossi F., op. cit., pp. 450-453.

cutsceles ispirate alla pellicola lynchiana.²⁵⁹ Le tre fazioni al centro della narrazione sono nuovamente gli Atrides, gli Harkonnen e gli Ordos, che si contendono il trono imperiale dopo che il sovrano è stato assassinato da Lady Elara, scatenando la Seconda Guerra della Spezia. Partendo dallo storyworld duniano, questo videogioco sviluppa una storia a sé stante, i cui legami con il romanzo capostipite sono sempre più laschi e flessibili: sono presenti fazioni come il Bene Tleilax, assente prima di *Messia di Dune*, e gli Ixiani, mostrati solo ne *L'Imperatore-dio di Dune*, e attorno ai quali viene costruita una storyline analoga alle vicende narrate negli appena pubblicati prequel letterari de *Il preludio a Dune*. Le vicende del gioco si concludono quando, vinta la faida contro le altre due fazioni giocabili, l'utente riesce a sconfiggere anche la Gilda Spaziale e il Bene Tleilax, che si rivelano come i veri antagonisti principali, coinvolti in un complotto di cui fa parte anche Lady Elara.

L'ultimo prodotto videoludico del *Duniverse* che precede il nuovo franchise targato Warner è legato alla trasposizione televisiva di Sci-Fi Channel: *Frank Herbert's Dune* (Widescreen Games, 2001) viene pubblicato dalla canadese DreamCatcher Interactive per il mercato nordamericano, e dalla francese Cyro Interactive per quello europeo. Il videogioco costituisce un'espansione transmediale della miniserie televisiva *Dune – Il destino dell'universo* e ne eredita gli intenti di fedeltà narrativa nei confronti dell'opera di Frank Herbert. Ambientato negli anni di permanenza di Paul tra i Fremen prima del suo scontro finale con l'Imperatore, il gameplay ruota attorno alla conquista della fiducia dei Fremen da parte dello stesso Paul, in cerca di vendetta nei confronti dei malvagi Harkonnen e dell'Imperatore in persona. *Frank Herbert's Dune*, a differenza della miniserie televisiva a cui è legato, si rivelò un insuccesso commerciale disastroso e contribuì al definitivo fallimento della Cyro Interactive, la stessa casa di sviluppo che aveva realizzato il primo prodotto videoludico del *Duniverse* circa un decennio prima.

I videogiochi appena menzionati – che anticipano quelli relativi al franchise contemporaneo di cui si parlerà nel capitolo seguente – sottolineano alcuni aspetti di interesse sia per il caso di studio scelto, sia per i mondi fantastici e fantascientifici in generale. In primis, da un punto di vista narrativo, si può rilevare come il videogioco (specialmente in relazione ai generi di cui si occupa questa analisi) sia un medium di cruciale importanza per lo sviluppo di fenomeni e pratiche di *worldbuilding* legati a oggetti di natura ecosistemica e transmediale. In quanto caratterizzato da prassi creative basate sul design, il mezzo videoludico è stato il primo dopo quello letterario – per quanto riguarda il *Duniverse* – a evidenziare interconnessioni di tipo

²⁵⁹ Ivi, p. 454.

ecosistemico fra il nucleo narrativo originario e le sue espansioni più tarde. In special modo, alcuni dei prodotti videoludici duniani appena proposti, superando il paradigma dell'adattamento, hanno utilizzato il materiale narrativo preesistente su altri mezzi e piattaforme (la letteratura e il cinema) come un database a cui attingere con flessibilità, prelevandone personaggi e linee narrative ricombinabili a seconda delle esigenze produttive:²⁶⁰ secondo questa logica progettuale, la *worldness* del mondo giocabile riveste dunque un ruolo di importanza superiore rispetto alla normatività e alla coerenza del canone, e alla costruzione di storie chiuse e autosufficienti. Un nucleo di elementi narrativi ed estetici ricorrenti – come la ricerca della Spezia, la presenza di casate nobiliari e gruppi di potere, l'ambientazione desertica – garantisce la coerenza di una mondità ben riconoscibile, mentre lo sviluppo delle storyline e dei personaggi può seguire direttrici che si allontanano dal nucleo iniziale, costruendo narrazioni del tutto indipendenti, o che mescolano elementi ripresi da diversi mini-mondi che compongono l'ecosistema. In tal caso, si fa riferimento ai sottoinsiemi costituiti dal Ciclo originale, dai relativi adattamenti cinematografici (realizzati e non), e dall'Universo Espanso. La pratica dell'adattamento, caratteristica delle trasposizioni intermediali analizzate negli ultimi paragrafi, non costituisce affatto l'unica strategia di interconnessione possibile fra le diverse parti di un ecosistema (come già argomentato nel primo capitolo), legate – nel caso dei videogiochi appena tratteggiati – anche da relazioni e dinamiche di espansione, dilatazione, rifacimento, riuso, ecc.

Un altro aspetto evidenziato dai videogiochi del *Duniverse* è quello relativo alla sottovalutata influenza che l'adattamento cinematografico di David Lynch ha saputo esercitare nel tempo. Nonostante il flop commerciale e la sua posizione marginale nella storia del cinema di fantascienza, il film ha avuto un ruolo preminente in relazione allo sviluppo dell'immaginario visivo di *Dune* e del suo mondo narrativo – diversamente dalla trasposizione televisiva che, pur avendo ottenuto un buon successo economico, non è riuscita a costruire un'estetica e un look riconoscibili e influenti per l'ecosistema duniano in toto. Il design dei personaggi e le cutscenes, oltre ad alcune soluzioni narrative presenti nei videogiochi del *Duniverse*, rimarcano la preponderanza della pellicola lynchiana come modello retorico e visuale all'interno di tutto il sistema-mondo – perlomeno fino a prima del recente riavvio del franchise e alla produzione dei film di Denis Villeneuve.

Infine, è impossibile trascurare come il primo tentativo compiutamente transmediale legato allo storyworld duniano coinvolga proprio uno dei videogiochi di cui sopra. Pur essendo stato un

²⁶⁰ Brembilla P., Pescatore G., in Colaone S., Quaquarelli L. (a cura di), op. cit., p. 135.

fallimento commerciale, il titolo videoludico *Frank Herbert's Dune* rappresenta l'unico progetto transmediale che precede l'acquisizione dei diritti di sfruttamento cinematografici e televisivi da parte di Legendary Entertainment, e il conseguente avvio del nuovo franchise. Il ruolo transmediale di questo videogioco si palesa nel suo costituirsi come un'espansione narrativa (nella fattispecie, uno spin-off) della miniserie *Dune – Il destino dell'universo*, piuttosto che come un adattamento stricto sensu del prodotto televisivo stesso o del romanzo di partenza che esso ha a sua volta adattato. In merito alla nuova incarnazione transmediale dell'ecosistema duniano, costituita da prodotti audiovisivi che si prospettano in crescita quantitativa e di rilievo economico e culturale sempre maggiore, si rimanda alle pagine seguenti.

4. IL NUOVO FRANCHISE TRANSMEDIALE E LE TRAIETTORIE FUTURE DEL *DUNIVERSE*

4.1 *Il worldbuilding di un franchise*

Con lo stabilirsi di uno scenario industriale dominato dalle grandi conglomerate globali e dai franchise transmediali da esse sviluppati, in accordo con il paradigma multiplatforma della convergenza, un “contenuto/asset” come quello della proprietà intellettuale duniana non può che confermare la sua forte attrattività economica a utilità ripetuta, e il suo già dimostrato appeal di mercato.²⁶¹ Il trionfo commerciale e l’influenza sociale di ecosistemi narrativi fantastici come i franchise supereroistici Marvel e DC, o la riapertura e l’espansione dell’universo di *Star Wars* – per citare i casi più noti – oltre che il successo senza precedenti, in termini di boxoffice, di una pellicola di fantascienza come *Avatar*, delineano importanti prospettive di successo e rilevanza per un brand di culto come quello di *Dune*. Tanto la recente operazione editoriale di espansione narrativa dimostratasi economicamente virtuosa (l’Universo Espanso di Brian Herbert e Kevin J. Anderson), quanto la duplice trasposizione televisiva altrettanto performante presso il pubblico e la critica (le due miniserie di Sci-Fi Channel), non hanno fatto che confermare le potenzialità commerciali e narrative del marchio – flessibilmente sfruttabile su più mezzi e piattaforme, secondo una progettazione a lungo termine. Per l’industria cinematografica statunitense, dopo più di un ventennio di “non filmabilità” – che non ne ha comunque obliterato la circolazione nella mediasfera globale tra letteratura, videogiochi e televisione – il *Duniverse* è tornato a rappresentare un obiettivo economico concreto: ancora una volta, il romanzo scritto da Frank Herbert nel 1965 riattiva interessi produttivi e riaccende ambizioni artistiche, confermandosi come la fonte di un adattamento filmico dall’aura leggendaria e polarizzante.

Nel 2008, lo stesso anno di uscita del primo film targato Marvel Cinematic Universe,²⁶² la Paramount Pictures ha annunciato la lavorazione a una pellicola tratta dal romanzo herbertiano e diretta da Peter Berg, regista del coevo blockbuster supereroistico di successo *Hancock* (Peter Berg, 2008). A quest’ultimo è subentrato, l’anno seguente, il francese Pierre Morel, forte dei buoni risultati economici ottenuti con il film d’azione *Io vi troverò* (*Taken*, Pierre Morel, 2008). Ciononostante, nel 2011 il progetto è stato accantonato, senza mai superare la fase di sviluppo.²⁶³ È nel 2016 che, infine, la casa di produzione Legendary Entertainment ha ottenuto

²⁶¹ Di Chio F., “Conclusione: Content Sphere”, in Id. (a cura di), op. cit., p. 205.

²⁶² *Iron Man* (Jon Favreau, 2008).

²⁶³ Rossi F., op. cit., p. 512.

i diritti di sfruttamento cinematografici e televisivi del marchio *Dune*:²⁶⁴ come confermato pubblicamente da Brian Herbert nel 2017,²⁶⁵ la regia del nuovo blockbuster è stata affidata al canadese Denis Villeneuve. Il regista aveva già manifestato il suo interesse nel dirigere un adattamento di *Dune* in un'intervista realizzata durante la produzione di *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017),²⁶⁶ circa due mesi prima dell'annuncio ufficiale di Legendary in merito all'acquisizione dei diritti del romanzo di Frank Herbert: "Un mio sogno di lunga data è quello di adattare *Dune*, ma è molto complicato ottenere i diritti e non credo che riuscirò".²⁶⁷ Lo stesso Villeneuve, dal canto suo, era stato impegnato nella produzione di pellicole di genere fantascientifico sin dal 2014, con il suo coinvolgimento nel film *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016) e nel sequel appena menzionato del cult di Ridley Scott. Il regista ha ribadito l'importanza che queste due pellicole di fantascienza – insieme al precedente thriller d'azione *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015) – hanno rivestito nella sua preparazione tecnica, artistica e produttiva prima della lavorazione a *Dune* (*Dune: Part One*, Denis Villeneuve, 2021) e al suo *worldbuilding*:

Sapevo che sarei stato in grado di affrontare questa sfida grazie ad *Arrival*, *Sicario* [...] *Arrival* è stato la prima volta in cui mi sono confrontato con una grande quantità di effetti visivi e in cui ho dovuto sperimentare come fonder[li] alla realtà, è stato la prima volta in cui ho dovuto fare del design per creare gli elementi di un nuovo mondo. Quando ho fatto *Blade Runner* [...] ho dovuto creare un intero mondo, senza dubbio profondamente ispirato da Ridley Scott [...]. Ho dovuto progettare città, edifici, architetture, tonnellate di dettagli, la tecnologia, i vestiti: quando fai fantascienza, diventi il padrone dell'intero universo.²⁶⁸

Blade Runner 2049, inoltre, ha costituito il primo confronto di Villeneuve con un progetto di carattere transmediale: il film, oltre a riaprire l'universo narrativo della pellicola diretta da Ridley Scott nel 1982, di cui costituisce il seguito, è legato ad altri prodotti mediali che ne espandono lo storyworld. Nel 2017 sono stati realizzati tre cortometraggi che fanno da prequel al film di Villeneuve: *2036: Nexus Dawn* (Luke Scott, 2017), *2048: Nowhere To Run* (Luke Scott, 2017) e l'animato *Blade Runner: Black Out 2022* (Shin'ichirō Watanabe, 2017).²⁶⁹ Il franchise transmediale di *Blade Runner*, tuttavia, è stato interrotto in seguito allo scarso successo commerciale del sequel villeneuviano, i cui incassi al botteghino non sono stati sufficientemente elevati da generare i profitti necessari – nonostante la ricezione positiva da

²⁶⁴ Busch Anita, "Legendary Acquires Frank Herbert's Classic Sci-Fi Novel 'Dune' For Film And TV", 21/11/2016 URL <https://deadline.com/2016/11/dune-frank-herbert-sci-fi-novel-legendary-rights-acquisition-1201858221/> (consultato il 09/01/2024).

²⁶⁵ Rossi F., op. cit., p. 513.

²⁶⁶ Vivarelli Nick, "Denis Villeneuve on Making 'Arrival', 'Blade Runner' Sequel His Way Within Studio System", 09/09/2016 URL <https://variety.com/2016/film/news/denis-villeneuve-talks-making-arrival-blade-runner-sequel-his-way-within-studio-system-1201855955/> (consultato il 09/01/2024).

²⁶⁷ Rossi F., op. cit., p. 512.

²⁶⁸ <https://www.youtube.com/>

²⁶⁹ Al franchise si è successivamente aggiunta la serie anime *Blade Runner: Black Lotus* (Adult Swim, 2021-2022).

parte della critica e la vittoria di due premi Oscar.²⁷⁰ Secondo Ridley Scott, produttore esecutivo del sequel, a decretare l'insuccesso del film è stata la sua eccessiva durata (pari a 163 minuti); Villeneuve, d'altra parte, ha riportato la scarsa familiarità del pubblico con lo storyworld di cui il film fa parte tra le cause della sua performance economicamente deludente.²⁷¹ Il gruppo Warner, co-finanziatore e distributore della pellicola, non ha dato seguito all'operazione commerciale multiplatforma targata *Blade Runner*, e ha compiuto un tentativo ulteriore nello sviluppo di un franchise transmediale fantascientifico proprio con il successivo *Dune* diretto dallo stesso Denis Villeneuve.

La fase di sviluppo e pre-produzione del nuovo adattamento duniano è risultata essere lunga e complessa, soprattutto in relazione alla *re-creation* del mondo narrativo: secondo le parole dell'autore canadese, "È stato un processo lungo perché ogni dettaglio doveva essere progettato cercando di rispettare lo spirito del libro di Frank Herbert".²⁷² Dopo il coinvolgimento dello stesso Brian Herbert – depositario della proprietà intellettuale paterna confrontatosi personalmente con Villeneuve²⁷³ – le prime stesure della sceneggiatura sono state realizzate dallo statunitense Eric Roth (premiato con un Oscar nel 1995 per *Forrest Gump*).²⁷⁴ Le successive, invece, sono scritte da Jon Spaihts (sceneggiatore di pellicole appartenenti ad altri storyworld fantastici come *Prometheus*, *Doctor Strange*,²⁷⁵ *La mummia*),²⁷⁶ il quale ha lavorato a stretto contatto con Villeneuve.²⁷⁷

Sin dall'inizio della lavorazione, la pellicola viene concepita come l'apertura di un mondo narrativo ben più vasto: il film è collocato fin da subito all'interno di un franchise transmediale di carattere seriale ed ecosistemico in via di sviluppo, di cui costituisce il punto d'ingresso privilegiato. Come già argomentato nel primo capitolo, queste pratiche creative legate a processi di *worldbuilding* e di *overdesign* sono centrali per il perseguimento degli obiettivi economici e narrativi della convergenza – laddove lo sfruttamento multiplatforma di una proprietà intellettuale riconoscibile costituisce una strategia di mercato adottata da tutte le conglomerate di scala globale. La natura transmediale e a lungo termine di questo progetto

²⁷⁰ Miglior fotografia, migliori effetti speciali.

²⁷¹ Sharf Zack, "Ridley Scott Knows Why 'Blade Runner 2049' Bombed at the Box Office: 'It's Slow. Long. Too Long'", 26/12/2017 URL <https://www.indiewire.com/features/general/ridley-scott-blade-runner-2049-box-office-bomb-1201910964/> (consultato il 09/01/2024).

²⁷² <https://www.youtube.com/>

²⁷³ Ibidem.

²⁷⁴ *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994).

²⁷⁵ *Doctor Strange* (Scott Derrickson, 2016).

²⁷⁶ *La mummia* (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017).

²⁷⁷ Ellwood Gregory, "Jon Spaihts On A Potential 'Dune' Trilogy & Collaborating With Park Chan-Wook [Interview]", 10/03/2022 URL <https://theplaylist.net/jon-spaihts-dune-trilogy-park-chan-wook-20220310/> (consultato il 10/01/2024).

targato Warner è confermata da dichiarazioni e annunci, resi pubblici durante la lavorazione del film stesso, che si configurano come paratesti e forme di *publicity* di natura promozionale. Si può affermare, a tal proposito, che l'inizio della promozione di un blockbuster contemporaneo, e della creazione di un orizzonte di attese legato a esso, è spesso sincronico allo sviluppo e alla pre-produzione del film stesso.²⁷⁸

Nel 2018, Denis Villeneuve ha chiarito il posizionamento commerciale del nuovo brand transmediale in costruzione dichiarando, in merito alla pellicola, che: “L’ambizione è fare il film di *Star Wars* che non ho mai visto. In un certo senso, è uno *Star Wars* per adulti. Staremo a vedere”.²⁷⁹ Un’affermazione simile contribuisce a collocare in maniera più precisa il nuovo blockbuster, e il franchise a cui appartiene, in relazione alla mediasfera e all’ecosistema del cinema di fantascienza tutto, ribadendo la profonda influenza che l’universo narrativo herbertiano vi ha esercitato. Inoltre, un punto di vista simile rievoca senz’altro il pluridecennale status leggendario dell’adattamento di *Dune* per il grande schermo – che risale al primo tentativo di Alejandro Jodorowsky, anteriore a *Guerre stellari* e di cui nel capitolo precedente. A conferma dei piani a lungo termine riguardanti il franchise duniano, d’altro canto, il regista canadese ha rilasciato nello stesso anno una dichiarazione con cui ha esplicitato il concreto obiettivo di realizzare due o più film.²⁸⁰ Il progetto creativo e produttivo di *Dune* si articola nella suddivisione dell’adattamento del romanzo in due lungometraggi: la necessità di disporre di un formato distributivo più lungo di quello di un singolo film, al fine di trasporre uno storyworld tanto vasto e complesso, si lega senz’altro alla tendenza commerciale a suddividere alcuni blockbuster contemporanei in due parti consequenziali. Resta tuttavia necessario specificare che, se la costruzione dello storyworld è pianificata in ottica seriale e la sua struttura narrativa prevede due (o più) pellicole strettamente legate tra loro, la produzione effettiva della seconda è comunque rimasta subordinata al successo commerciale della prima. In merito alla serializzazione del film hollywoodiano ad alto costo, si rimanda ai prossimi paragrafi.

La progettazione del nuovo mondo transmediale si articola, parallelamente alla produzione del film e alla sua distribuzione prevista per il 2020, nello sviluppo di altri prodotti – il cui avanzamento viene reso pubblico a scopi promozionali. Nel febbraio 2019, ancor prima dell’avvio delle riprese del film, è stato annunciato un accordo pluriennale tra Legendary

²⁷⁸ Cucco M., “Economia del film. Industria, politiche, mercati”, cit., p. 58.

