



FILIPPO ROSSI

DUNE

TRA LE SABBIE DEL MITO



nicola zamboni

DUNE – TRA LE SABBIE DEL MITO

di Filippo Rossi

© dell'Autore dei testi

2020 © Edizioni NPE per questa edizione

© degli aventi diritto per le immagini utilizzate

Collana: Narrativa, 28

Direttore Editoriale: Nicola Pesce

Ordini e informazioni: info@edizioninpe.it

Caporedattore e Ufficio Stampa: Stefano Romanini

ufficiostampa@edizioninpe.it

Service editoriale: Massimo De Martino

Progettazione grafica e illustrazione di copertina: Nino Cammarata

Correzione bozze: Ada Maria De Angelis e Roberto Flauto

Stampato presso

Rotomail Italia S.p.A. – Vignate (MI)

nel mese di DICEMBRE 2020

Edizioni NPE – Nicola Pesce Editore

è un marchio in esclusiva di Solone srl

Via Aversana, 8 – 84025 Eboli (SA)

edizioninpe.it

facebook.com/EdizioniNPE

twitter.com/EdizioniNPE

instagram.com/EdizioniNPE

#edizioninpe

Filippo Rossi

DUNE

tra le sabbie del mito



Indice

	PREFAZIONE	
	IL CANTORE DI DUNE	9
	PROLOGO	
	I <i>DUNE</i> DI TUTTI	13
	Dare nomi alle cose è farle esistere	15
	Una collana di stelle	20
	L'uomo e l'opera	23
	Da un <i>medium</i> all'altro	26
	In viaggio	28
CAPITOLO	A METÀ DI OGNI COSA	29
PRIMO	Tutte le pagine in breve	31
	Sabbie mobili	34
	Il Pianeta delle Dune	38
	Pensieri e parole	43
	Fine della civiltà	48
	Le invenzioni tecno-scientifiche esteriori	54
	Le invenzioni tecno-scientifiche interiori	58
	Il popolo degli uomini liberi	62
	Visioni del profeta	70
	Jihad!	78
	Il punto di vista di Dio	82
CAPITOLO	DILATARE L'UNIVERSO	85
SECONDO	Le dune dopo <i>Dune</i>	88
	Il Messia del 1969	90
	I Figli del 1976	104
	L'Imperatore-dio del 1981	125
	Gli Eretici del 1984	142
	La Rifondazione del 1985	162
	Addio alla Vecchia Terra	180

CAPITOLO TERZO	UNA FEDELE REINVENZIONE	185
	Il (più) grande <i>kolossal</i> mai fatto	186
	Un impero tutto per Jodo	189
	Ogni goccia d'acqua dell'oceano	193
	Il senso del sangue	197
	Leggende viventi	202
CAPITOLO QUARTO	IL CULT MOVIE IMPERFETTO	213
	Tocca al giovane rivoluzionario	214
	Metà anni Ottanta: le dune di David	216
	La fantascienza barocca	221
	La sfida della creatività	228
	Dove sono finiti i Fremen?	233
CAPITOLO QUINTO	DIRETTAMENTE DALLE CASSEFORTI...	239
	Sedici libri in più	241
	Un po' di geografia	244
	Sequenza temporale degli eventi	246
	Il Preludio dal 1999 al 2001	247
	Una <i>telenovela</i> per l'Imperium	257
	Le Leggende dal 2002 al 2004	260
	Guerre titaniche!	274
	Dune 7 dal 2006 al 2007	276
	Vermi e ancora vermi	284
	Gli Eroi dal 2008 al 2009	288
	Cronache dalle famiglie	296
	Le Grandi Scuole dal 2012 al 2016	298
	Si torna a scuola	312
	I racconti e la biografia	316
	Caladan dal 2020	329
	A proposito dell'Universo espanso...	330
	Un po' di storia	332
CAPITOLO SESTO	SERVE UN NUOVO IMPERIUM	341
	2000: le dune televisive di Frank Herbert	342
	Puntata 1: Dune	344
	Puntata 2: Muad'Dib	348
	Puntata 3: il profeta	351
	2003: i figli televisivi di Frank Herbert	354

	Puntata 1: messia	357
	Puntata 2: i figli	359
	Puntata 3: il Sentiero Dorato	363
CAPITOLO SETTIMO	INTERMINABILI SABBIE	371
	Parte 1: recessione, dal 1958 al 1965	375
	Primo interludio: i <i>Dune</i> per gli altri	395
	Parte 2: rivoluzione, dal 1966 al 1985	412
	Secondo interludio: i <i>Dune</i> di altri	444
CAPITOLO OTTAVO	ARTE È PROFEZIA	479
CAPITOLO NONO	OSSESSIONE	511
	Il film definitivo!	513
	Prime opere	515
	2010: <i>La donna che canta</i>	519
	2013: da <i>Prisoners</i> a <i>Enemy</i>	522
	Il <i>Sicario</i> del 2015 e l' <i>Arrival</i> del 2016	526
	2017: <i>Blade Runner 2049</i>	532
	2020/2021: <i>Dune</i> di Villeneuve?	535
	Gli eroi di Denis	538
	<i>Dune</i> in televisione: la Sorellanza	540
	EPILOGO	
	IL MIO <i>DUNE</i>	541
	Il problema dell'eroe	543
	Ascendere per livelli	544
	Dai Vermi delle dune ai bruchi, fino alle piante	547
	Prima, il libro...	551
	Ora, il film!	554
	Spazio statico e spazio dinamico	559
	Fine?	561
APPENDICE 1	DALLE PAROLE DELL'ERETICO BRONSO D'IX	565
	Excerpts from the death cell interview with Bronso of Ix–	566
	<i>Traduzione</i>	
	Estratto dall'interrogatorio con Bronso d'Ix nel braccio della morte	568