²⁷⁹ Bui Hoai-Tran, “‘Dune’ Remake Will Be ‘Star Wars For Adults’, Says Denis Villeneuve”, 19/01/2018 URL <https://www.slashfilm.com/555747/dune-remake-star-wars-for-adults-denis-villeneuve/> (consultato il 10/01/2024).

²⁸⁰ Ead., “At Least Two ‘Dune’ Films Are Being Planned By Denis Villeneuve”, 09/03/2018 URL <https://www.slashfilm.com/556802/denis-villeneuve-dune-remake-two-films/> (consultato il 10/01/2024).

Entertainment e Funcom, casa sviluppatrice ed editrice videoludica norvegese. La partnership prevede la realizzazione di almeno tre videogiochi ambientati nell'universo narrativo di *Dune*, destinati a PC e console.²⁸¹ A marzo, invece, è stato reso noto il coinvolgimento del premio Oscar Hans Zimmer per la colonna sonora della pellicola: il compositore tedesco ha dichiarato di condividere con il regista Denis Villeneuve un'ammirazione di lunga data nei confronti del romanzo, di cui non ha visto il precedente adattamento lynchiano e per il quale ha rinunciato alla concomitante proposta di lavoro relativa alle musiche del film *Tenet* (Christopher Nolan, 2020).²⁸² A giugno, invece, durante le riprese del film, la sinergia tra Legendary e Warner ha generato lo sviluppo di una nuova serie televisiva destinata a HBO Max, piattaforma streaming appartenente al gruppo WarnerMedia. *Dune: The Sisterhood* viene preannunciata come un prequel del film, basata su uno dei romanzi dell'Universo Espanso di Brian Herbert e Kevin J. Anderson, *Sisterhood of Dune*.²⁸³ L'intento di costruire una forte continuità produttiva, narrativa e visiva tra la serie e il film è esplicitato dal rinnovato coinvolgimento di Denis Villeneuve, a cui sembra essere affidata l'egida creativa del progetto transmediale in toto: il regista viene incaricato di dirigere l'episodio pilota e di scriverlo, lavorando nuovamente con lo sceneggiatore Jon Spaihts. A Villeneuve e Spaihts è stata inoltre affidata la produzione esecutiva insieme a Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt e Kim Herbert, mentre per il ruolo di showrunner viene fatto il nome di Dana Calvo.²⁸⁴ La ricorrenza di parte del personale creativo e produttivo sembra corrispondere a una strategia di riconoscibilità del marchio, connessa alla creazione di una mondità e di un'estetica che garantiscano il mantenimento della coerenza tra le parti del sistema.²⁸⁵

4.1.1 La pandemia e il release day & date di Dune

Dopo numerose anticipazioni e comunicazioni promozionali relative al franchise transmediale duniano, le riprese del nuovo blockbuster di Villeneuve si sono svolte tra marzo e luglio 2019. Se per le riprese interne la produzione ha optato per l'Ungheria – seguendo una formula già adoperata per il precedente film di fantascienza del regista canadese, *Blade Runner 2049* – quelle esterne hanno avuto luogo tra la Giordania, gli Emirati Arabi Uniti e la Norvegia. Il

²⁸¹ <https://archive.org/>

²⁸² Ibidem.

²⁸³ Otterson Joe, “‘Dune’ Series Ordered at WarnerMedia Streaming Service, Denis Villeneuve to Direct”, 10/06/2019 URL <https://variety.com/2019/tv/news/dune-series-bene-gesserit-warnermedia-streaming-service-1203238799/> (consultato il 15/01/2024).

²⁸⁴ Ibidem.

²⁸⁵ Innocenti V., “Convergenza e divergenza negli ecosistemi narrativi”, in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 220.

consistente budget pari a circa 165 milioni di dollari²⁸⁶ ha inoltre consentito la composizione di un cast di primo piano. È utile, in tal senso, ricordare come la presenza di attori noti in un film ad alto costo risponda a esigenze di natura strategica, oltre che di tipo esclusivamente artistico. I volti attoriali noti costituiscono dei veri e propri brand che giocano un ruolo senz'altro decisivo da un punto di vista promozionale, essendo in grado di differenziare un prodotto, nella percezione del pubblico, dagli altri che affollano la mediasfera.²⁸⁷ Il cast corale di *Dune* comprende numerosi attori consolidati nel mainstream cinematografico globale, alcuni dei quali noti al grande pubblico per aver preso parte a popolari universi narrativi di genere fantastico – in special modo supereroistici. Il ruolo del protagonista Paul Atreides è ricoperto dalla giovane stella hollywoodiana Timothée Chalamet, al cui fianco l'altrettanto giovane e nota Zendaya interpreta la sua compagna Chani. Sono presenti anche Rebecca Ferguson (nota per aver partecipato a numerosi blockbuster, tra cui due film del franchise *Mission Impossible*), Oscar Isaac (noto soprattutto per la sua partecipazione alla terza trilogia cinematografica di *Star Wars*), Jason Momoa (uno dei principali volti del DC Extended Universe), oltre che Josh Brolin, Stellan Skarsgård, Dave Bautista (tutti presenti nel Marvel Cinematic Universe), la diva degli anni Settanta Charlotte Rampling, il premio Oscar Javier Bardem.

La distribuzione del film, prevista per il novembre 2020, ha subito un rinvio a causa della pandemia SARS-CoV-2: un'insorgenza di carattere esogeno che l'approccio ecosistemico definirebbe come una componente abiotica del sistema, ovvero un fattore esterno che ne mette alla prova le capacità adattative.²⁸⁸ La pandemia di COVID-19 ha causato, oltre all'arresto delle produzioni cinematografiche in corso, una ridefinizione delle strategie di distribuzione, riportando al centro del dibattito pubblico il tema delle piattaforme distributive digitali – soprattutto dei servizi streaming *over-the-top* – e del loro rapporto con gli Studios e la filiera tradizionale. Le conglomerate di scala globale hanno adottato soluzioni differenti per far fronte alle chiusure e alle riaperture provvisorie delle sale cinematografiche, cercando di sfruttare le loro piattaforme OTT come canali di distribuzione paralleli e/o alternativi a quello *theatrical*. Se la distribuzione streaming in sostituzione o in contemporanea con quella nelle sale può presentare dei vantaggi per le conglomerate rispetto all'attesa delle riaperture definitive, questa può altresì presentare delle problematiche di carattere economico per quelle risorse *above-the-*

²⁸⁶ Bart Peter, Fleming Mike Jr., “Bart & Fleming: While WGA, CAA & WME Fight In Court, Streamers Rewrite Movie Paydays; Will Legendary Challenge WarnerMedia Over ‘Dune’ & Godzilla Vs. Kong’ HBO Max Move?”, 07/12/2020 URL <https://deadline.com/2020/12/warnermedia-legendary-challenge-dune-godzilla-vs-kong-streamer-battles-looming-1234651283/> (consultato il 15/01/2024).

²⁸⁷ Cucco M., “Economia del film. Industria, politiche, mercati”, cit., pp. 26-27.

²⁸⁸ Cfr. De Pascalis I. A., Pescatore G., in Pescatore G. (a cura di), op. cit.

line (autori, attori) che usufruiscono di *gross participations* – compensi economici ulteriori pattuiti in misura percentuale sugli incassi di sala complessivi. Inoltre, una parte delle risorse creative dell'industria ha posto la questione in termini tecnico-artistici, difendendo la centralità della fruizione filmica nelle sale – in quanto prerogativa indispensabile del medium stesso – come privilegiata rispetto a quella televisiva e/o digitale.

Il gruppo Warner, nello specifico, ha optato per il modello distributivo *day & date*, consistente nella distribuzione dei film in contemporanea presso le sale e sulla sua piattaforma streaming recentemente lanciata sul mercato, HBO Max.²⁸⁹ Nel dicembre 2020, è stato ufficialmente annunciato che *Dune* sarebbe stato distribuito nel 2021 seguendo la formula *day & date* stessa; secondo le parole dell'allora CEO di WarnerMedia Ann Sarnoff: “Sappiamo che i nuovi contenuti sostengono le sale cinematografiche, ma dobbiamo bilanciare questo elemento con la realtà che la maggior parte dei cinema negli Stati Uniti funzioneranno in modo ridotto nel corso del 2021”.²⁹⁰ Lo stesso Denis Villeneuve ha preso parte al dibattito artistico ed economico relativo alla distribuzione cinematografica pandemica, rilasciando una dichiarazione a difesa del mercato *theatrical* e del pluriennale lavoro delle risorse tecniche e artistiche di *Dune*, un prodotto filmico concepito e creato appositamente per la fruizione in sala. Secondo le parole dell'autore canadese, il mercato dello streaming non può risultare economicamente sostenibile per l'industria cinematografica, e tende ad avvantaggiare esclusivamente gli interessi delle conglomerate, le quali traggono profitto anche dal mercato delle telecomunicazioni e da altri settori dell'industria mediale: “Non c'è nessun amore per il cinema, né per il pubblico qui. Si tratta della sopravvivenza di un mammut delle *telco*, una che attualmente sopporta un debito astronomico di più di 150 miliardi di dollari”.²⁹¹ Pur riconoscendo gli aspetti positivi della presenza dei servizi streaming nell'ecosistema cinematografico e televisivo, Villeneuve ne ribadisce l'incompatibilità con il modello economico della filiera tradizionale – l'unica a consentire la massima performatività economica dei prodotti filmici. Riportando ancora le sue parole:

Voglio che il pubblico comprenda che il solo streaming non può sostenere l'industria cinematografica come la conoscevamo prima del COVID. Lo streaming può produrre grandi

²⁸⁹ Cucco Marco, “COVID e industria del cinema in Italia. Una cronistoria critica”, *L'avventura*, fasc. 2, luglio-dicembre 2021, p. 220.

²⁹⁰ Pagan Beatrice, “Dune, The Matrix 4 e altri film Warner nel 2021 su HBO Max e in sala contemporaneamente”, 03/12/2020 URL https://movieplayer.it/news/dune-the-matrix-4-film-warner-streaming-hbo-max_90629/ (consultato il 15/01/2024).

²⁹¹ Villeneuve Denis, “‘Dune’ Director Denis Villeneuve Blasts HBO Max Deal”, 10/12/2020 URL <https://variety.com/2020/film/news/dune-denis-villeneuve-blasts-warner-bros-1234851270/> (consultato il 15/01/2024).

contenuti, ma non film della portata e delle dimensioni di *Dune*. [...] La Warner Bros. potrebbe aver appena ucciso il franchise di *Dune*.²⁹²

Nonostante le incertezze economiche causate dal periodo pandemico e lo slittamento della distribuzione di *Dune*, la progettazione a lungo termine per l'estensione del franchise non si è tuttavia arrestata. Lo sviluppo del secondo film tratto dal romanzo herbertiano è proseguito dopo la fine delle riprese del primo: se Jon Spaihts ha rinunciato al suo ruolo nella produzione televisiva *Dune: The Sisterhood* per dedicarsi alla scrittura del secondo film già nel novembre 2019,²⁹³ lo sceneggiatore Erich Roth ha inoltre confermato – in un'intervista dell'aprile 2021 – l'esistenza di un trattamento del secondo film scritto da lui e sottoposto da Villeneuve ai detentori della proprietà intellettuale di Frank Herbert.²⁹⁴ Il regista, dal canto suo, ha affermato che la sua pianificazione creativa del franchise consiste in una trilogia di film: alle prime due, che adattano il romanzo capostipite della saga, farebbe seguito una terza pellicola concepita come la trasposizione del seguito letterario *Messia di Dune* (finora adattato solo per il piccolo schermo, nel primo episodio della miniserie *I figli di Dune* di cui nel capitolo precedente). “Ciò che immagino [è] l'adattamento di due libri, *Dune* e *Messia di Dune*. Abbiamo deciso di dividere il primo romanzo in due [parti], quindi ora siamo a tre film”.²⁹⁵

La prima pellicola del franchise ricoprirebbe il ruolo di *entry point* di un mondo narrativo enormemente più vasto, la cui dilatazione verrebbe esplorata e approfondita solo nei film seguenti. In ottica ecosistemica, dunque, il primo *Dune* avrebbe la funzione di introdurre lo spettatore in un nuovo storyworld esponendone le caratteristiche fondamentali, al fine di costruire una mondità tanto riconoscibile quanto in grado di sostenere l'espansione e la crescita del sistema complessivo. Secondo questa prospettiva, il primo prodotto audiovisivo del franchise andrebbe a costituire la base narrativa ed estetica di un marchio transmediale di dimensioni ben superiori, su cui costruire a lungo termine il maggior numero possibile di prodotti futuri. Citando ancora Villeneuve:

Il compito difficile qui era introdurvi a questo mondo, alle idee, ai codici, alle culture, alle diverse famiglie, ai diversi pianeti. Una volta che questo è stato fatto, diventa un terreno di

²⁹² Ibidem.

²⁹³ Goldberg Lesley, “‘Dune: The Sisterhood’ Showrunner to Exit HBO Max Series”, 05/11/2019, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/dune-sisterhood-showrunner-exit-hbo-max-series-1252449/> (consultato il 16/01/2024).

²⁹⁴ Chitwood Adam, “‘Dune’ Co-Writer Eric Roth Says the Sci-Fi Adaptation Is ‘Spectacular’, Talks Sequel”, 12/04/2021, URL <https://collider.com/dune-movie-update-eric-roth-interview/> (consultato il 16/01/2024).

²⁹⁵ Casey Dan, “DUNE Director Denis Villeneuve Teases Trilogy Plans”, 03/09/2021 URL <https://www.yahoo.com/lifestyle/dune-director-denis-villeneuve-teases-165120139.html> (consultato il 16/01/2024).

gioco pazzesco. [...] per me, *Dune: Parte uno* è come un antipasto e *Dune: Parte due* è la portata principale.²⁹⁶

In merito al prosieguo dell'universo narrativo duniano e alla complessa questione relativa al *release day & date* del primo film, il gruppo Warner ha assicurato che la produzione del secondo lungometraggio sarebbe stata confermata se il primo avesse soddisfatto gli obiettivi economici stabiliti dalla strategia distributiva ibrida. La performatività economica di *Dune* nel mercato *theatrical* è stata inevitabilmente compromessa sia dalle criticità riguardanti l'apertura e gli accessi delle sale, sia dalla scelta di distribuire il film in contemporanea sulla piattaforma HBO Max. Pertanto, Warner ha parametrato di conseguenza le aspettative sugli output economici del film, includendovi il numero di sottoscrizioni degli abbonamenti a HBO Max.²⁹⁷ L'opzione d'acquisto designata per lo streaming digitale corrisponde alla formula del *premium video on demand* (PVOD),²⁹⁸ adottata per i cosiddetti *prized content*²⁹⁹ come i film di prima visione: analogamente al modello pay-per-view, il PVOD consiste nel pagamento di una transazione supplementare a quella dell'abbonamento alla piattaforma, a cui corrisponde una singola visione del contenuto pregiato. La distribuzione di *Dune* ha ottenuto risultati positivi sia in termini di incassi al botteghino, sia di ricezione della critica. Dopo il raggiungimento di un boxoffice globale di 402 milioni di dollari,³⁰⁰ la produzione del secondo film ha ufficialmente ricevuto il via libera con il cosiddetto *greenlighting* da parte di Legendary e Warner: la distribuzione è stata programmata per l'ottobre 2023.³⁰¹

4.2 Lo storyworld del Dune di Villeneuve

Il nuovo *Dune* girato da Denis Villeneuve costituisce, come argomentato nel terzo capitolo di questa analisi e in questi ultimi paragrafi, un cruciale punto di arrivo che si colloca allo snodo centrale di più traiettorie. Il blockbuster duniano del 2021 costituisce il punto culminante sul quale convergono tanto la storia della fantascienza e del film blockbuster stesso, quanto le complesse e travagliate vicende creative e produttive legate alla leggendaria trasposizione di un universo narrativo di enorme culto, in grado finalmente di riaffermarsi nel mainstream globale in armonia con le logiche creative ed economiche della contemporaneità. Se il tentativo di

²⁹⁶ Ibidem.

²⁹⁷ Dick Jeremy, "Dune 2 Will Happen If Enough People Stream Dune on HBO Max", 14/09/2021, URL <https://movieweb.com/dune-2-hbo-max-streaming-numbers/> (consultato il 16/01/2024).

²⁹⁸ Barra Luca, *La programmazione televisiva. Palinsesto e on demand*, Bari-Roma, Laterza, 2022, p. 202.

²⁹⁹ Lotz Amanda D., *Post Network. La rivoluzione della tv*, Roma, Edizioni minimum fax, 2017, p. 37.

³⁰⁰ <https://www.boxofficemojo.com/>

³⁰¹ Pagan Beatrice, "Dune 2 ottiene il via libera: Legendary conferma la produzione del sequel", 26/10/2021, URL https://movieplayer.it/news/dune-2-confermata-produzione-sequel-film_105499/ (consultato il 16/01/2024).

Alejandro Jodorowsky è naufragato dopo la fase di pre-produzione, risultando incompatibile con le pratiche industriali dominanti nei primi anni Settanta, l'adattamento di David Lynch, d'altra parte, non è riuscito a soddisfare le sue premesse di successo commerciale e sociale, fallendo l'obiettivo di costruire un franchise che potesse beneficiare della fortunata stagione del blockbuster fantascientifico degli anni Ottanta. La doppia trasposizione televisiva di Sci-Fi Channel, inoltre, non ha saputo esercitare una rilevante influenza in termini di immaginario e costruzione di un marchio duraturo, pur avendo ottenuto risultati a breve termine positivi presso il pubblico e la critica.

La prima parte del nuovo adattamento di Villeneuve, dal canto suo, è riuscita nell'adempire alle elevate attese commerciali di una produzione contemporanea ad alto costo (nonostante il contesto sfavorevole causato dall'emergenza sanitaria globale), e si è consolidata come la prima fondamentale attualizzazione di uno storyworld transmediale potenzialmente longevo e profittevole. In tal senso, la performance del film va analizzata proprio in funzione del suo ruolo di introduzione e avvio di un franchise: la natura aperta e incompleta della narrazione, che risulta non autoconclusiva in quanto prima parte di un duplice adattamento, esplicita lo scopo del film di costruire un sistema-mondo a lungo termine e di fondarne la riconoscibilità.³⁰² È inoltre importante ribadire la centralità del mezzo cinematografico in relazione al funzionamento degli ecosistemi narrativi di genere fantascientifico: come sottolineato nel primo capitolo, il film ad alto costo contemporaneo, per la sua natura spettacolare ed “esperienziale”, occupa un ruolo centrale nella creazione di un mondo fantastico di successo.

Nel caso di *Dune*, la buona riuscita del film è esplicitata tanto dagli incassi, superiori ai 400 milioni di dollari, quanto dalla vittoria di ben sei premi Oscar³⁰³ – che ne fa la pellicola più premiata dell'edizione del 2022. Si può dire che il processo di creazione e lavorazione della pellicola, al centro di grandi interessi economici e di notevoli pressioni commerciali, abbia saputo mantenere un equilibrio virtuoso tra le esigenze – tanto narrative quanto industriali – istituite dal paradigma convergente da un lato, e gli intenti e le scelte di tipo tecnico e artistico del comparto autoriale dall'altro. Per rifarci al modello di Linda Hutcheon che classifica le ragioni di un adattamento contemporaneo, il *Dune* di Denis Villeneuve coniuga tre dei quattro punti proposti dalla studiosa: gli allettamenti economici legati alle pratiche di *franchising*, e la flessibilità giuridica connessa allo sfruttamento multiplatforma di una proprietà intellettuale,

³⁰² Cfr. Klastrop L., Tosca S., op. cit.

³⁰³ Migliore fotografia, migliore colonna sonora, miglior montaggio, miglior sonoro, migliore scenografia, migliori effetti speciali.

coesistono con le forti motivazioni personali dell'autore.³⁰⁴ In più occasioni, questi ha infatti dichiarato di essere un ammiratore del Ciclo di Frank Herbert sin dall'adolescenza e di coltivare l'ambizione di adattare *Dune* da molti anni: questo risvolto biografico del regista lo differenzia sia da Alejandro Jodorowsky, che ha letto il libro solo durante la lavorazione del film, sia da David Lynch, a cui l'opera herbertiana era del tutto sconosciuta prima della proposta dei De Laurentiis. Il legame personale dell'autore con l'opera duniana sembra piuttosto esplicito:

Quando ho deciso di fare questo film ho detto a me stesso che volevo che le persone più giovani vivessero quell'esperienza che ho avuto nello scoprire il libro a tredici o quattordici anni. L'idea era quella di provare a tornare in contatto con questa parte di me che aveva letto il libro [...] per rispettare le immagini che mi erano venute in mente allora, per provare, come un archeologo, a scavare e riportare quelle immagini in superficie.³⁰⁵

L'intento creativo che sta alla base della prima metà dell'adattamento villeneuveiano è legato da un lato alla necessità di sviluppare con cura la *re-creation* narrativa e visiva dello storyworld, e dall'altro alla scelta dichiarata di realizzare un film fedele allo spirito dell'opera originale di Herbert. La trasposizione intermediale di questo romanzo – definito stratificato, denso e ricco dallo stesso regista³⁰⁶ – ha implicato un lungo e decisivo processo di design e *worldbuilding*, svolto in circa tre anni di sviluppo e pre-produzione. Come già riportato nei paragrafi immediatamente precedenti, le esperienze di Villeneuve legate alla produzione di pellicole come *Sicario*, *Arrival* e *Blade Runner 2049* hanno rivestito un ruolo di background tecnico senz'altro centrale per il processo di progettazione e costruzione del mondo fantascientifico di *Dune*. Per quanto riguarda invece gli intenti di fedeltà al prototesto, il film può essere definito come una traduzione “assolvente”: per dirla con Pierluigi Basso, “la delega traduttiva non risulta stridente, la sostituibilità è qualcosa che ha dei costi, dei residui, ma con cui ci si può familiarizzare”.³⁰⁷ Citando ancora una volta il regista canadese:

[...] credo che quando si fa un adattamento si ha bisogno di totale libertà: adattare è distruggere [...], è un processo piuttosto violento passare dal libro allo schermo. [...] voglio che il pubblico che conosce il libro abbia la sensazione che abbiamo posizionato la cinepresa nella sua mente quando leggeva il libro. [...] l'obiettivo è essere il più vicino possibile al libro, ma ho comunque dovuto cambiare alcune cose per renderle cinematografiche.³⁰⁸

Come già argomentato nel capitolo precedente, ogni trasposizione mediale – a causa delle specificità linguistiche e retoriche del medium di arrivo – implica la presenza di varianti

³⁰⁴ Hutcheon L., op.cit., pp. 130-142.

³⁰⁵ <https://www.youtube.com/>

³⁰⁶ Ibidem

³⁰⁷ Basso P., in Dusi N., Nergaard S. (a cura di), op. cit., p. 213.

³⁰⁸ <https://www.youtube.com/>

metatestuali. Nel caso dell'adattamento villeneuveviano, queste sono inevitabilmente legate, oltre che alle scelte personali compiute delle figure autoriali, anche alle implicazioni tematico-narrative sottese alla natura seriale e transmediale del franchise tutto – e soprattutto alla bipartizione del prototesto in due metatesti. Nei prossimi sottoparagrafi, verranno approfonditi degli aspetti di carattere narrativo, tecnico e produttivo connessi ad alcune di queste varianti metatestuali presenti nel film.

4.2.1 *Le Bene Gesserit e la rilevanza del femminile*

Tra i nuclei tematici del prototesto individuati nel secondo capitolo di questo elaborato – ecologia, rapporto uomo-ambiente, personalizzazione della politica – la trasposizione villeneuveviana ha attribuito particolare rilevanza retorica e narrativa a quello riguardante il genere femminile. Questa traiettoria tematico-narrativa del *Dune* di Villeneuve è di certo inquadrabile all'interno di una più generale e diffusa tendenza dell'industria, connessa alle richieste di rappresentazione delle identità di genere non egemoni:³⁰⁹ l'accrescimento degli spazi di rappresentazione mediale di tali ruoli e identità si lega alla loro collocazione al centro di retoriche di *empowerment* e storie di autoaffermazione. D'altra parte, a questa ragione di natura storico-sociale che influenza i contenuti dell'adattamento,³¹⁰ si affianca una motivazione personale dell'autore non irrilevante. Villeneuve ha riferito la sua predilezione per i personaggi femminili presenti nel romanzo, e ha argomentato in merito alla sua scelta interpretativa connessa alla rappresentazione di genere:

[...] una [scelta] è stata quella di concentrarmi sui personaggi femminili, sull'aspetto femminile del romanzo, che io ritengo una delle sue più belle qualità. [...] è stata una delle prime cose che ho detto a Eric Roth, che è stato il primo a mettere mano sulla tastiera: gli ho detto che doveva concentrarsi sulle donne.³¹¹

Secondo l'autore canadese, la rappresentazione del femminile offerta nel romanzo herbertiano del 1965, è “Un modo di rappresentare il femminismo [...] piuttosto brillante” che lui stesso ha cercato di “mettere in primo piano” nel suo adattamento”.³¹² Nel testo filmico, questa rappresentatività di genere si traduce tanto nella centralità tematica e narrativa dei personaggi femminili, quanto nel loro occupare ruoli sociopolitici tutt'altro che marginali.

Una variante metatestuale che evidenzia la questione appena proposta è quella legata al genere di uno dei personaggi comprimari, Liet Kynes – funzionario imperiale che guida i Fremen verso

³⁰⁹ Cfr. Spallacci Arnaldo, *Maschi*, Bologna, Il Mulino, 2012.

³¹⁰ Fumagalli A., op. cit., p. 87.

³¹¹ <https://www.youtube.com/>

³¹² Ibidem.

la transizione ecologica del pianeta Arrakis e aiuta gli Atrides dopo la loro fuga nel deserto. Se nel prototesto il dott. Kynes è un uomo di sembianze caucasiche, nel metatesto viene interpretato dall'attrice afro-britannica Sharon Duncan-Brewster: una scelta simile, con implicazioni tanto narrative quanto produttive, è senz'altro leggibile in termini di rappresentatività e messa in primo piano dei ruoli femminili. Questa variazione, d'altro canto, riguarda perlopiù il genere del personaggio, e non la sua caratterizzazione e/o la sua funzione narrativa, che nel metatesto ricalcano piuttosto fedelmente quelle del prototesto.

A presentare ricadute narrative più evidenti, invece, è la rappresentazione della fazione politica delle Bene Gesserit, e soprattutto della figura di Lady Jessica (interpretata dall'attrice norvegese Rebecca Ferguson). Jessica è un personaggio che riveste un ruolo importante fin dal prototesto, e che nel film, al fianco di suo figlio Paul Atrides, è la co-protagonista principale. La sua rilevanza narrativa si fa ancora più accentuata nel metatesto per due possibili ragioni: da un lato, Villeneuve dichiara di individuare il nucleo drammatico della pellicola nel rapporto madre-figlio tra Jessica e Paul sin dalla scrittura della sceneggiatura;³¹³ dall'altro, si può riconoscere come l'importanza narrativa di Jessica venga espressa in misura maggiore proprio nella prima metà del libro, quella trasposta dal film. La scelta narrativa di adattare esclusivamente la prima parte del prototesto, in definitiva, fa sì che Jessica sia il personaggio più presente sullo schermo dopo il protagonista principale Paul, a scapito di altri co-protagonisti il cui peso narrativo è stato concentrato maggiormente nella seconda pellicola del franchise.

L'ordine religioso a cui Jessica appartiene, la Sorellanza Bene Gesserit, è anch'esso al centro di questo rilievo tematico dedicato al genere femminile. La fazione delle Bene Gesserit ha un ruolo politico di primo piano nel prototesto, ed è una componente fondamentale di tutto il *Duniverse*, a partire dal Ciclo originale. Nelle trasposizioni audiovisive precedenti – il film di David Lynch e le miniserie di Sci-Fi Channel – il Bene Gesserit è stato oggetto di un ridimensionamento sia in termini di peso politico, sia di centralità in relazione allo storyworld complessivo. Nel film di Villeneuve, invece, è la fazione a cui viene dedicato maggiore spazio narrativo, accanto alle case nobiliari Atrides e Harkonnen. La rilevanza di questi tre gruppi di personaggi ne mette in secondo piano altri – che pure sono di forte rilievo nel prototesto e nell'universo narrativo tutto – il cui sviluppo sarà probabilmente approfondito nella seconda parte dell'adattamento targato Warner. Nella prima parte di *Dune*, infatti, la popolazione dei Fremen compare in un numero di scene piuttosto contenuto, mentre la casa imperiale Corrino e la Gilda Spaziale sono completamente relegate sullo sfondo: secondo una logica di

³¹³ Ibidem.

overdesign, queste importanti fazioni vengono posizionate nel mondo narrativo senza essere mostrate e/o approfondite, in funzione di future espansioni e dilatazioni dell'ecosistema.

Il potere politico delle Bene Gesserit e il loro ruolo centrale nel complotto contro gli Atréides – nel quale sono coinvolti anche gli Harkonnen e il trono imperiale – sono sottolineati da un altro personaggio femminile di spicco, quello della Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam (interpretata da Charlotte Rampling). La sua importanza narrativa, legata soprattutto ai primi due romanzi del Ciclo herbertiano, è sottolineata dall'aggiunta di una scena nel metatesto, nella quale Mohiam e il barone Harkonnen (Stellan Skarsgård) si incontrano segretamente per ordire il complotto contro gli Atréides. Fedelmente al prototesto, inoltre, nel film è sottolineato il contrasto tra Jessica e Mohiam riguardante il piano segreto di manipolazione genetica condotto dalle Bene Gesserit: la nascita di Paul è una violazione di tale piano, e gli imprevisi poteri del personaggio vengono testati dalla stessa Mohiam in una scena chiave. Il conflitto interiore di Jessica tra il suo ruolo di Bene Gesserit e quello di madre è individuato da Villeneuve come l'elemento drammatico portante dell'arco evolutivo di questo personaggio.³¹⁴

Infine, un ulteriore elemento che conferma l'indiscusso rilievo attribuito nel film alla figura di Jessica è riscontrabile in una delle prime versioni della sceneggiatura. Se il montaggio finale del film si apre con un'introduzione che mostra la guerra tra i Fremen e gli Harkonnen su Dune narrata dalla voce fuori campo di Chani (Zendaya), una delle stesure iniziali dello script firmate da Eric Roth aveva invece come prologo la backstory della stessa Jessica, mostrata durante la sua educazione alla scuola del Bene Gesserit.³¹⁵ Questa scena provvisoria, nonostante la sua cancellazione, dimostra come la rilevanza del tema femminile – attraverso la figura di Jessica – abbia influenzato la lavorazione della pellicola fin dalla sua pre-produzione e dal suo sviluppo narrativo, configurandosi come uno dei nuclei fondativi di tutto il sistema-mondo del nuovo franchise. A tal proposito, si rimanda anche ai paragrafi successivi riguardanti la seconda parte del film e la serie tv prequel.

4.2.2 La tecnologia IMAX e la centralità della fruizione theatrical

Da un punto di vista intermediale, a rivestire interesse è anche la questione, connessa proprio alla focalizzazione narrativa e drammaturgica sui personaggi di Paul e Jessica, della doppia articolazione retorica della pellicola e delle soluzioni tecnico-linguistiche che questa adotta per esprimerla. Nel *Dune* di Villeneuve, a detta dell'autore stesso, coesistono due livelli retorici che

³¹⁴ Ibidem.

³¹⁵ Mark/DuneInfo, “‘Dune: Part One’ – Alternative Openings”, 15/01/2024, URL <https://dunenewsnet.com/2024/01/dune-part-one-alternative-openings/> (consultato il 17/01/2024).

veicolano significato: uno si concentra sulla narrazione e sulla sua dimensione drammatica, ponendo l'accento sull'interiorità dei protagonisti e sul loro arco evolutivo; l'altro, più legato alle specificità del medium cinematografico, cerca di esaltare la componente spettacolare e sensoriale dell'esperienza filmica.

Nei confronti del primo aspetto, il regista canadese dice: “*Dune* è il viaggio molto intimo di un personaggio [...]. Il mio focus era quello di proteggere l'intimità della storia [...], assicurarmi che fosse accurata e significativa da un punto di vista drammatico e umano”.³¹⁶ Quello che l'autore individua come il nucleo drammatico principale di *Dune*, e specificamente della sua prima parte, è il viaggio interiore di Paul Atreides – la cui evoluzione passa inequivocabilmente per il confronto con una cultura planetaria diversa dalla sua – e il rapporto con la propria madre Jessica, con la quale si trova a dover sopravvivere nell'ambiente ostile di Arrakis dopo la caduta del duca Leto suo padre. Questo livello retorico e interpretativo della pellicola convive con la rappresentazione visiva e sensoriale di un vasto universo narrativo, di proporzioni epiche e spettacolari. Coerentemente con quanto detto in precedenza in merito ai blockbuster contemporanei e alla loro dimensione spettacolare (laddove questa ne costituisce una specificità linguistica così come un obiettivo economico), anche in *Dune* rivestono una centralità indiscussa elementi come l'uso degli effetti speciali e l'esaltazione delle componenti sensoriali ed esperienziali della fruizione – esaltazione ai fini della quale viene calibrata ogni soluzione tecnica, tanto visiva quanto sonora. In particolare, Villeneuve riporta la scelta dell'uso della tecnologia IMAX come un fattore determinante per la produzione e la fruizione del film. Il formato IMAX, definito in grado tanto di sottolineare la dimensione intima e drammatica di una narrazione quanto di esaltare la spettacolarità e l'epicità di un prodotto filmico ad alto costo, è individuato dall'autore come la soluzione tecnica più adeguata per far coesistere la duplice articolazione retorica di cui sopra:

Tutto il film è stato progettato per questa grande esperienza sullo schermo: il modo in cui abbiamo girato il film, il modo in cui mi sono approcciato alla profondità di campo, il modo in cui mi sono approcciato al ritmo durante il montaggio, il modo in cui abbiamo progettato il sonoro e le musiche: tutto affinché fosse un grande evento per il grande schermo. [...] per avere il completo impatto di *Dune* bisogna disporre di questa qualità immersiva che si ha in sala per entrare in contatto con un'immagine.³¹⁷

Le dichiarazioni del regista canadese in merito alla progettazione e alla produzione del film ribadiscono come il blockbuster sia un prodotto per il quale la spettacolarità rappresenta una componente fondamentale sin dal suo stesso concepimento. L'attrattività della pellicola ad alto

³¹⁶ <https://www.youtube.com/>

³¹⁷ Ibidem.

costo contemporanea, quale grande evento per il mercato delle sale, si fonda su una promessa di spettacolarità e di novità d'esperienza – nella continua ricerca di oltrepassare i limiti del visibile e del mostrabile³¹⁸ e di costruirvi attorno una retorica promozionale.³¹⁹ Come già argomentato in apertura a questo elaborato, la promessa di un'esperienza di fruizione innovativa basata sulla spettacolarità e sulla sensorialità si fa particolarmente rilevante nei riguardi dei generi del fantastico e del fantascientifico. La novità d'esperienza, in tal caso, si lega alla costruzione di un nuovo mondo, che verrà abitato dallo spettatore-utente secondo un modello di fruizione totalizzante e immersivo. La funzione del blockbuster di fantascienza contemporaneo quale *entry point* privilegiato di un mondo transmediale più vasto viene assolta con piena efficacia, dunque, proprio in un contesto fruitivo *theatrical*. La sala cinematografica, in quanto apparato di fruizione privilegiato che consente alle pellicole ad alto costo tanto di ottenere le massime performance economiche, quanto di sfruttare al meglio le specificità linguistiche del medium, si configura dunque come una fase della filiera fondamentale ai fini della sostenibilità e della durabilità degli ecosistemi narrativi fantascientifici – nonostante la natura transmediale e dispersa dei grandi franchise contemporanei.

Restando nel merito del nostro caso di studio, il doppio livello retorico adottato dal *Dune* di Villeneuve per produrre significato – e che passa attraverso la costruzione di un'esperienza di visione filmica che sfrutta al massimo le qualità immersive della sala – può inoltre essere analizzato in rapporto al testo letterario di partenza, anch'esso interpretabile secondo una doppia articolazione retorica. Il romanzo di Frank Herbert, come argomentato nel secondo capitolo, articola la sua narrazione attraverso una serie di scene costituite da dialoghi tra due o più personaggi – secondo un'impostazione di tipo teatrale – e dall'esposizione delle voci interiori degli stessi. Questo livello del discorso attiva continui riferimenti a nuclei tematici densi e complessi (di natura filosofica, sociopolitica, ecc.) e a un vasto mondo narrativo circostante, mai del tutto esplorato e spiegato. In maniera analoga, il film targato Warner si sviluppa lungo due linee direttrici fondamentali: quella incentrata sulle vicende drammatiche interiori e interpersonali dei personaggi principali, e quella tesa a restituire la grandezza e la complessità dell'universo narrativo attraverso le potenzialità visive e sensoriali del mezzo cinematografico. Al netto delle varianti metatestuali, e dei costi e dei residui della trasposizione intermediale, questo parallelismo può avvicinare in parte l'adattamento villeneuviano a una

³¹⁸ Cucco M., “Il film blockbuster. Storia e caratteristiche delle grandi produzioni hollywoodiane”, cit., p. 40.

³¹⁹ Cucco M., “Economia del film. Industria, politiche, mercati”, cit., p. 38.

tipologia traduttiva di carattere “risolvente”, laddove le specificità del mezzo di arrivo vengono sfruttate per restituire effetti di senso analoghi a quelli trasmessi nel testo di partenza.³²⁰

4.2.3 La serializzazione del testo filmico

Le ricadute narrative implicate dalla natura seriale, transmediale e a lungo termine del franchise (di cui il film costituisce l’avvio), sono un ulteriore elemento di rilievo tra le varianti metatestuali del *Dune* di Villeneuve connesse a questioni intermediali. Da un punto di vista ecosistemico, questo prodotto costituisce l’introduzione e la base di riconoscibilità di marchio dello storyworld – un importante ruolo narrativo ed estetico accentuato dalla scelta creativa e produttiva di suddividere il prototesto in due parti. Oltre a consentire un minutaggio più ampio, e di conseguenza a ridurre i tagli della materia originale, questa suddivisione rende possibile un’introduzione più graduale al mondo narrativo e una più dettagliata trasposizione e ricreazione dello stesso. Se questa decisione risponde senz’altro a esigenze commerciali legate alla reiterazione di una proprietà intellettuale e alla serializzazione del testo filmico, non bisogna tralasciare quanto essa sia animata anche da ragioni di carattere autoriale. Villeneuve ha ribadito come la suddivisione in due parti del romanzo herbertiano fosse per lui la soluzione migliore per evitare trasposizioni superficiali del mondo narrativo, o sue eccessive riduzioni e semplificazioni, oltre che una condizione produttiva necessaria senza la quale non avrebbe intrapreso la lavorazione al progetto.³²¹

La serializzazione del testo filmico, più in generale, può essere individuata come una tendenza dell’industria mediale contemporanea della quale esistono altri esempi ad alto costo antecedenti a *Dune*. La scelta produttiva e distributiva di suddividere un evento cinematografico in due parti è stata adottata perlopiù in relazione ai capitoli conclusivi di note saghe fantastiche e fantascientifiche: esempi di questo tipo suggeriscono motivazioni di carattere commerciale, legate al prolungamento di franchise tanto longevi quanto profittevoli. Il caso più notevole può essere quello della saga di *Harry Potter*, la cui conclusione è stata suddivisa nelle pellicole *Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 1 (Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1, David Yates, 2010)* e *Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 2 (Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2, David Yates, 2011)*, che hanno incassato rispettivamente 972 milioni e 1,3 miliardi di dollari.³²² Una strategia analoga è stata adottata, nello stesso periodo, per la conclusione della nota saga di *Twilight*. *The Twilight Saga: Breaking Dawn – Parte 1 (The*

³²⁰ Basso P., in Dusi N., Nergaard S. (a cura di), op. cit., p. 213.

³²¹ <https://www.youtube.com/>

³²² <https://www.boxofficemojo.com/>

Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 1, Bill Condon, 2011) e *The Twilight Saga: Breaking Dawn – Parte 2* (*The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 2*, Bill Condon, 2012) hanno ottenuto al botteghino 712 e 829 milioni di dollari.³²³ Un altro esempio è quello di *Hunger Games: Il canto della rivolta – Parte 1* (*The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*, Francis Lawrence, 2014) e *Hunger Games: Il canto della rivolta – Parte 2* (*The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*, Francis Lawrence, 2015), caso nel quale la seconda parte non è tuttavia riuscita ad eguagliare gli incassi della prima.³²⁴ Bisogna aggiungere che, nonostante nel caso di *Dune* la suddivisione in due parti abbia un ruolo di introduzione e di conseguente espansione dell'universo narrativo – più che di differimento della fine come nei casi appena menzionati – il fenomeno è leggibile secondo una più generale e diffusa porosità dei confini tra il linguaggio cinematografico e quello televisivo, correlata al contesto convergente, che genera testi aperti alla molteplicità e alla ripetibilità in ottica multiplatforma.

In merito alle ricadute narrative della suddivisione del prototesto in due metatesti consequenziali, si può riconoscere una dinamica di dilatazione e approfondimento di alcune scene chiave al fine di accrescerne la valenza drammatica, laddove la prima parte dell'adattamento necessita comunque della costruzione di un arco narrativo e di un climax pur autosufficienti: basti pensare alla scena dell'ispezione della raccolta di Spezia nel deserto, all'assalto militare degli Harkonnen contro gli Atrides, ai sacrifici di Duncan e Kynes, o ancora al duello finale tra Paul e Jamis. La suddivisione, inoltre, ha causato lo spostamento nella seconda parte dell'introduzione e/o dell'approfondimento di alcuni gruppi di personaggi presenti lungo l'intero prototesto. Tra tutti, spiccano la principessa Irulan, voce narrante diegetica fin dal primo capitolo del romanzo – tagliata nella prima parte dell'adattamento – e Feyd-Rautha Harkonnen, presente fin dall'inizio della narrazione al fianco del barone e di suo nipote Rabban come antagonista chiave, ma la cui presentazione è stata rinviata solo alla seconda parte del metatesto.

Varianti di questa natura contribuiscono sia a conferire una certa “autosostenibilità” narrativa e drammatica alle singole pellicole – approfondendo nell'una e nell'altra tematiche e personaggi comprimari differenti – sia ad accentuarne i rispettivi ruoli, strettamente correlati, in funzione dello sviluppo del sistema-mondo: alla prima parte, come già detto, è affidata l'introduzione dello storyworld e la creazione di una sua mondità riconoscibile; alla seconda, un'espansione del mondo narrativo che ne accentui la vastità e la grandezza e accresca il carattere esperienziale della sua fruizione.

³²³ Ibidem.

³²⁴ Ibidem.

4.3 Dune – Parte due e lo sciopero degli attori di Hollywood

La produzione di *Dune – Parte due*, come anticipato nei paragrafi precedenti, è stata confermata in via ufficiale all'indomani del successo commerciale della prima parte, dimostratasi in grado di realizzare performance positive, tanto in sala quanto in streaming, nonostante il contesto sfavorevole causato dalla pandemia. Contestualmente al via libera produttivo di Legendary e Warner, viene annunciata l'entrata nel cast della seconda pellicola dell'attore premio Oscar Christopher Walken nei panni dell'imperatore Shaddam IV: si è già detto di come le strategie promozionali dei blockbuster contemporanei siano sempre più spesso avviate in parallelo alla pre-produzione stessa, e di come siano fortemente incentrate sulle figure attoriali di richiamo. Un altro annuncio analogo, avvenuto nel marzo 2022, è quello della presenza nel film delle giovani star hollywoodiane Florence Pugh e Austin Butler (interpreti di Irulan e Feyd-Rautha, due personaggi chiave del romanzo herbertiano). È ugualmente degna di nota l'aggiunta nel cast dell'affermata attrice francese Léa Seydoux, nei panni della Bene Gesserit Lady Margot: l'interprete è la pronipote di Michel Seydoux, produttore dell'irrealizzato *Dune* di Alejandro Jodorowsky. In relazione al coinvolgimento dell'attrice e al ruolo da lei interpretato, Villeneuve ha ribadito la centralità attribuita a tematiche e personaggi femminili anche nella seconda parte del suo adattamento, dove questa componente (già individuata come di assoluta rilevanza nel primo film) sembra ricevere ulteriore approfondimento e spessore narrativo:

Non voglio rivelare troppo su Lady Fenring. Fa parte della ragnatela delle Bene Gesserit, ma voglio tenerla avvolta nel mistero. [...] La mia versione di *Dune* è diversa, perché quello che mi ha attratto maggiormente nel romanzo sono le Bene Gesserit. Il mio adattamento si orienta di più sul loro impatto: sono loro le burattinaie dell'universo.³²⁵

In seguito all'ultimazione della sceneggiatura, scritta da Denis Villeneuve e Jon Spaihts, le riprese si sono svolte nella seconda metà del 2022: l'Italia si è aggiunta alle altre location (Ungheria, Giordania ed Emirati Arabi Uniti) già utilizzate per le riprese della prima parte. L'uso della tecnologia IMAX, scelta come lo strumento tecnico più adeguato a coniugare i due livelli retorici su cui è costruito il primo film, è ripetuto anche per la seconda parte.

La retorica promozionale adottata in seguito alla produzione del film è principalmente legata alla promessa di un'esperienza ancora più immersiva e totalizzante della precedente: l'accrescimento delle dimensioni dello storyworld e della sua portata spettacolare è l'elemento prescelto su cui fare leva per generare attesa e discorsi pubblici. A esercitare un peso

³²⁵ Berni Adrea Francesco, "Denis Villeneuve vuole adattare anche Messia di Dune, poi basta: 'Dopo i romanzi diventano troppo esoterici'", 27/08/2023, URL <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/denis-villeneuve-messia-di-dune-poi-basta-troppo-esoterici/> (consultato il 23/01/2024).

promozionale notevole, inoltre, è la ricezione positiva del primo film da parte del pubblico come della critica – coronata dalla vittoria di ben sei premi Oscar. Le seguenti parole di Villeneuve, pronunciate in occasione del CinemaCon 2023 di Las Vegas, sottolineano quanto già affermato da lui stesso durante la promozione della prima pellicola, e rimarcano la promessa di un rinnovato evento cinematografico, di scala ancora maggiore: “La prima parte è un film contemplativo, mentre la seconda parte è un film di guerra epico e infarcito d’azione. È molto più denso. Siamo andati in nuove location. Non volevo lasciasse una sensazione di ripetitività. Sono tutti set nuovi. Tutto è nuovo”.³²⁶ È interessante notare, inoltre, come Villeneuve abbia affermato – durante una conversazione pubblica con il regista Christopher Nolan – che pur essendo strettamente legato alla prima parte per continuità, questo secondo film è dotato di sufficiente autonomia narrativa per essere fruito singolarmente quale contenuto *stand-alone*.³²⁷ A esigenze di carattere promozionale, inoltre, è legata una riprogrammazione della distribuzione del film, condizionata da fattori esogeni analogamente a quanto accaduto con la prima parte e il suo *release day and date* (dovuto alla pandemia e alla parziale chiusura delle sale). La distribuzione di *Dune – Parte due*, inizialmente fissata per il novembre 2023, viene spostata a marzo 2024 a causa delle vicende legate allo sciopero degli sceneggiatori e degli attori di Hollywood. La loro mobilitazione, di portata storica, è stata causata dalle richieste di innalzare i diritti residuali provenienti dalle riproduzioni in streaming dei contenuti, e di regolamentare l’uso dell’intelligenza artificiale nelle produzioni cinematografiche e televisive. Lo sciopero ha avuto inizio con il coinvolgimento degli sceneggiatori, rappresentati dal sindacato della Writers Guild of America, nel maggio 2023, ai quali nel luglio dello stesso anno si sono uniti gli attori legati al sindacato Sag-Aftra; il raggiungimento dei rispettivi accordi con gli Studios a settembre e a novembre ha segnato la conclusione della protesta dopo mesi di trattative. La decisione ufficiale di Warner di rinviare la distribuzione della seconda parte di *Dune* è stata ufficializzata nel mese di agosto: la causa principale dello spostamento è costituita dalla necessità della presenza del cast per attività promozionali di portata globale.³²⁸ *Dune – Parte due* è inedito al momento della consegna di questo elaborato. L’imminente distribuzione del film,³²⁹ in seguito al successo della prima parte, ha elevate potenzialità di

³²⁶ Danesi Marco, “Dune 2, Denis Villeneuve al CinemaCon: ‘Sarà un film di guerra epico’”, 26/04/2023, URL <https://cinema.everyeye.it/notizie/dune-2-denis-villeneuve-cinemacon-sara-film-guerra-epico-646783.html> (consultato il 23/01/2024).

³²⁷ <https://www.instagram.com/dunemovie/>

³²⁸ McClintock Pamela, Couch Aaron, “Dune 2: l’uscita del film slitta al 2024 a causa dello sciopero degli attori”, 25/08/2023, URL <https://www.hollywoodreporter.it/film/film-stranieri/dune-2-luscita-del-film-slitta-al-2024-a-causa-dello-sciopero-degli-attori/41175/> (consultato il 23/01/2024).

³²⁹ L’uscita nelle sale di *Dune – Parte due* è programmata per il 1° marzo negli Stati Uniti, e per il 28 febbraio in Italia.

ottenere incassi ancora maggiori, vista la natura esclusiva della distribuzione nelle sale – a differenza di quanto avvenuto con il film predecessore a causa dell'emergenza sanitaria – e la diffusa tendenza dei sequel ad alto costo, in specie di genere fantastico e fantascientifico, a superare le performance commerciali dei loro precedenti.³³⁰ Secondo la stampa di settore, il gruppo Warner prevede un incasso di circa 100 milioni di dollari per il weekend di apertura nel mercato domestico, a fronte dei 41 ottenuti dalla prima parte.³³¹

4.4 Dune: Prophecy e l'estensione del marchio

Come anticipato in apertura a questo capitolo, la progettazione del nuovo franchise transmediale ambientato nel *Duniverse*, parallelamente allo sviluppo di due (e più) eventi per il grande schermo, ha coinvolto il mezzo televisivo sin dalle sue fasi iniziali. Le vicende produttive legate alla nuova espansione seriale duniana consentono di mettere in luce, ancora una volta, la “componente biotica, vitale”³³² di un universo narrativo, il cui funzionamento e la cui evoluzione sono sempre soggetti tanto all'incombenza di fattori esterni al sistema, quanto al modo in cui questo vi risponde – come già notato con i due film di Villeneuve, entrambi condizionati da forze esogene e abiotiche come la pandemia e lo sciopero delle risorse creative hollywoodiane. Inoltre, è possibile individuare alcune importanti interconnessioni creative e produttive tra la serie stessa e l'adattamento cinematografico, animate da intenti sinergici per la costruzione di un marchio multipiattaforma.

Può già risultare esplicativa, in tal senso, una dichiarazione dello stesso Villeneuve rilasciata in occasione dell'annuncio della produzione di *Dune: The Sisterhood* per la piattaforma HBO Max. In merito al nucleo tematico-narrativo della serie, il regista canadese dice: “Le Bene Gesserit sono sempre state affascinanti per me. Incentrare una serie su quel potente ordine di donne è sembrato non solo pertinente e stimolante ma anche un'ambientazione dinamica per una serie televisiva”.³³³ *Dune: The Sisterhood* è un prequel ambientato migliaia di anni prima di *Dune*, focalizzato sulla nascita della sorellanza Bene Gesserit e ispirato a uno dei romanzi dell'Universo Espanso firmato da Brian Herbert e Kevin J. Anderson, *Sisterhood of Dune*. L'ambientazione e la collocazione cronologica della narrazione pongono un inequivocabile accento sui personaggi femminili, legando da un punto di vista tematico e retorico la serie

³³⁰ Cucco M., “Economia del film. Industria, politiche, mercati”, cit., p. 43.

³³¹ Ruimy Jordan, “‘Dune: Messiah’ Greenlit by Warner Bros, 2027 Release Date Eyed”, 13/12/2023, URL <https://www.worldofreel.com/blog/2023/12/13/bwb1j0tutubs0ooxabpsll2jg0c58q> (consultato il 26/01/2024).

³³² Salvador M., op. cit., p. 113.

³³³ Fashingbauer Cooper Gael, “Dune: The Sisterhood series coming to WarnerMedia streaming service”, 10/06/2019, URL <https://www.cnet.com/culture/entertainment/dune-the-sisterhood-series-coming-to-warnermedia-streaming-service/> (consultato il 23/01/2024).

all'adattamento cinematografico (per il quale si è già sottolineata la rilevanza attribuita alla componente femminile della storia), e alla già menzionata tendenza dell'industria mediale contemporanea a concedere più spazio di rappresentazione e quote di lavoro alle minoranze di genere. Il ruolo di Denis Villeneuve come produttore dello show e regista dell'episodio pilota ribadisce anche le ragioni autoriali e personali della centralità attribuita a questi temi e a queste figure nel franchise duniano.

Sempre legate a questioni di genere sono alcune critiche mosse nei confronti della produzione televisiva, accusata di affidare una storia incentrata su temi e personaggi femminili a un gruppo di lavoro quasi totalmente maschile – eccezion fatta per la presenza di Kim Herbert, nipote di Frank Herbert, alla produzione esecutiva.^{334 335} In seguito all'annuncio della presenza di Dana Calvo come co-showrunner della serie al fianco di Jon Spaihts, le critiche si sono ridimensionate.³³⁶ Diversi avvicendamenti di carattere produttivo, d'altra parte, sono legati proprio ai ruoli creativi e attoriali della produzione, a partire dalla presenza degli stessi Villeneuve e Spaihts. Quest'ultimo ha lasciato il suo ruolo di showrunner già nel 2019, per dedicarsi alla scrittura del secondo film del franchise (allora non ancora annunciato formalmente); è inoltre stata riportata una divergenza tra il lavoro svolto da Spaihts per la serie e i pareri di Legendary TV in merito a esso.³³⁷ Lo stesso Villeneuve ha poi rinunciato alla direzione del primo episodio dello show nel 2022, a causa degli impegni produttivi di *Dune – Parte due*. Se di conseguenza la regia è stata affidata, per i primi due episodi, a Johan Renck, la figura di showrunner è stata invece occupata prima da Diane Ademu-John, e poi da Alison Schapker. In seguito a questi riposizionamenti nel team creativo, è stato annunciato il cast della serie, in larga prevalenza femminile: i ruoli principali sono affidati a Emily Watson e Shirley Henderson (nei panni delle sorelle Valya e Tula Harkonnen), e Indira Varma (l'imperatrice Natalya). Tra i partecipanti maschili, spiccano i nomi di Travis Fimmel, principalmente noto per la serie televisiva *Vikings* (History, 2013-2021), e Mark Strong, attore per diversi blockbuster e per il DC Extended Universe.

³³⁴ Asher-Perrin Emmet, "Dune: The Sisterhood Series in the Works For WarnerMedia's New Streaming Service", 11/06/2019, URL <https://www.tor.com/2019/06/11/dune-the-sisterhood-series-in-the-works-for-warnermedias-new-streaming-service/> (consultato il 23/01/2024).

³³⁵ Tarr Judith, "The Story of Dune's Bene Gesserit Needs the Perspective of Women Writers", 16/07/2019, URL <https://www.tor.com/2019/07/16/the-story-of-dunes-bene-gesserit-needs-the-perspective-of-women-writers/> (consultato il 23/01/2024).

³³⁶ Schaefer Sandy, "Dune: The Sisterhood Series Gets a Female Co-Showrunner", 23/07/2019, URL <https://screenrant.com/dune-sisterhood-series-showrunners/> (consultato il 23/01/2024).

³³⁷ Goldberg Lesley, "'Dune: The Sisterhood' Showrunner to Exit HBO Max Series (Exclusive)", 05/11/2019, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/dune-sisterhood-showrunner-exit-hbo-max-series-1252449/> (consultato il 23/01/2024).

Le riprese, inizialmente programmate per il novembre 2020 in Ungheria e in Giordania – location utilizzate anche per i due film – sono infine cominciate nel novembre del 2022. Nel febbraio 2023, tuttavia, la produzione è stata sospesa in seguito all’abbandono del regista Johan Renck e della co-protagonista Shirley Henderson. Le motivazioni riportate dalla piattaforma in merito a questi cambiamenti creativi, avvenuti a produzione già avviata, fanno riferimento all’intenzione di “creare la migliore serie possibile e restare fedeli alla fonte originale”.³³⁸ Il lavoro svolto da Renck sarebbe stato difficilmente conciliabile con la visione creativa dei committenti della piattaforma, e con l’estetica dei film di Villeneuve – il cui look assume il ruolo di marca di riconoscibilità di tutto il franchise.³³⁹ Il conseguente slittamento della produzione della serie ha causato anche l’abbandono dell’attrice Indira Varma, a causa dell’inconciliabilità con altri impegni già pianificati. Il recasting ha portato al coinvolgimento di Olivia Williams nel ruolo di Tula Harkonnen, e di Jodhi May in quello di Natalya. La regia di diversi episodi, invece, è affidata ad Anna Foerster. La produzione ha infine ricevuto il via libera per riprendere, in seguito alla pausa e ai cambiamenti creativi, con il nuovo titolo di *Dune: Prophecy*.

La distribuzione della serie sulla piattaforma Max (così rinominata nel corso del 2023 in seguito a un rebranding) è prevista per l’autunno 2024. La collocazione temporale della narrazione, antecedente di millenni rispetto alla timeline principale in cui sono ambientati i due film di Villeneuve, consente senz’altro la creazione di una mondità differente da quella già presentata sul grande schermo: il materiale narrativo dell’Universo Espanso di Dune, come già trattato nel secondo capitolo, presenta situazioni, personaggi e ambientazioni molto diversificati, che esprimono al massimo la flessibilità e l’estensibilità dello storyworld creato da Herbert padre. In particolare, nel romanzo di partenza da cui è tratta *Dune: Prophecy*, coesistono tendenze narrative centrifughe e centripete: l’espansione della mitologia e del canone, e la creazione di *worldness* inedite, si sviluppano parallelamente alla riproposizione di elementi già noti, sui quali l’ecosistema ha fondato la propria riconoscibilità. Nel testo letterario *Sisterhood of Dune* non mancano situazioni narrative che richiamano quelle dei romanzi del Ciclo originale, e del *Dune* capostipite – dalla faida tra gli Atreides e gli Harkonnen, alle trame politiche segrete della sorellanza Bene Gesserit, e alla neonata cultura desertica dei Fremen. I contenuti tematico-narrativi del romanzo di partenza da un lato, e la rinnovata centralità dei personaggi femminili

³³⁸ Cordero Rosy, Andreeva Nellie, “‘Dune: The Sisterhood’: Director Johan Renck & Star Shirley Henderson Exit HBO Max Series Amid Creative Overhaul & Production Hiatus”, 28/02/2023, URL <https://deadline.com/2023/02/dune-the-sisterhood-director-johan-renck-shirley-henderson-exit-hbo-max-series-1235273486/> (consultato il 23/01/2024).

³³⁹ Ibidem.

già evidenziata sul grande schermo dall'altro, lasciano presagire la creazione di un prodotto televisivo incentrato sull'espansione del nuovo mondo transmediale verso direzioni sinora inesplorate, ma non privo di elementi estetici e narrativi riconducibili al brand creato dai due blockbuster villeneuviani. La preminenza del look creato per il doppio adattamento cinematografico, ai fini della riconoscibilità del franchise in costruzione, è inoltre sottolineata dalle già menzionate vicende creative e produttive, riguardanti la complessa e negoziata aderenza della serie televisiva alla visione dello storyworld proposta dallo stesso Villeneuve.

4.5 La narrazione spaziale di Dune: Awakening

Un ulteriore medium audiovisivo coinvolto nei piani di *franchising* di *Dune*, e che occupa un ruolo particolarmente rilevante in seno agli ecosistemi narrativi di genere fantascientifico, è senz'altro quello videoludico. Il primo risultato dell'accordo di collaborazione pluriennale tra Legendary Entertainment e Funcom – casa editrice e sviluppatrice videoludica norvegese – è *Dune: Awakening*, la cui promozione è stata avviata nell'agosto 2022 con il rilascio del primo trailer ufficiale. Il videogioco annunciato è un titolo di genere *massively multiplayer online* (MMO) prodotto per PC e console, la cui pubblicazione – sebbene non ancora programmata con definitezza – è prevista per il 2024: la distribuzione dei titoli videoludici ad alto costo (Tripla A) è tuttavia frequentemente soggetta a rinvii più o meno lunghi per questioni di carattere produttivo e industriale. I tempi di sviluppo di un videogioco Tripla A corrispondono a una media di trentasei mesi, e richiedono la presenza di uno staff di almeno cento persone. Ritardi di pubblicazione, che possono oscillare tra uno e cinque anni, sono frequenti e diffusi per questo tipo di produzioni ad alto costo.³⁴⁰ In seguito alla pubblicazione del trailer, la campagna promozionale del videogioco è proseguita perlopiù attraverso la condivisione sui social media di aggiornamenti riguardanti le sue fasi di sviluppo (*Development Update*): artwork e materiale grafico, immagini e brevi video di schermate di gioco, dichiarazioni rilasciate dal team creativo.

La prospettiva d'analisi sin qui adottata – attenta a fenomeni di carattere transmediale ed ecosistemico – ci porta a sottolineare l'importanza della sinergia creativa e produttiva stabilitasi tra Legendary e Funcom al fine di creare un prodotto che, oltre a espandere il franchise e lo storyworld di *Dune*, ne rafforzasse la riconoscibilità come brand multiplatforma. In un video pubblicato sulla pagina Instagram ufficiale di *Dune: Awakening*, il direttore creativo Joe Bylos ha infatti dichiarato: “Funcom ha lavorato con Legendary per restare fedele alla proprietà

³⁴⁰ Bittanti Matteo, “Fare videogiochi non è un gioco da ragazzi. Gestire uno studio videoludico”, in Di Chio F. (a cura di), op. cit., p. 284.

intellettuale e trasformare le immagini del film in un vasto mondo di gioco”. Lo stesso Bylos ha ribadito come l’estetica dell’adattamento cinematografico di Villeneuve abbia costituito il nucleo di partenza per questa vasta operazione di espansione del mondo narrativo – senza inoltre trascurare l’importanza del materiale letterario originale come punto di riferimento costante:

Siamo molto impegnati nel costruire il nostro universo a partire dalla visione dei libri e del film di *Dune*. Visivamente siamo molto vicini allo stile del film nonostante [questo sia] molto concentrato su personaggi e spazi limitati, mentre noi stiamo costruendo un mondo più grande, e dobbiamo dunque espander[lo] al di là della portata del film e anche del *Dune* dei libri.³⁴¹

Il processo di *worldbuilding* a cui allude Bylos si articola nella vera e propria creazione del mondo di *Dune* quale ambiente di gioco vasto, dettagliato e interattivo. Il pianeta Arrakis, unico luogo in tutto l’universo sul quale è presente la preziosa Spezia, costituisce il fulcro narrativo del primo romanzo della saga letteraria, e la principale ambientazione delle sue trasposizioni cinematografiche, televisive e videoludiche precedenti: allo stesso modo, il deserto planetario costituisce il mondo in cui è ambientato anche *Dune: Awakening*, oltre che l’attivatore principale delle esperienze di gioco che possono essere compiute dagli utenti.

Come già anticipato nel primo capitolo, il mezzo videoludico – grazie alla sua natura interattiva così come alle evoluzioni tecnologiche consentite dal digitale – occupa un ruolo cruciale nella creazione di mondi narrativi che siano abitabili e agibili in prima persona. I paratesti promozionali e le dichiarazioni degli autori sottolineano come il design di questo gioco sia basato, in primis, su quella che Riccardo Fassone definisce “narrativizzazione di un ambiente”:³⁴² il deserto di Arrakis in cui gli utenti si muovono e agiscono è progettato affinché le interazioni con esso, oltre ad attivare le esperienze di gioco, forniscano informazioni narrative riguardanti lo storyworld e la mitologia di tutto il *Duniverse*. I numerosi video diffusi in rete attraverso i canali ufficiali del gioco mostrano come queste informazioni narrative siano tendenzialmente coerenti con le fonti del Ciclo duniano, e come esse approfondiscano anche degli elementi dello storyworld che, sebbene già mostrati nell’adattamento di Denis Villeneuve, non sono stati spiegati o approfonditi – in accordo con logiche di overdesign e di creazione di effetti-mondo. Il gameplay, stando anche a quanto riportato dal game director Viljar Sommerbakk,³⁴³ è incentrato sulla sopravvivenza dei giocatori all’interno dell’ostile ambiente

³⁴¹ Lee Doohyun “Biit”, “[Dev Interview] Expanded world from the original, *Dune: Awakening*”, 04/06/2023, URL <https://www.invenglobal.com/articles/18451/dev-interview-expanded-world-from-the-original-dune-awakening> (consultato il 24/01/2024).

³⁴² Fassone R., op. cit., p. 95.

³⁴³ <https://www.instagram.com/duneawakening/>

desertico di Dune e sulla ricerca della Spezia, il bene materiale più importante di tutto l'universo. I principali ostacoli che l'utente si trova ad affrontare sono la scarsità di acqua, le temperature elevate, le forti tempeste di sabbia, i mostruosi vermi, ecc. Il possesso della Spezia, d'altronde, consente agli utenti di migliorare la loro posizione sociale, economica e politica, secondo una dinamica basata sulla molteplicità di fazioni e interessi, e sulla natura personalizzabile dei ruoli e dei percorsi agibili.

Per quanto riguarda la trama e gli eventi narrativi stricto sensu, *Dune: Awakening*, tuttavia, non è un adattamento del romanzo di Herbert o del film di Villeneuve, bensì una dilatazione del loro storyworld che segue un moto espansivo centrifugo, forzando il canone ed esplorandone possibili diramazioni alternative. Per dirla ancora con Joe Bylos: “[...] abbiamo scelto di seguire un approccio ucronico [...]. Questo ci permette la libertà di dare al giocatore un ruolo maggiore nel dare forma al mondo”.³⁴⁴ Quella di *Dune: Awakening*, dunque, sarebbe “una storia alternativa rispetto alla linea principale dei film e dei libri, ma l'universo resta lo stesso”.³⁴⁵ La continuità del gioco con gli altri prodotti del franchise risiederebbe, stando a queste parole, principalmente nella condivisione di una mondità e di un'estetica comuni, più che in legami riguardanti gli *story-arc* in senso stretto. D'altra parte, si è già rilevato come, in relazione agli ecosistemi narrativi contemporanei, le storie chiuse e le narrazioni di stampo lineare e progressivo risultino secondarie rispetto alla costruzione di effetti-mondo,³⁴⁶ che mantengano i testi sempre aperti alla molteplicità e all'interattività. La flessibilità degli oggetti di tipo ecosistemico, in sostanza, consente molteplici strategie di interconnessione fra i testi che li popolano – che non si esauriscono affatto nell'adattamento o nelle esperienze transmediali coordinate e unificate.

Le considerazioni appena fatte risultano pertinenti soprattutto nei confronti di prodotti medialti come i videogiochi contemporanei, per il cui funzionamento la costruzione di esperienze interattive e flessibili incentrate sull'agency degli utenti è senz'altro primaria rispetto al dipanarsi di una narrazione chiusa e del tutto definita a priori. È utile ribadire, inoltre, come anche la produzione dei blockbuster contemporanei, in armonia con le esigenze economiche e linguistiche della convergenza mediale, risponda a logiche di costruzione di effetti-mondo e persegua la creazione di esperienze fortemente connotate da un punto di vista sensoriale – oltre che il più possibile interattive e ludiche. Una correlazione privilegiata tra il mezzo

³⁴⁴ Lee Doohyun “Biit”, “[Dev Interview] Expanded world from the original, Dune: Awakening”, 04/06/2023, URL <https://www.invenglobal.com/articles/18451/dev-interview-expanded-world-from-the-original-dune-awakening> (consultato il 24/01/2024).

³⁴⁵ Ibidem.

³⁴⁶ Martina M., in Pescatore G. (a cura di), op. cit., p. 41.

cinematografico e quello videoludico è stata individuata proprio nei riguardi del genere della fantascienza, fin dagli esordi della forma blockbuster negli anni Settanta e Ottanta. Quello espresso dal caso del nuovo franchise di *Dune* sarebbe dunque un consolidato “sodalizio tra fantascienza e giochi digitali”.³⁴⁷

Nella fattispecie, *Dune: Awakening* è ambientato nello stesso storyworld del franchise a cui appartiene, condividendone l'estetica e la mondità e riproponendone gli elementi riconoscibili e familiari – senza tuttavia intrattenere legami narrativi vincolanti e/o eccessivamente normati con gli altri prodotti del franchise stesso. Citando ancora le parole del responsabile creativo: “Il nostro gioco riflette molti [elementi] del viaggio [di Paul Atreides], ma dalla prospettiva del giocatore”.³⁴⁸ Il gameplay si incentrerebbe sull'esperibilità dell'ambientazione principale del romanzo e dei film – il deserto di Dune – riprodotta in maniera dettagliata e fedele nonostante vengano collocate al suo interno linee narrative molteplici, modificabili e non prettamente canoniche, secondo un paradigma che Henry Jenkins descrive come “narrazione spaziale”, ovvero la “costruzione di mondi esplorabili ricchi di indizi e suggerimenti che rimandano a storie possibili”.³⁴⁹ La produzione del gioco, stando agli aggiornamenti resi pubblici dalla casa sviluppatrice, è giunta alla fase di *beta testing*, che verrà svolta seguendo le norme di un accordo di non divulgazione – e non genererà pertanto immagini o video di dominio pubblico.³⁵⁰ Al momento della consegna di questo elaborato, non esistono ancora date di pubblicazione ufficiali per il videogioco.

4.6 Il futuro multiplatforma del Duniverse

La natura seriale e a lungo termine della progettazione del franchise duniano targato Warner, oltre che dal concepimento di un evento cinematografico diviso in due parti consequenziali, è ulteriormente ribadita dai piani per la produzione di una terza pellicola – le cui anticipazioni, pur non esistendo ancora conferme ufficiali in merito, hanno avuto inizio ancor prima della distribuzione del primo film. Le dichiarazioni di Denis Villeneuve confermano come la visione creativa dell'autore in merito ai piani per il franchise – al di là di conferme o smentite di Legendary e Warner – si articoli in una trilogia per il grande schermo, che includerebbe un

³⁴⁷ Atkins B., in Bittanti M. (a cura di), op. cit., p. 249.

³⁴⁸ Lee Doohyun “Biit”, “[Dev Interview] Expanded world from the original, Dune: Awakening”, 04/06/2023, URL <https://www.invenglobal.com/articles/18451/dev-interview-expanded-world-from-the-original-dune-awakening> (consultato il 24/01/2024).

³⁴⁹ Fassone R., op. cit., p. 94.

³⁵⁰ Marino Vincenzo “Yoshisaur”, “Dune Awakening: la Closed Beta inizierà presto”, 15/11/2023, URL <https://www.mmo.it/index.php/2023/11/15/dune-awakening-la-closed-beta-iniziera-presto/> (consultato il 24/01/2024).

adattamento del secondo romanzo del Ciclo di Frank Herbert, *Messia di Dune*.³⁵¹ Parimenti, non può essere trascurata la natura promozionale di affermazioni e notizie di questo tipo, che possono rispondere all'intento di generare forme di *publicity* e porre delle basi discorsive per la creazione di un marchio a lungo termine.

Jon Spaihts, co-sceneggiatore del doppio adattamento di *Dune*, ha confermato personalmente la concreta possibilità di produrre un terzo film basato sulla saga letteraria herbertiana. In merito a *Messia di Dune*, Spaihts ha dichiarato:

[...] Denis [Villeneuve] ha seriamente parlato di fare anche quel film, come conclusione della trilogia. *Messia di Dune* è un libro molto interessante che, in un certo senso, decostruisce *Dune* e suona come un ammonimento, ancora più di quanto faccia *Dune*, sui pericoli dell'unione tra religione e politica, i rischi di seguire capi carismatici, e la pericolosa lotta che è sempre presente tra l'individuo e le istituzioni.³⁵²

La rimozione dello stesso Spaihts dal ruolo di showrunner della serie *Dune: Prophecy*, inoltre, sarebbe legata non solo al lavoro da svolgere per la produzione di *Dune: Parte due*, ma anche a “investigare altre prospettive cinematografiche nell'universo di *Dune*, di cui stiamo ancora discutendo. [...] è un mondo molto ricco nel quale muoversi, e credo sia pieno di opportunità narrative in ogni direzione”.³⁵³

Restando alle informazioni sinora diffuse riguardo un possibile terzo film della saga, la seguente affermazione di Villeneuve risulta senz'altro chiarificatrice: “[*Messia di Dune*] è in fase di scrittura in questo momento, la sceneggiatura è quasi finita ma non è «finita»”.³⁵⁴ Il regista canadese afferma che l'eventuale produzione del film conclusivo della sua personale trilogia duniana sarà successiva a una pausa, più o meno lunga, da qualsiasi progetto legato al franchise – pausa durante la quale l'autore potrebbe dedicarsi alla produzione di una o più altre pellicole: “Non so esattamente quando tornerò su Arrakis – ma il mio sogno sarebbe di andare un'ultima volta su questo pianeta che amo”.³⁵⁵ Per quanto riguarda invece i sequel letterari del Ciclo di Frank Herbert successivi a *Messia di Dune*, Villeneuve non sembra avere piani di eventuali adattamenti, una volta conclusa la sua “trilogia di Paul Atreides”. In merito al prosieguo della saga letteraria e della sua difficile adattabilità per il grande schermo, commenta sinteticamente:

³⁵¹ Casey Dan, “DUNE Director Denis Villeneuve Teases Trilogy Plans”, 03/09/2021, URL <https://www.yahoo.com/lifestyle/dune-director-denis-villeneuve-teases-165120139.html> (consultato il 25/01/2024).

³⁵² Ellwood Gregory, “Jon Spaihts On A Potential ‘Dune’ Trilogy & Collaborating With Park Chan-Wook [Interview]”, 10/03/2022 URL <https://theplaylist.net/jon-spaihts-dune-trilogy-park-chan-wook-20220310/> (consultato il 25/01/2024).

³⁵³ Ibidem.

³⁵⁴ Ruimy Jordan, “Denis Villeneuve Confirms ‘Dune: Messiah’ Script is ‘Almost Finished’”, 08/12/2023, URL <https://www.worldofreel.com/blog/2023/12/8/pgi5n2d2leew0dq1mkvd9c1r8hzu7f> (consultato il 26/01/2024).

³⁵⁵ Ibidem.

“Dopo quello [*Messia di Dune*], i romanzi diventano più... esoterici”.³⁵⁶ L'autore, tuttavia, non esclude la possibilità di tornare a lavorare su eventuali sequel futuri, qualora altri registi ereditassero la guida creativa del franchise dopo di lui: “I libri successivi sono probabilmente più difficili da adattare, ma sarò lì per aiutare e per fornire le linee di base del modo in cui mi sono approcciato [a *Dune*] per renderlo cinematografico”.³⁵⁷

Nonostante *Dune – Parte due* non sia ancora stato distribuito, il critico e insider statunitense Jeff Sneider sostiene che il gruppo Warner, pur non avendo ancora reso pubblica questa decisione, avrebbe approvato la produzione di un terzo film del franchise da distribuire nel 2027: “Warner Bros. sarebbe così ottimista sulla visione di Villeneuve per *Dune* che la *Parte tre* sarebbe già stata approvata con in mente una data di uscita nel 2027”.³⁵⁸ Le speculazioni sulla produzione di un terzo film – di cui non ci saranno eventuali annunci ufficiali prima dei risultati di botteghino del secondo, come avvenuto con l'annuncio di quest'ultimo dopo il successo del primo – confermano la presenza di importanti piani di espansione futura del franchise duniano. Nel frattempo, la diffusione del marchio su più mezzi e piattaforme, in seguito alla distribuzione del doppio evento cinematografico di Villeneuve, si articola nella produzione di *Dune: Awakening* – attraverso il quale il brand *Dune* tornerebbe a presidiare il mercato videoludico, di strategica importanza nella mediasfera contemporanea – e di *Dune: Prophecy*, che con la sua natura seriale potrebbe reiterare la proprietà intellettuale sul mezzo televisivo per diversi anni.

La vastità e la diversificazione delle possibilità narrative – esplorabili attraverso più media – citata da Jon Spaihts, è una caratteristica del *Duniverse* che lo rende una proprietà intellettuale chiave e che consente operazioni transmediali di larga portata. Come emerso anche dalla conversazione con Filippo Rossi riportata in appendice,³⁵⁹ le grandi dimensioni e la notevole flessibilità dello storyworld duniano sono degli elementi di assoluta rilevanza sia per l'espansione futura dell'ecosistema, sia per il suo posizionamento rispetto alle altre grandi proprietà intellettuali fantastiche e fantascientifiche che dominano la mediasfera contemporanea da un punto di vista economico e sociale. Quello di *Dune* avrebbe le potenzialità, tanto narrative quanto visive, per essere un mondo transmediale in grado di

³⁵⁶ Berni Adrea Francesco, “Denis Villeneuve vuole adattare anche *Messia di Dune*, poi basta: ‘Dopo i romanzi diventano troppo esoterici’”, 27/08/2023, URL <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/denis-villeneuve-messia-di-dune-poi-basta-troppo-esoterici/> (consultato il 26/01/2024).

³⁵⁷ <https://www.youtube.com/>

³⁵⁸ Sneider Jeff, “R.I.P. Andre Braugher, the Greatest TV Cop Ever; Solving the Great Leonardo DiCaprio Mystery”, 12/12/2023, URL <https://www.theinsneider.com/p/andre-braugher-dead-tribute-leonardo-dicaprio-movie-critic-rick-dalton-dune-2-trailer> (consultato il 26/01/2024).

³⁵⁹ Rossi F., *infra*, p. 139.

raggiungere nuovi obiettivi economici e creativi per la fantascienza tutta, costituendosi come uno dei marchi multiplatforma più longevi e reiterabili afferenti al genere.

Alla possibilità di produrre una trilogia di eventi cinematografici ad alto costo tratta dal Ciclo di Herbert padre, si affiancano le sinergie attivabili con l'Universo Espanso di Herbert figlio e Kevin J. Anderson: se quest'ultimo offre un vasto serbatoio letterario utilizzabile come database narrativo per la creazione di molteplici testi, il successo dei prodotti audiovisivi del franchise può a sua volta costituirsi come motore generativo di nuovo materiale editoriale (come accaduto con *The Caladan Trilogy* e *La principessa di Dune*, legati in senso tanto narrativo quanto commerciale ai due blockbuster di Denis Villeneuve). La maggiore notorietà di situazioni, personaggi e ambientazioni del primo romanzo del Ciclo può essere un fattore determinante per definire le direzioni narrative in cui l'ecosistema si espanderà; la creazione di prodotti audiovisivi legati alla timeline della prima trilogia di Frank Herbert (come il videogioco *Dune: Awakening*), e delle corrispettive dilatazioni operate dall'Universo Espanso (*Il preludio a Dune*, *Heroes of Dune*, *The Caladan Trilogy*), può senz'altro rispondere a una strategia di ritorno del già noto e di reiterazione di elementi dal successo collaudato. D'altro canto, a questo modello centripeto si affiancherebbero potenzialità centrifughe per le quali le correlazioni tematiche supererebbero quelle strettamente narrative: la serie televisiva *Dune: Prophecy* si ambienta millenni prima delle pellicole di Villeneuve, senza condividere i personaggi o la *worldness*, bensì un forte legame tematico riguardante il genere femminile. La coesistenza di dilatazioni centrifughe e centripete, d'altronde, è già stata sperimentata con esiti profittevoli dalle operazioni editoriali dell'Universo Espanso. L'ecosistema letterario di *Dune* è infatti popolato tanto da spin-off che colmano gli interstizi narrativi degli altri testi riproponendone gli elementi chiave familiari, quanto da racconti che esplorano visioni, mondità e linee cronologiche del tutto inedite.

Le sconfinite “opportunità narrative”³⁶⁰ ed estetiche offerte dal *Duniverse*, e dalle sue molteplici e complesse articolazioni sociali, politiche e tecnologiche, consentono la circolazione di prodotti audiovisivi molto diversificati e collocabili in molteplici cluster (in termini di sottogeneri, target di riferimento e stile di rappresentazione): dal feudalesimo retro-futuristico delle aristocrazie interplanetarie, al fanatismo religioso di derivazione araba e post-coloniale, all'ibridazione cyberpunk tra l'umano e l'artificiale, e così via.³⁶¹ Questo genere di

³⁶⁰ Ellwood Gregory, “Jon Spaihts On A Potential ‘Dune’ Trilogy & Collaborating With Park Chan-Wook [Interview]”, 10/03/2022 URL <https://theplaylist.net/jon-spaihts-dune-trilogy-park-chan-wook-20220310/> (consultato il 25/01/2024).

³⁶¹ Ibidem.

potenzialità insite nella proprietà intellettuale duniana, sfruttabili dall'industria mediale in molteplici direzioni, porterebbe alla costruzione di un brand fantascientifico multiplatforma secondo solo, per dimensioni e influenza, a quello di *Star Wars*. Per un ulteriore approfondimento delle questioni introdotte in questo paragrafo, e alla ricerca retrostante l'elaborato, si rimanda all'intervista con l'autore Filippo Rossi realizzata personalmente e riportata in appendice.

CONCLUSIONE

Per cercare di evidenziare al meglio i risultati finali dell'analisi sin qui svolta, può essere utile richiamarne i punti principali. Il lavoro contenuto in questo elaborato ha preso le mosse dagli studi mediali sulla convergenza e dal percorso di ricerca che ha messo a punto, grazie al contributo degli studi biologici, la definizione di ecosistema narrativo. In primis, gli studi transmediali e quelli ecosistemici sono stati messi in relazione per cercare di mappare nel modo più esauriente possibile le caratteristiche fondamentali degli oggetti narrativi contemporanei, degli enormi sistemi complessi che abitano più mezzi e piattaforme. Ciò su cui si è posto l'accento, nel tracciare i confini dell'indagine, è la natura vitale e flessibile di queste narrazioni, che consente loro di dilatarsi sino a costruire dei veri e propri ambienti, abitabili dagli spettatori-utenti che li fruiscono interagendovi attivamente.

Una volta chiarita la natura biotica e adattativa di questi oggetti, oltre alle logiche e ai processi creativi e produttivi che ne consentono l'espansione, abbiamo posto in rilievo l'influenza socioeconomica esercitata da una precisa tipologia di ecosistemi narrativi – aspetto a partire dal quale hanno preso le mosse tutte le fasi seguenti della trattazione. Tenendo conto sia di fattori legati al successo commerciale e ai profitti economici, sia di altri connessi all'attivazione di forme di culto e pratiche di fandom, si è individuato come gli ecosistemi narrativi e i mondi transmediali più performanti della contemporaneità siano quelli connessi ai generi del fantastico e del fantascientifico, dai multiversi supereroistici, alle grandi saghe del fantasy e della science fiction. Per argomentare delle possibili ragioni di questa preminenza socioeconomica legata ai mondi fantastici, si sono poste in evidenza alcune caratteristiche narrative connaturate a questi generi, e pertanto antecedenti ai fenomeni della convergenza e della transmedialità – accostabili in primis al mezzo letterario. L'elevata flessibilità, il *worldbuilding* ante litteram, e le tendenze ludiche e interattive di questo tipo di narrazioni sono stati individuati come elementi cruciali per spiegarne la rilevanza globale, in relazione tanto all'industria quanto al pubblico della convergenza.

Dopo aver stabilito questa centralità degli universi fantastici e fantascientifici, si è cercato di isolarne alcune peculiarità connesse alla loro performatività nella mediasfera. In primis, risulta evidente l'importanza peculiare rivestita dal film blockbuster ai fini del funzionamento di questo genere di ecosistemi: le pellicole ad alto costo contemporanee si dimostrano in grado di fungere da *entry point* privilegiati di mondi narrativi ben più vasti, e di attivare esperienze di fruizione ludiche e sensoriali. I prodotti cinematografici hollywoodiani, promossi come grandi

eventi spettacolari e inediti, riescono ad attrarre grandi quantità di pubblico e a generare enormi ricavi, consentendo esperienze di consumo immersive che sfruttano al meglio le potenzialità del mercato *theatrical*. La creazione di prodotti ad alto costo spettacolari e dai confini sfocati è dunque un obiettivo cruciale per la costruzione e il mantenimento di un ecosistema narrativo fantastico, come sottolinea la presenza di numerosi titoli di questo genere tra i film con i maggiori incassi nella storia del cinema. *Avatar* e *Spider-Man: No Way Home* sono due esempi proposti per evidenziare tanto la flessibilità narrativa, quanto la capacità di costruire mondi esperibili, di questa categoria di prodotti audiovisivi. Un ulteriore punto di forza e di interesse che caratterizza i mondi fantastici e fantascientifici, inoltre, è la correlazione individuata tra il film ad alto costo e il videogioco digitale. Sin dalla nascita del blockbuster stesso, questi due mezzi hanno teso a costruire sinergie narrative e commerciali rilevanti, sia in termini di consolidamento di marchi transmediali multiplatforma riconoscibili, sia di accrescimento dell'interattività e dell'agibilità degli storyworld. La narrativizzazione degli ambienti consentita dal mezzo videoludico permette di espandere flessibilmente i mondi creati dalle pellicole ad alto costo, e di renderli più direttamente esperibili e abitabili: i franchise di *Blade Runner*, *Alien* e *Matrix* sono alcuni degli esempi di un sodalizio longevo e profittevole tra il film di fantascienza e il videogioco digitale.

I tre punti fondamentali appena riassunti riguardanti i nostri oggetti di studio – la natura ecosistemica che li caratterizza sin dalle prime attualizzazioni letterarie, la centralità del film ad alto costo ai fini del loro funzionamento, la rilevanza strategica del videogioco digitale per estenderne il marchio su più piattaforme – sono stati sottolineati e approfonditi grazie al caso di studio prescelto, quello del mondo di *Dune*. Accostando un'analisi testuale focalizzata sugli aspetti tematico-narrativi a considerazioni di natura produttiva ed editoriale (legate alla natura commerciale di questi prodotti), siamo arrivati a definire l'ecosistema letterario di *Dune* da un lato come uno storyworld eccezionalmente flessibile, aperto e resiliente, e dall'altro come una proprietà intellettuale altamente profittevole capace di occupare una posizione chiave all'interno della mediasfera attraverso diverse fasi storiche dell'industria dell'intrattenimento globale. La saga originale scritta da Frank Herbert tra il 1965 e il 1985, di cui sono stati messi a fuoco i nuclei tematici fondamentali che ne hanno contraddistinto la mondità, è stata legata ad alcune tappe fondamentali della storia della fantascienza – letteraria e non solo: dall'affermazione delle lunghe saghe divise in volumi a scapito dei racconti serializzati in episodi brevi, al raggiungimento di risultati economici e sociali inediti legati alle vendite e allo status di opera di culto, oltre al consolidamento definitivo del genere nel mainstream globale attraverso il cinema popolare (in primis la trilogia classica di *Star Wars*).

La riapertura dello storyworld duniano operata da Brian Herbert e Kevin J. Anderson – e collocatasi al centro di molteplici interessi editoriali di portata storica – ha ribadito la resilienza e la durabilità di questa proprietà intellettuale, dimostratasi economicamente e socialmente rilevante anche in un contesto industriale profondamente mutato dalla convergenza e dalla cosiddetta *Age of Amazon*. L'osservazione delle molteplici strategie narrative adottate per interconnettere le nuove produzioni letterarie al marchio editoriale preesistente si è alternata a uno sguardo sulle relative performance commerciali, fino alla rilevazione delle sinergie crossmediali e transmediali instaurate con il nuovo franchise creato da Legendary Entertainment e WarnerMedia. Senza mettere da parte lo sguardo sistemico e complessivo adottato sin dall'inizio di questo lavoro, si è prestata particolare attenzione tanto ai rapporti tra questo universo narrativo letterario e gli altri media quanto al suo consolidarsi come un asset economico a utilità ripetuta e come un oggetto di culto multigenerazionale.

Un ampio spazio di questa analisi è stato dedicato proprio all'approfondimento delle trasformazioni intermediali dello storyworld letterario di *Dune* – in primis attraverso il mezzo cinematografico e quello videoludico, oltre a quello televisivo. La prima considerazione tracciata in merito alle vicende intermediali di questo mondo di fantascienza è la natura leggendaria, e circondata da retoriche discorsive culturali e mitologiche, di questo percorso storico. Le grandi ambizioni artistiche e commerciali ricorrenti che hanno caratterizzato i tentativi di adattamento cinematografico di questa proprietà intellettuale, e i loro esiti parziali e incompleti, hanno contribuito – insieme al già consolidato status socioeconomico privilegiato dell'opera madre – alla diffusione di una percezione di impresa creativa e produttiva impossibile da realizzare. Un ruolo cruciale, in relazione a ciò, è sicuramente stato ricoperto dal tentativo fallito del regista cileno Alejandro Jodorowsky e dal suo sogno di realizzare il più grande kolossal di fantascienza della storia del cinema, conclusosi con un diniego finanziario e produttivo da parte degli Studios di Hollywood. L'incompatibilità del progetto cinematografico di Jodorowsky e del gruppo francese Caméra One con le culture produttive dominanti dell'industria di metà anni Settanta – ancora immature in termini di pratiche di *franchising* e collaudazione della formula blockbuster – è stata individuata come la ragione principale del fallimento di questo leggendario adattamento di *Dune*. La ricerca svolta in relazione a questo prodotto cinematografico inesistente è stata sorretta, oltre che dal materiale documentario del film *Jodorowsky's Dune* e dalle dichiarazioni dei protagonisti della vicenda, dal contributo di Filippo Rossi e dalla sua ricostruzione del soggetto e del trattamento della pellicola. A partire da questo materiale, si è evidenziata – sulla scorta degli studi sull'intermedialità – l'importanza, in termini di mediagenia e di precedente storico, di questa opera mai realizzata ma tuttora in

grado di affascinare una molteplicità di fan e addetti ai lavori, circolando nei discorsi della sfera pubblica digitale e diffondendo a cadenza regolare nuove scoperte di materiale, spesso di carattere ambiguo e leggendario.

Al tentativo naufragato di Jodorowsky ha fatto seguito, ereditandone alcune premesse produttive, l'adattamento diretto da David Lynch e prodotto da Dino e Raffaella De Laurentiis. Le ambizioni commerciali di questa produzione, concepita come il possibile avvio di un franchise che sfruttasse il successo della fantascienza di *Star Wars*, sono state frustrate da un flop di incassi che ha ulteriormente rafforzato l'idea – presso l'industria, gli analisti e il pubblico – dell'impossibilità di trasportare *Dune* sul grande schermo. All'analisi testuale di questo film, incentrata sulle sue strategie retoriche e narrative in quanto esito di un adattamento intermediale, ha fatto da contrappunto una focalizzazione sul processo di negoziazione che ne ha caratterizzato la produzione e la distribuzione, influenzandone in definitiva gli esiti artistici e commerciali. Il *Dune* di David Lynch è senz'altro un esempio di prodotto audiovisivo che aiuta a ribadire la natura costitutivamente negoziale, e dagli esiti non pienamente controllabili e prevedibili, della produzione culturale – specie di quella ad alto costo, sulla quale converge una pluralità interessi e pressioni. L'influenza sociale di questa pellicola, d'altro canto, è testimoniata dalla sua natura incompiuta e molteplice che ne ha generato diverse redistribuzioni nel corso degli anni, sino alla circolazione nella mediasfera digitale di montaggi inediti di origine *grassroots*. Non è da trascurare, inoltre, la forte riconoscibilità visiva di questa *re-creation* cinematografica dello storyworld duniano, che ha segnato le trasposizioni televisive e videoludiche successive sino all'avvento della convergenza.

Anche queste ultime sono state individuate come dei tasselli tutt'altro che secondari nell'ecosistema narrativo del *Duniverse*, in quanto capaci di ottenere successi non irrilevanti e di diffondere la proprietà intellettuale attraverso molteplici piattaforme, in armonia con i nuovi paradigmi economici e narrativi della convergenza e della transmedialità – sincronicamente all'espansione editoriale operata da Brian Herbert e Kevin J. Anderson. Collocando storicamente la doppia trasposizione televisiva targata Sci-Fi Channel all'interno di una cultura produttiva antecedente a grandi produzioni fantastiche come *Il Trono di Spade* o *Gli Anelli del Potere*, ne sono state evidenziate le notevoli performance economiche e il traguardo – tuttora non replicato – di adattare l'intera trilogia “classica” scritta da Frank Herbert, comprensiva di *Messia di Dune* e *I figli di Dune*. Tuttavia, non è stato possibile non rilevare la natura debitoria – seppur non dichiarata – della prima miniserie nei confronti della pellicola lynchiana, oltre che il fallimento di questa doppia produzione televisiva da un punto di vista di riconoscibilità e di influenza a lungo termine. Delle trasposizioni videoludiche, d'altra parte, si è sottolineato

l'importante ruolo relativo all'evoluzione storica del medium stesso – in particolare del genere *Real Time Strategy* – e il loro configurarsi come primi esempi del *Duniverse* legati sia alle nascenti pratiche transmediali, sia a logiche narrative basate sul repertorio e sul database, su fenomeni di ricombinazione e dilatazione.

Un ideale punto di arrivo dei percorsi intermediali del *Duniverse* è individuabile nel nuovo franchise transmediale creato da Legendary e Warner, avviato con la doppia trasposizione cinematografica del regista canadese Denis Villeneuve. Il nuovo progetto, di carattere seriale e a lungo termine, è il punto di convergenza creativo e produttivo di ambizioni pluridecennali, oltre che una nuova tappa importante per il blockbuster di fantascienza contemporaneo e la piena riaffermazione del brand *Dune* nel mainstream globale multiplatforma. Un'analisi narrativa e produttiva dell'adattamento villeneuviano ha contribuito a metterne in luce le relazioni intermediali con il testo di partenza e a chiarirne la posizione e il ruolo all'interno del franchise tutto. Questo ci ha consentito, di conseguenza, di riscontrare nel caso di studio prescelto alcuni tratti salienti degli ecosistemi narrativi fantastici sottolineati in precedenza, in primis la centralità narrativa ed economica dei grandi eventi cinematografici per costruire delle solide basi di riconoscibilità di uno storyworld e assicurarne l'estensibilità futura. Inoltre, uno sguardo sulle vicende legate alla pandemia e allo sciopero delle risorse creative hollywoodiane ha permesso di riconoscere con più concretezza la natura adattativa di questi oggetti di studio, perennemente suscettibili a incombenze esterne che possono ostacolarne l'evoluzione e lo sviluppo. Non è stata trascurata, inoltre, una trattazione relativa ad altri prodotti del franchise, inediti al momento della consegna di questo elaborato. Dalla serie televisiva *Dune: Prophecy*, utile a trarre considerazioni tanto narrative quanto produttive in relazione al *worldbuilding* e alla riconoscibilità del marchio, al videogioco *Dune: Awakening*, ulteriore testimone delle flessibilità narrative concesse dal videogioco digitale e delle sue cruciali potenzialità interattive, e infine ai possibili sequel cinematografici ispirati ai seguiti letterari di Frank Herbert.

Nello svolgimento di quest'ultima fase della ricerca, hanno rivestito un importante ruolo fonti quali i numerosi paratesti promozionali, i materiali giornalistici, i contenuti digitali diffusi sui social media, le dichiarazioni dei team artistici e produttivi e degli addetti ai lavori, e il contributo – riportato in appendice nella forma di un'intervista realizzata personalmente – dell'autore Filippo Rossi. Le enormi opportunità narrative ed estetiche offerte dal *Duniverse*, un ecosistema particolarmente flessibile e durevole in grado di diversificare la sua mondità e di espandersi verso molteplici direzioni secondo strategie in perenne mutamento, presagiscono la costruzione di un nuovo brand fantascientifico multiplatforma capace di occupare una

posizione di rilievo accanto ai franchise e alle proprietà intellettuali che dominano la mediasfera globale contemporanea.

APPENDICE

Il mondo di Dune, tra leggende passate e previsioni future

(intervista a Filippo Rossi)³⁶²

Giorgio Porcelluzzi: *Con l'avvio del franchise transmediale di Warner e Legendary e la produzione dei film di Denis Villeneuve, il Duniverse sta vivendo una rinnovata prolificità – che coinvolge anche l'Universo Espanso letterario di Brian Herbert e Kevin J. Anderson, tra sinergie commerciali e narrative. Come pensa che si articolerà in futuro l'estensione del mondo di Dune, e come potrebbero svilupparsi gli esiti di questa nuova moltiplicazione di testi e prodotti?*

Filippo Rossi: Innanzitutto, bisogna dire che Brian Herbert e Kevin J. Anderson sono direttamente coinvolti nella produzione sia dei film di Villeneuve, sia della nuova serie televisiva [*Dune: Prophecy*]. A livello di diritti, Villeneuve, Legendary e Warner hanno l'obbligo di consultare la famiglia Herbert, e soprattutto Brian, il depositario principale – anche lo stesso Anderson è esperto di diritti e licenze, avendo già lavorato a romanzi dell'universo di *Star Wars*. Questo coinvolgimento crea anche un legame narrativo tra l'Universo Espanso e i nuovi prodotti ispirati al mondo di *Dune*. Sicuramente, si possono lasciare delle tracce di eventuali sviluppi narrativi legati alla produzione letteraria più recente: succederà in modo più evidente con la serie, la cui produzione, nonostante alcune variazioni subite nel tempo, è certa. Quella di *Messia di Dune*, invece, non lo è ancora – si aspetterà l'uscita del secondo film. La serie è basata sulle opere di Brian Herbert e Kevin J. Anderson, e pertanto sarà legatissima ai romanzi più recenti. Siccome la serie è gestita da Villeneuve, posso immaginare che dopo la prima parte (più secca, autonoma, semplice a livello di informazioni) il secondo e il terzo film lascino più spazio per prendere del materiale dai lavori di Brian Herbert e Kevin J. Anderson – e io la ritengo una cosa positiva.

I libri dell'Universo Espanso non sono al livello letterario di quelli di Frank Herbert, ma hanno una qualità nell'inventiva di luoghi e situazioni: affidato a un autore come Villeneuve, questo materiale non può che migliorare. C'è molta libertà da parte di Villeneuve grazie alla sua

³⁶² Filippo Rossi si occupa di telecomunicazioni digitali, fumetto, grafica e scrittura. Grande esperto e appassionato di fantascienza, è co-fondatore e presidente di "Yavin 4" (fan club italiano di Star Wars, del Fantastico e della Fantascienza), membro dell'Associazione Italiana Studi Tolkeniani, e consulente alla traduzione dei romanzi ufficiali di *Star Wars* per Mondadori. Il suo ultimo saggio pubblicato, frutto di decenni di ricerca, è *Dune. Tra le sabbie del mito* (Battipaglia, Edizioni NPE, 2021), monografia sul leggendario universo fantascientifico creato da Frank Herbert.

L'intervista è stata personalmente realizzata il 04/12/2023 e il 06/12/2023 tramite conversazioni telefoniche.

posizione autoriale e, già per il film, si è visto come abbia scelto cosa trasporre e cosa tagliare. Sono ottimista in tal senso, e vedo nelle opere di Brian Herbert e Kevin J. Anderson un grande affresco che – seppur imperfetto – esprime una grande visione, è molto vasto e ambizioso e non può che avere buone possibilità, se messo in mano a Villeneuve. I romanzi di Frank Herbert contenevano già una visione enorme, e aggiungendovi tutto quello che hanno scritto Brian Herbert e Kevin J. Anderson intorno ai libri della trilogia originale (*Dune*, *Messia di Dune* e *I figli di Dune*), il materiale è davvero vasto in termini di personaggi, famiglie, complessità politica della storia. Il *Dune* originale, pur mostrandone solo una piccola parte, suggerisce la presenza di una società politica molto più grande e complessa. Il fatto che Brian Herbert e Kevin J. Anderson abbiano sviluppato tutta questa componente politica legata alla prima trilogia “classica” crea una moltiplicazione dei punti di vista sicuramente fertile. [...] Per ora Villeneuve dice di aver intenzione di fermarsi a *Messia di Dune*: più avanti, si vedrà, ma il materiale a disposizione è già molto.

Se la serie si collocherà cronologicamente nell’antico passato, usufruirà del materiale migliore di Brian Herbert e Kevin J. Anderson – che è vastissimo, coerente coi seguiti ma anche del tutto autonomo. [...] Sono molto ottimista, c’è grande possibilità di fare delle cose interessanti e forti. *Star Wars* ha già la sua complessità cinematografica, ma un universo come quello di *Star Trek* verrebbe di gran lunga superato:³⁶³ ci sono intere epoche lunghe millenni, spazi cronologici davvero impensabili. Il *Dune* originale offre un immaginario medievale, brutale (da Villeneuve reso “in stile Prima Guerra Mondiale”, una scelta personale e più o meno discutibile), ma si possono fare molte cose stranianti con le varie collocazioni cronologiche, fino al potenziale cyberpunk di *Dune: Prophecy*. Il periodo del Jihad Butleriano³⁶⁴ vive una fase di avanzamento tecnologico: la società che vediamo nel primo *Dune* è qui agli albori, e sarà il risultato di altri ottomila anni di evoluzione. Si possono raccontare, sia visivamente sia narrativamente, materiali del tutto slegati tra loro e stranianti: a livello tecnologico e sociale, si tratta di mondi completamente diversi. Si possono fare cose mai viste prima, ci sono enormi possibilità di inventiva legate alle diverse ambientazioni, che offrono grandi libertà di interpretazione visiva. Frank Herbert dà pochissime descrizioni e “lancia” tantissime informazioni, interpretabili visivamente come si vuole: non esiste un’altra storia che offra una libertà e una suggestione di tale grandezza. L’unicità di *Dune* risiede proprio in questa ampiezza di respiro.

³⁶³ Cfr. Graziano Vincenzo, “Filippo Rossi: ‘Dune è un universo narrativo di sorprendente modernità’”, 26/06/2021, URL <https://www.fantascienza.com/27227/filippo-rossi-dune-e-un-universo-narrativo-di-sorprendente-modernita> (consultato il 21/01/2024).

³⁶⁴ Timeline narrativa dei romanzi prequel di Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

GP: *Durante le sue ricerche sul film irrealizzato di Alejandro Jodorowsky, a cui ha dedicato il terzo capitolo del suo libro, si è mai imbattuto in una sceneggiatura del film – e se sì, ha potuto consultarla e leggerla?*

FR: Non ho mai letto la sceneggiatura originale del film di Jodorowsky e credo che, se esiste, non è completa, ma solo parziale. Esistono con certezza alcuni pezzi dettagliati dello storyboard – e potrebbe anche esistere lo storyboard intero e completo, compreso di battute. So che Jodorowsky ha il suo gigantesco “*Dune book*”, di cui esistono almeno due copie: una sua, una del produttore Michel Seydoux. Mi è stato detto che ne è stata vista una copia in una mostra dedicata a Jodorowsky a Napoli, alcuni anni fa, ma non esistono notizie serie al riguardo. Credo che quella dello script di Jodorowsky sia perlopiù una leggenda. Ci sono informazioni certe solo in merito al soggetto, compreso di alcune scene descritte e definite nel dettaglio.

Personalmente, ho impiegato vent’anni a raccogliere il materiale che ho riportato nel mio libro in merito a questa leggenda. A metà degli anni Ottanta, quando ho saputo del tentativo di Jodorowsky, lo conoscevo per i suoi fumetti, soprattutto la serie *L’Incal* realizzata con Moebius: i due si erano incontrati proprio per la lavorazione al progetto *Dune*. Quando avevo vent’anni ed ero appassionato di fumetti, Jodorowsky e Moebius erano due autentiche leggende. Una volta appreso che *L’Incal* aveva origine dal lavoro per il *Dune* irrealizzato, ho cominciato a raccogliere del materiale a riguardo, che era piuttosto introvabile. Solo negli ultimi anni hanno cominciato ad emergere cose concrete: foto, testimonianze, ecc. Seguo questa leggenda da moltissimo tempo e ho raccolto materiale da molte fonti diverse, incrociandole e cercando le informazioni più veritiere possibili. Ci sono moltissime informazioni false e leggendarie: lo stesso Jodorowsky ha diffuso informazioni devianti, non è mai stato chiaro, le sue stesse dichiarazioni vanno filtrate. Lui è rimasto molto scottato dal fallimento del progetto negli anni Settanta, e ha un rapporto di amore-odio [con esso]. Moebius è morto [nel 2012], e non ha potuto dare informazioni più precise.

Una delle fonti che ho utilizzato per il libro è il sito duneinfo.com, pieno di informazioni giornalistiche confermate e testimonianze incrociate con cui è stata ricostruita la versione più credibile del film irrealizzato: il sito è stato una fonte preziosa, nonostante ci siano alcune notizie contraddittorie che ho cercato di razionalizzare. Non esiste lo script, ma un soggetto allargato, un’idea. Che io sappia la sceneggiatura non è mai stata vista, nonostante Jodorowsky ne abbia parlato. Nell’ultima edizione Mondadori del ciclo de *L’Incal* (per la collana Oscar INK), c’è una parte redazionale che include varie informazioni utili sul *Dune* di Jodorowsky. Nel documentario *Jodorowsky’s Dune* non ci sono cose inedite, clamorose e nuove, per chi ha già fatto ricerche in merito. [...] Nessuno ha mai davvero potuto vedere il contenuto del libro

di Jodorowsky; si dice che una copia sia stata venduta all'asta pochi anni fa. Sono visibili solo alcuni frammenti dello storyboard e dei disegni presenti in rete, mentre il “*Dune book*” è un oggetto enorme. Negli anni Settanta erano state fatte cose importanti: prove di costume, incontri con i Pink Floyd, contatti con attori di primo piano, viaggi in Cile per coinvolgere esperti di erbe, droghe e combattimento corpo a corpo. Jodorowsky aveva vissuto per un periodo con alcuni attori – compreso suo figlio – in mezzo alle montagne per cercare di imparare la sopravvivenza. Il regista voleva preparare suo figlio (di appena dieci o dodici anni) alle riprese del film facendolo vivere per un paio di anni come Paul Atreides, con compagni d'arme, scuole di pensiero, allenamenti alle arti marziali. Il tentativo di Jodorowsky è la più grande leggenda legata a *Dune*, in cui sono stati coinvolti grandissimi artisti.

[...] Ho conosciuto Jodorowsky a metà anni Novanta: presentava il fumetto *La casta dei metabaroni* a Rovigo, e ho avuto modo di parlargli. Avevo vent'anni e lui era una persona che a stento si riusciva a guardare negli occhi. Conoscevo gli organizzatori, ho potuto avvicinarlo per un autografo e gli ho chiesto di *Dune*, e lui mi ha risposto parlandone con amore-odio: un'esperienza terribile che però gli ha lasciato molto per la sua carriera successiva, molto legata al fumetto di fantascienza. Era riconoscente di questo, ma non amava parlarne. Negli ultimi dieci o quindici anni si parla molto di *Dune*, sia per i romanzi di Brian Herbert e Kevin J. Anderson, sia per i tentativi di fare un nuovo film a Hollywood: Jodorowsky vuole crearsi un nome, uno spazio in questo scenario, tirando fuori materiale reinventato oggi, e che risale a un'esperienza lontana e poco concreta. Fino al film di Villeneuve, è stata proprio la leggenda di Jodorowsky a mantenere viva la passione, lo studio e la ricerca per *Dune*, piuttosto che il film di Lynch o le miniserie di Sci-Fi Channel. Se qualcosa di concreto esiste su quel film, è lo storyboard – che però Jodorowsky tiene segreto e che probabilmente finirà nelle mani dei suoi eredi, che potrebbero trarne qualcosa. Si parla da anni di un film o una serie animata sul *Dune* di Jodorowsky. Villeneuve ha scelto Léa Seydoux, parente di Michel Seydoux [produttore del *Dune* di Jodorowsky], per interpretare Lady Margot; e Charlotte Rampling, che nel film di Jodorowsky avrebbe dovuto interpretare Lady Jessica, è stata scelta per la parte di sua madre, Gaius Helen Mohiam. Villeneuve è riuscito a girare *Dune* in Europa e in luoghi lontani da Hollywood, cosa che Jodorowsky non riuscì a fare perché gli Studios volevano esercitare più controllo sulla produzione.

GP: *Leggendo la sua recensione del Dune di Villeneuve, pubblicata sul sito del fanclub “Yavin 4”, si notano dei riferimenti alla cosiddetta “bozza 1”.*³⁶⁵ *Ha potuto leggere una versione provvisoria della sceneggiatura del film, diversa da quella definitiva?*

FR: Ho letto quella che è stata fatta passare come “bozza 1”, di cui non posso assicurare l’originalità. Mi è arrivata da persone esperte e fidate, e io l’ho letta prima di vedere il film. Era per un film lungo circa il doppio, è stata molto tagliata. La “bozza 1” terminava a metà libro con l’Orgia Tau dei Fremen e la scena d’amore tra Paul e Chani, esattamente prima del salto temporale di tre anni dopo il quale riprende la seconda parte del libro.³⁶⁶ Il film, invece, si interrompe quando Paul e Jessica vedono i Fremen cavalcare i Vermi, con una chiusura più improvvisa. [...] Ci sono molte scene in più nella “bozza 1”, tra cui quella della cena su Arrakis con i politici e i signori dell’economia. Ne mancano invece delle altre, come quella di amicizia tra Paul e Duncan nelle fasi iniziali, aggiunta in parallelo alla post-produzione per dare più spazio al personaggio di Duncan – che muore durante il film – e al suo rapporto con Paul. Il film ha ricevuto molti tagli, era molto più lungo all’inizio. Il secondo film avrà una durata maggiore, e molto probabilmente includerà del materiale del libro che è stato invece tagliato nel primo.

³⁶⁵ Jedifil, “Dune (Parte 1): la recensione del primo film di Villeneuve”, 16/07/2023, URL <https://www.yavinquattro.net/2023/07/16/dune-parte-1-la-recensione-del-primo-film-di-villeneuve/> (consultato il 31/01/2024).

³⁶⁶ Lo stesso Eric Roth, co-sceneggiatore di *Dune*, conferma che le sue stesure iniziali includevano alcune scene ulteriori rispetto al finale della versione definitiva del film, adattando una porzione maggiore del romanzo. Cfr. Chitwood Adam, “‘Dune’ Co-Writer Eric Roth Says the Sci-Fi Adaptation Is ‘Spectacular’, Talks Sequel”, 12/04/2021, URL <https://collider.com/dune-movie-update-eric-roth-interview/> (consultato il 31/01/2024).

BIBLIOGRAFIA PRIMARIA

- Clarke Arthur C., *2001: A Space Odyssey*, New York, New American Library, 1968.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Atreides*, New York, Bantam Spectra, 1999.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Harkonnen*, New York, Bantam Spectra, 2000.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: House Corrino*, New York, Bantam Spectra, 2001.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Butlerian Jihad*, New York, Tor Books, 2002.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Machine Crusade*, New York, Tor Books, 2003.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Battle of Corrin*, New York, Tor Books, 2004.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Hunters of Dune*, New York, Tor Books, 2006.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sandworms of Dune*, New York, Tor Books, 2007.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Paul of Dune*, New York, Tor Books, 2008.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Winds of Dune*, New York, Tor Books, 2009.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sisterhood of Dune*, New York, Tor Books, 2012.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Mentats of Dune*, New York, Tor Books, 2014.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Navigators of Dune*, New York, Tor Books, 2016.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Tales of Dune: Expanded Edition*, New York, WordFire Press, 2017.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Duke of Caladan*, New York, Tor Books, 2020.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Lady of Caladan*, New York, Tor Books, 2021.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Sands of Dune*, New York, Tor Books, 2022.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Dune: The Heir of Caladan*, New York, Tor Books, 2022.
- Herbert Brian, Anderson Kevin J., *Princess of Dune*, New York, Tor Books, 2023.
- Herbert Frank, *Dune*, Philadelphia and New York, Chilton Books, 1965.
- Herbert Frank, *Dune Messiah*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1969.
- Herbert Frank (a cura di), *New World or No World*, New York, Ace Books, 1970.

- Herbert Frank, *Children of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1976.
- Herbert Frank, *God Emperor of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1981.
- Herbert Frank, *Heretics of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.
- Herbert Frank, *Chapterhouse: Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1985.
- Herbert Frank, "They Stopped the Moving Sands", in Id., Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Road to Dune*, New York, Tor Books, 2005.
- Herbert Frank, Herbert Brian, Anderson Kevin J., *The Road to Dune*, New York, Tor Books, 2005.
- Macchio Ralph, Sienkiewicz Bill, *Dune: The Official Comic Book*, New York, Marvel Comics, 1984.
- McNelly Willis E., *The Dune Encyclopedia*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.
- Naha Ed, *The Making of Dune*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.
- Vinge Joan D., *The Dune Storybook*, New York, G. P. Putnam's Sons, 1984.

BIBLIOGRAFIA SECONDARIA

- Altman Rick, *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.
- Atkins Barry, "Replicando Blade Runner, tra giochi di superficie e spazi profondi" in Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008.
- Attebery Brian, *Strategies of Fantasy*, Bloomington, Indiana University Press, 1992.
- Barra Luca, *La programmazione televisiva. Palinsesto e on demand*, Bari-Roma, Laterza, 2022.
- Basso Pierluigi, "Fenomenologia della traduzione intersemiotica", in Dusi Nicola, Nergaard Siri (a cura di), *Sulla traduzione intersemiotica, Versus. Quaderni di studi semiotici*, nn. 85-87, gennaio-dicembre 2000.
- Benvenuti Giuliana (a cura di), *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2023.
- Benvenuti Giuliana, "La letteratura nel sistema mediale contemporaneo", in Ead. (a cura di), *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2023.
- Bisoni Claudio, Innocenti Veronica (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013.

Bisoni Claudio, Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo, “Il concetto di ecosistema e i media studies: un’introduzione”, in Bisoni Claudio, Innocenti Veronica (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013.

Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008.

Bittanti Matteo, “Fare videogiochi non è un gioco da ragazzi. Gestire uno studio videoludico”, in Di Chio Federico (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell’audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017.

Blanchet Alexis, “Cinema e videogiochi, le leggi dell’adattamento” in Bittanti Matteo (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi editore, 2008.

Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2003.

Boni Marta, “La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.

Braga Roberto, *Che cos’è un film di successo? Storia, economia e modelli del blockbuster contemporaneo*, Bologna, Archetipolibri, 2012.

Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, “Adattamento, rimediazione, transmedia storytelling e poi? Il caso degli universi Marvel e DC Comics al cinema e in televisione”, in Colaone Sara, Quaquarelli Lucia (a cura di), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini Editore, 2016.

Brodesco Alberto, “Lo spleen di Hollywood. Lo spettatore flâneur nell’era dell’algoritmo”, in Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012.

Caldwell John Thornton, *Production Culture. Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Durham, Duke University Press, 2008.

Canosa Michele, Fornaroli Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Pasian di Prato, Campanotto, 1996.

Canosa Michele, “Batman: la linea gotica”, in Canosa Michele, Fornaroli Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Pasian di Prato, Campanotto, 1996.

Carluccio Giulia, Malavasi Luca, Villa Federica, *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015.

Carluccio Giulia, Pollone Matteo, Rigola Gabriele, “Dal cinematografo al cinema”, in Carluccio Giulia, Malavasi Luca, Villa Federica, *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015.

Cucco Marco, *Il film blockbuster. Storia e caratteristiche delle grandi produzioni hollywoodiane*, Roma, Carocci Editore, 2010.

Cucco Marco, *Economia del film. Industria, politiche, mercati*, Roma, Carocci Editore, 2020.

Cucco Marco, “COVID e industria del cinema in Italia. Una cronistoria critica”, *L'avventura*, fasc. 2, luglio-dicembre 2021.

Della Gala Beniamino, “Un long seller transmediale: Il nome della rosa di Umberto Eco”, in Benvenuti Giuliana (a cura di), *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2023.

De Pascalis Ilaria A., “Genere ed ecosistemi narrativi: la crime fiction nordica”, in Bioni Claudio, Innocenti Veronica (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013.

De Pascalis Ilaria A., Pescatore Guglielmo, “Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.

Di Chio Federico (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017.

Di Chio Federico, “Conclusione: Content Sphere”, in Id. (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017.

Di Chio Federico, “Già e non ancora: a dieci anni dalla rivoluzione digitale”, in Id. (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017.

Di Chio Federico, “We are in the money”, in Id. (a cura di), *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*, Cologno Monzese, Link-RTI, 2017.

Dusi Nicola, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Milano, Mimesis Edizioni, 2015.

Dusi Nicola, Nergaard Siri (a cura di), *Sulla traduzione intersemiotica, Versus. Quaderni di studi semiotici*, nn. 85-87, gennaio-dicembre 2000.

Dusi Nicola, Grignaffini Giorgio, *Capire le serie TV. Generi, stili, pratiche*, Roma, Carocci Editore, 2020.

Eco Umberto, “Il mito di Superman”, in Id., *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964.

Eco Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

Eco Umberto, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003.

Esquenazi Jean-Pierre, *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin, 2007.

Even-Zohar Itamar, “‘Reality’ and Realemes in Narrative”, in *Polysystem Studies, Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, vol. XI, n.1, 1990.

Fassone Riccardo, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci editore, 2017.

Fumagalli Armando, *L'adattamento da letteratura a cinema, voll. I-II*, Roma, Dino Audino Editore, 2020.

Gaudreault André, Groensteen Thierry (a cura di), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, 1998.

Gaudreault André, Marion Philippe, “Transécriture edédiatque narrative: L'enjeu de une théorie de l'internédialité”, in Gaudreault André, Groensteen Thierry (a cura di), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, 1998.

Genette Gérard, *Figure II*, Torino, Einaudi, 1972.

Giovannini Fabio, Minicangeli Marco, *Storia del romanzo di fantascienza. Guida per conoscere e amare l'altra letteratura*, Roma, Castelveccchi, 2003.

Harvey Colin B., “Storie Universali. Transmedia storytelling, memoria ‘sfocata’ e il dominio del fantasy”, in Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012.

Harvey Colin B., *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Londra, Palgrave Macmillan, 2015.

Hutcheon Linda, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando Editore, 2011.

Innocenti Veronica, “Convergenza e divergenza negli ecosistemi narrativi”, in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.

Jakobson Roman, *Essais de linguistique générale*, Parigi, Les Éditions de Minuit, 1963.

Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo Education, 2014.

King Geoff, *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all'era dei blockbuster*, Torino, Einaudi, 2004.

Klastrup Lisbeth, Tosca Susana, *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*, Conference paper, 2004.

La Polla Franco, “La fantascienza”, in Brunetta Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale. Volume Secondo. Gli Stati Uniti. Tomo secondo*, Torino, Einaudi, 2000.

- Leitch Thomas, *Film Adaptation and Its Discontents: from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*, Baltimora, The John Hopkins University Press, 2007.
- Lotz Amanda D., *Post Network. La rivoluzione della tv*, Roma, Edizioni minimum fax, 2017.
- Marks Dara, *L'arco di trasformazione del personaggio. Come e perché cambia il protagonista di una grande storia*, Roma, Dino Audino editore, 2007.
- Martina Marta, "Come si misurano le narrazioni estese", in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.
- Menarini Roy, *Cinema e fantascienza*, Bologna, ArchetipoLibri, 2012.
- Mendlesohn Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008.
- Mittell Jason, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, Roma, Minimum fax, 2017.
- Moretti Franco, *Opere mondo. Saggi sulla forma epica dal Faust a Cent'anni di solitudine*, Torino, Einaudi, 2003.
- O'Reilly Timothy, *Frank Herbert*, New York City, Ungar, 1981.
- Osimo Bruno, "Popovič e la ricerca contemporanea" in Popovič Anton, *La scienza della traduzione. Aspetti metodologici. La comunicazione traduttiva*, Milano, Hoepli, 2006.
- Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.
- Pescatore Guglielmo, Rocchi Marta, "Dalle definizioni ai modelli degli ecosistemi narrativi. Prospettive di ricerca" in Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Roma, Carocci Editore, 2018.
- Popovič Anton, *La scienza della traduzione. Aspetti metodologici. La comunicazione traduttiva*, Milano, Hoepli, 2006.
- Rajewsky Irina O., "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", in *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n.6, autunno 2005.
- Rossi Filippo, *Dune. Tra le sabbie del mito*, Battipaglia, Edizioni NPE, 2021.
- Salvador Mauro, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Mimesis Edizioni, 2015.
- Sosio Silvio, "Prefazione. Il cantore di Dune", in Rossi Filippo, *Dune. Tra le sabbie del mito*, Battipaglia, Edizioni NPE, 2021.
- Spallacci Arnaldo, *Maschi*, Bologna, Il Mulino, 2012.

Telotte Jay P., *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, Chicago-Urbana, University of Illinois Press, 1995.

Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, Parma, Pratiche Editrice, 1977.

Vanoye Francis, *La sceneggiatura. Forme, dispositivi e modelli*, Torino, Lindau, 1998.

Yacine Barka Rabeh, Majdoubah Ahmad Y., “Reimagining Colonialism: Dune Within Postcolonial Science-Fiction”, *Theory and Practice in Language Studies*, vol. 13, n. 2, febbraio 2023.

Zadeh Lofti, “Fuzzy Sets”, *Information and Control*, n. 3, giugno 1965.

Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012.

Zecca Federico, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Udine, Forum, 2013.

SITOGRAFIA

Asher-Perrin Emmet, “Dune: The Sisterhood Series in the Works For WarnerMedia’s New Streaming Service”, 11/06/2019, URL <https://reactormag.com/dune-the-sisterhood-series-in-the-works-for-warnermedias-new-streaming-service/> (consultato il 23/01/2024).

Bart Peter, Fleming Mike Jr., “Bart & Fleming: While WGA, CAA & WME Fight In Court, Streamers Rewrite Movie Paydays; Will Legendary Challenge WarnerMedia Over ‘Dune’ & Godzilla Vs. Kong’ HBO Max Move?”, 07/12/2020, URL <https://deadline.com/2020/12/warnermedia-legendary-challenge-dune-godzilla-vs-kong-streamer-battles-looming-1234651283/> (consultato il 15/01/2024).

Berni Adrea Francesco, “Denis Villeneuve vuole adattare anche Messia di Dune, poi basta: ‘Dopo i romanzi diventano troppo esoterici’”, 27/08/2023, URL <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/denis-villeneuve-messia-di-dune-poi-basta-troppo-esoterici/> (consultato il 23/01/2024).

Bui Hoai-Tran, “‘Dune’ Remake Will Be ‘Star Wars For Adults’, Says Denis Villeneuve”, 19/01/2018 URL <https://www.slashfilm.com/555747/dune-remake-star-wars-for-adults-denis-villeneuve/> (consultato il 10/01/2024).

Bui Hoai-Tran, “At Least Two ‘Dune’ Films Are Being Planned By Denis Villeneuve”, 09/03/2018 URL <https://www.slashfilm.com/556802/denis-villeneuve-dune-remake-two-films/> (consultato il 10/01/2024).

Busch Anita, “Legendary Acquires Frank Herbert’s Classic Sci-Fi Novel ‘Dune’ For Film And TV”, 21/11/2016 URL <https://deadline.com/2016/11/dune-frank-herbert-sci-fi-novel-legendary-rights-acquisition-1201858221/> (consultato il 09/01/2024).

Casey Dan, “DUNE Director Denis Villeneuve Teases Trilogy Plans”, 03/09/2021 URL <https://www.yahoo.com/lifestyle/dune-director-denis-villeneuve-teases-165120139.html> (consultato il 16/01/2024).

Chitwood Adam, “‘Dune’ Co-Writer Eric Roth Says the Sci-Fi Adaptation Is ‘Spectacular’, Talks Sequel”, 12/04/2021, URL <https://collider.com/dune-movie-update-eric-roth-interview/> (consultato il 16/01/2024).

Cordero Rosy, Andreeva Nellie, “‘Dune: The Sisterhood’: Director Johan Renck & Star Shirley Henderson Exit HBO Max Series Amid Creative Overhaul & Production Hiatus”, 28/02/2023, URL <https://deadline.com/2023/02/dune-the-sisterhood-director-johan-renck-shirley-henderson-exit-hbo-max-series-1235273486/> (consultato il 23/01/2024).

Danesi Marco, “Dune 2, Denis Villeneuve al CinemaCon: ‘Sarà un film di guerra epico’”, 26/04/2023, URL <https://cinema.everyeye.it/notizie/dune-2-denis-villeneuve-cinemacon-sara-film-guerra-epico-646783.html> (consultato il 23/01/2024).

De Angelis Sebastiano, “DUNE: tutti i videogiochi ambientati nel Duniverse”, 14/11/2022, URL <https://www.ilvideogiocatore.it/2022/11/14/dune-tutti-i-videogiochi-ambientati-nel-duniverse/> (consultato il 28/12/2023).

Dick Jeremy, “Dune 2 Will Happen If Enough People Stream Dune on HBO Max”, 14/09/2021, URL <https://movieweb.com/dune-2-hbo-max-streaming-numbers/> (consultato il 16/01/2024).

Ellwood Gregory, “Jon Spaihts On A Potential ‘Dune’ Trilogy & Collaborating With Park Chan-Wook [Interview]”, 10/03/2022 URL <https://theplaylist.net/jon-spaihts-dune-trilogy-park-chan-wook-20220310/> (consultato il 10/01/2024).

Evry Max, “I Found David Lynch’s Lost *Dune II* Script”, 10/01/2024, URL <https://www.wired.com/story/david-lynch-dune-sequel-script-unearthed/> (consultato il 19/01/2024).

Fashingbauer Cooper Gael, “Dune: The Sisterhood series coming to WarnerMedia streaming service”, 10/06/2019, URL <https://www.cnet.com/culture/entertainment/dune-the-sisterhood-series-coming-to-warnermedia-streaming-service/> (consultato il 23/01/2024).

Goldberg Lesley, “‘Dune: The Sisterhood’ Showrunner to Exit HBO Max Series (Exclusive)”, 05/11/2019, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/dune-sisterhood-showrunner-exit-hbo-max-series-1252449/> (consultato il 23/01/2024).

Graziano Vincenzo, “Filippo Rossi: ‘Dune è un universo narrativo di sorprendente modernità’”, 26/06/2021, URL <https://www.fantascienza.com/27227/filippo-rossi-dune-e-un-universo-narrativo-di-sorprendente-modernita> (consultato il 21/01/2024).

Jedifil, “Dune (Parte 1): la recensione del primo film di Villeneuve”, 16/07/2023, URL <https://www.yavinquattro.net/2023/07/16/dune-parte-1-la-recensione-del-primo-film-di-villeneuve/> (consultato il 31/01/2024).

Jenkins Henry, “Transmedia Storytelling 101”, 21/03/2007, URL https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (consultato il 16/10/2023).

Lattanzio Ryan, “Alejandro Jodorowsky Will See Denis Villeneuve’s ‘Dune,’ but Says ‘It’s Impossible’ to Do It Right”, 04/08/2020 URL <https://www.indiewire.com/features/general/jodorowsky-villeneuve-lynch-dune-1234577178/> (consultato il 19/12/2023).

Lee Doohyun “Biit”, “[Dev Interview] Expanded world from the original, Dune: Awakening”, 04/06/2023, URL <https://www.invenglobal.com/articles/18451/dev-interview-expanded-world-from-the-original-dune-awakening> (consultato il 24/01/2024).

Marino Vincenzo “Yoshisaur”, “Dune Awakening: la Closed Beta inizierà presto”, 15/11/2023, URL <https://www.mmo.it/index.php/2023/11/15/dune-awakening-la-closed-beta-iniziera-presto/> (consultato il 24/01/2024).

Mark/DuneInfo, “‘Dune: Part One’ – Alternative Openings”, 15/01/2024, URL <https://dunenewsnet.com/2024/01/dune-part-one-alternative-openings/> (consultato il 17/01/2024).

McClintock Pamela, Couch Aaron, “Dune 2: l’uscita del film slitta al 2024 a causa dello sciopero degli attori”, 25/08/2023, URL <https://www.hollywoodreporter.it/film/film-stranieri/dune-2-luscita-del-film-slitta-al-2024-a-causa-dello-sciopero-degli-attori/41175/> (consultato il 23/01/2024).

O’Connel Max, “‘Jodorowsky’s Dune’ Director Frank Pavich on 2,000 Defecating Extras and How ‘Dune’ Became Part of the Cosmic Consciousness”, 18/03/2014, URL <https://www.indiewire.com/features/general/jodorowskys-dune-director-frank-pavich-on-2000-defecating-extras-and-how-dune-became-part-of-the-cosmic-consciousness-28910/> (consultato il 07/12/2023).

Otterson Joe, “‘Dune’ Series Ordered at WarnerMedia Streaming Service, Denis Villeneuve to Direct” 10/06/2019 URL <https://variety.com/2019/tv/news/dune-series-bene-gesserit-warnermedia-streaming-service-1203238799/> (consultato il 15/01/2024).

Rolling Stone Italia, “David Lynch ama un film di Tarantino ma non guarderà mai il nuovo ‘Dune’: «Non parlatemene neanche»”, 19/04/2023, URL <https://www.rollingstone.it/cinema-tv/news-cinema-tv/david-lynch-ama-un-film-di-tarantino-ma-non-guardera-mai-il-nuovo-dune-non-parlatemene-neanche/733457/> (consultato il 19/12/2023).

Pagan Beatrice, “Dune, The Matrix 4 e altri film Warner nel 2021 su HBO Max e in sala contemporaneamente”, 03/12/2020 URL https://movieplayer.it/news/dune-the-matrix-4-film-warner-streaming-hbo-max_90629/ (consultato il 15/01/2024).

Pagan Beatrice, “Dune 2 ottiene il via libera: Legendary conferma la produzione del sequel”, 26/10/2021, URL https://movieplayer.it/news/dune-2-confermata-produzione-sequel-film_105499/ (consultato il 16/01/2024).

Ruimy Jordan, “‘Dune: Messiah’ Greenlit by Warner Bros, 2027 Release Date Eyed”, 13/12/2023, URL <https://www.worldofreel.com/blog/2023/12/13/bwb1j0tutubs0ooxabpsl12jg0c58q> (consultato il 26/01/2024).

Ruimy Jordan, “Denis Villeneuve Confirms ‘Dune: Messiah’ Script is ‘Almost Finished’”, 08/12/2023, URL <https://www.worldofreel.com/blog/2023/12/8/pgi5n2d2leew0dq1mkvd9c1r8hzu7f> (consultato il 26/01/2024).

Schaefer Sandy, “Dune: The Sisterhood Series Gets a Female Co-Showrunner”, 23/07/2019, URL <https://screenrant.com/dune-sisterhood-series-showrunners/> (consultato il 23/01/2024).

Sharf Zack, “Ridley Scott Knows Why ‘Blade Runner 2049’ Bombed at the Box Office: ‘It’s Slow. Long. Too Long’”, 26/12/2017 URL <https://www.indiewire.com/features/general/ridley-scott-blade-runner-2049-box-office-bomb-1201910964/> (consultato il 09/01/2024).

Sneider Jeff, “R.I.P. Andre Braugher, the Greatest TV Cop Ever; Solving the Great Leonardo DiCaprio Mystery”, 12/12/2023, URL <https://www.theinsneider.com/p/andre-braugher-dead-tribute-leonardo-dicaprio-movie-critic-rick-dalton-dune-2-trailer> (consultato il 26/01/2024).

Tarr Judith, “The Story of Dune’s Bene Gesserit Needs the Perspective of Women Writers”, 16/07/2019, URL <https://reactormag.com/the-story-of-dunes-bene-gesserit-needs-the-perspective-of-women-writers/> consultato il 23/01/2024).

Villeneuve Denis, “‘Dune’ Director Denis Villeneuve Blasts HBO Max Deal”, 10/12/2020 URL <https://variety.com/2020/film/news/dune-denis-villeneuve-blasts-warner-bros-1234851270/> (consultato il 15/01/2024).

Vivarelli Nick, “Denis Villeneuve on Making ‘Arrival’, ‘Blade Runner’ Sequel His Way Within Studio System”, 09/09/2016 URL <https://variety.com/2016/film/news/denis-villeneuve-talks-making-arrival-blade-runner-sequel-his-way-within-studio-system-1201855955/> (consultato il 09/01/2024).

<https://archive.org/>

<https://dunenovels.com/>

<https://www.boxofficemojo.com/>

<https://www.duneinfo.com/>

<https://www.instagram.com/dunemovie/>

<https://www.instagram.com/duneawakening/>

<https://www.oreilly.com/tim/herbert/ch01.html>

<https://www.oreilly.com/tim/herbert/ch03.html>

<https://www.youtube.com/>

FILMOGRAFIA

2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968).

2036: Nexus Dawn (Luke Scott, 2017).

2048: Nowhere To Run (Luke Scott, 2017).

Abyss, The (James Cameron, 1989).

Alien (Ridley Scott, 1979).

Anelli del Potere, Gli (The Rings of Power, Amazon Prime Video, 2022-).

Arrival (Denis Villeneuve, 2016).

Avatar (James Cameron, 2009).

Avatar – La via dell'acqua (Avatar: The Way of Water, James Cameron, 2022).

Avengers, The (Joss Whedon, 2012).

Avengers: Endgame (Anthony e Joe Russo, 2019).

Avengers: Infinity War (Anthony e Joe Russo, 2018).

Battlestar Galactica (Sci-Fi Channel, 2003).

Battlestar Galactica (Sci-Fi Channel, 2004-2009).

Blade Runner (Ridley Scott, 1982).

Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017).

Blade Runner: Black Lotus (Adult Swim, 2021-2022).

Blade Runner: Black Out 2022 (Shin'ichirō Watanabe, 2017).

Dark Star (David Cronenberg, 1974).

Doctor Strange (Scott Derrickson, 2016).

Doctor Who (BBC One, 1963-89; 2005-).

Dominatori dell'universo, I (Masters of the Universe, Gary Goddard, 1987).

Dottor Živago, Il (Doctor Zhivago, David Lean, 1965).

Dr. House – Medical Division (House, M.D., Fox, 2004-2012).

Dune (David Lynch, 1984).

Dune (Dune: Part One, Denis Villeneuve, 2021).

Dune – Il destino dell’universo (Frank Herbert’s Dune, Sci-Fi Channel, 2000).

Dune – Parte due (Dune: Part Two, Denis Villeneuve, 2024).

Dune: Prophecy (Max, 2024).

Elephant Man, The (David Lynch, 1980).

Eraserhead – La mente che cancella (Eraserhead, David Lynch, 1977).

Figli di Dune, I (Frank Herbert’s Children of Dune, Sci-Fi Channel, 2003).

Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994).

Giorno degli zombi, Il (Day of the Dead, George A. Romero, 1985).

Grey’s Anatomy (ABC, 2005-).

Guerre Stellari (Star Wars, George Lucas, 1977).

Hancock (Peter Berg, 2008).

Heroes (NBC, 2006-2010).

Impero colpisce ancora, L’ (The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980).

Iron Man (Jon Favreau, 2008).

Io vi troverò (Taken, Pierre Morel, 2008).

Jodorowsky’s Dune (Frank Pavich, 2013).

Jurassic World (Colin Trevorrow, 2015).

Lawrence d’Arabia (Lawrence of Arabia, David Lean, 1962).

Lost (ABC, 2004-2010).

Madame Web (S. J. Clarkson, 2024).

Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded, Andy e Larry Wachowski, 2003).

Morbius (Daniel Espinosa, 2022).

Mummia, La (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017).

Peacemaker (HBO Max, 2022-).

Pianeta delle scimmie, Il (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968).

Predatori dell'arca perduta, I (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981).

Prometheus (Ridley Scott, 2012).

Psycho (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960).

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994).

Re leone, Il (*The Lion King*, Jon Favreau, 2019).

Ritorno dello Jedi, Il (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983).

Segreti di Twin Peaks, I (*Twin Peaks*, ABC, 1990-1991).

Spider-Man: No Way Home (Jon Watts, 2021).

Squalo, Lo (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975).

Star Wars: Il risveglio della Forza (*Star Wars: The Force Awakens*, J. J. Abrams, 2015).

Superman (Richard Donner, 1978).

Taken (Sci-Fi Channel, 2002).

Tenet (Christopher Nolan, 2020).

Terminator (*The Terminator*, James Cameron, 1984).

Titanic (James Cameron, 1997).

Tron (Steven Lisberger, 1982).

Velluto blu (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986).

Venom (Ruben Fleischer, 2018).

Venom – La furia di Carnage (*Venom: Let There Be Carnage*, Andy Serkis, 2021).

Vikings (History, 2013-2021).

What if...? (Disney+, 2021-).

X-Files (*The X-Files*, Fox, 1993-2002; 2016-2018).