APPENDICE 2	DUNE: GENESI	573
	<i>Dune</i> Genesis by Frank Herbert	573
	<i>Traduzione</i>	
	<i>Dune</i> : genesi, di Frank Herbert	577
APPENDICE 3	UN TAGLIO INEDITO	581
	<i>The Chapterhouse: Dune</i> lost scene	582
	<i>Traduzione</i>	
	Scena perduta dalla <i>Rifondazione di Dune</i>	584
APPENDICE 4	IL FIGLIO SUL PADRE	587
	Introduction – by Brian Herbert	587
	<i>Traduzione</i>	
	Introduzione – di Brian Herbert	590
	BIBLIOGRAFIA, FILMOGRAFIA, DISCOGRAFIA, ICONOGRAFIA, LUDOGRAFIA, SITOGRAFIA DI RIFERIMENTO	595
	Bibliografia citata: gli Herbert e il canone di <i>Dune</i>	595
	Altra Bibliografia	599
	Filmografia citata	609
	Discografia citata	612
	Iconografia citata	614
	Ludografia citata	614
	Sitografia originale	615
	POSTFAZIONE	
	UNO SGUARDO OLTRE DUNE	617
	Futuro <i>low-tech</i>	617
	Il peso della memoria	618
	Uomini contro donne	619
	Cosa ci rimane dopo <i>Dune</i>	620
	RINGRAZIAMENTI	621

Prefazione

Il cantore di *Dune*

di *Silvio Sosio*

Dune rappresenta, in un certo senso, la fine dell'infanzia della fantascienza.

Il genere *science fiction*, dopo essere stato introdotto da un manipolo di precursori (Verne, Wells, Poe, Burroughs, Shelley), si era diffuso sulle riviste popolari, istituzionalizzandosi con una sua definizione identitaria sui *pulp* dagli anni Venti in poi. Sulle riviste, via via sempre più sofisticate, aveva prosperato fino agli anni Cinquanta, prediligendo proprio per questo motivo il formato del racconto o del romanzo breve. Non è un caso se molti dei capolavori della fantascienza classica più che romanzi sono *fix-up*, cicli di racconti legati insieme (si pensi a *Cronache marziane* di Bradbury, o alla trilogia della *Fondazione* di Asimov).

La fantascienza comincia a fare capolino nell'editoria libraria dopo la guerra, ma è ancora un approccio timido. Bisogna attendere il 1965 per un completo cambio di paradigma, una sorta di inversione dei poli magnetici del genere, e l'evento che cambia le cose è proprio l'uscita in volume di *Dune*.

Non che fosse stato semplice: intanto, *Dune* era stato pubblicato un paio d'anni prima, diviso in un otto puntate, sulla rivista «Analog». «Analog» era la continuazione della bandiera della fantascienza negli anni d'oro, «Astounding», che aveva cambiato titolo (con molte polemiche) nel 1960, ma era ancora diretta da John W. Campbell.

Su «Analog» erano usciti un romanzo breve, *Dune World*, diviso in tre puntate a cavallo della fine del 1963; e l'anno dopo *The Prophet of Dune*, diviso in cinque parti.

Frank Herbert, l'autore, era un giornalista con la passione della scrittura. Fin lì aveva scritto solo un certo numero di racconti, pubblicati su «Astounding» e altre riviste, e un romanzo non particolarmente memorabile, *The Dragon in the Sea* (Smg. "Ram" 2000, poi *Drago degli abissi*), uscito anch'esso su «Astounding» a puntate. Nel suo lavoro di giornalista Herbert era stato mandato a Florence in Oregon a osservare un curioso fenomeno, l'avanzata del deserto (chiamato *Oregon Dunes*, le dune dell'Oregon). Ne era rimasto impressionato e, sebbene poi l'articolo non sarebbe stato pubblicato, aveva cominciato a lavorarci e ben presto il pianeta Dune, la sua ambientazione, la sua ecologia, erano diventate la sua ossessione.

La pubblicazione su rivista di un lavoro così importante non poteva bastargli, così raccolse tutto il materiale, lo rielaborò trasformandolo in un romanzo compatto, e lo mandò in visione a un editore per pubblicarlo in volume.

Venne rifiutato.

Ma Herbert era convinto, e deciso a non mollare facilmente. Continuò a sottoporlo ad altri editori, ottenendo una serie così lunga di rifiuti che probabilmente altri avrebbero semplicemente smesso di scrivere per tutta la vita. Finalmente venne accettato dalla Chilton Books, un editore specializzato in manualistica per le riparazioni di automobili. Non sappiamo cosa abbia convinto il signor Chilton a uscire così dal suo settore, ma sappiamo che per lui fu come vincere alla lotteria. Infatti, *Dune* divenne il primo grande *best seller* della storia della fantascienza.

Fu proprio lì che il genere cambiò. Fu con *Dune* che l'editoria cominciò a capire che la fantascienza aveva un vero potenziale economico, fu lì che iniziò il declino delle riviste, che gli scrittori cominciarono a scrivere meno racconti e più romanzi, spesso lunghe saghe. Secondo alcuni fu lì anche che vennero piantati i semi che avrebbero portato poi all'Universo di *Star Wars*; a mio avviso le fonti di ispirazione di George Lucas erano altre (*Flash Gordon* e *Lawrence d'Arabia*, per esempio). Tuttavia, è vero che *Dune* rappresenta in buona misura la vera nascita della saga fantascientifica. Intendiamoci, c'erano state numerose altre serie negli anni precedenti, forse non tutte grandiose ed epiche come *Dune*, ma c'erano. *Dune* però spezza i confini del recinto, diventa popolare fuori dal genere, vende milioni di copie. In questo senso si può considerare genitore delle grandi narrazioni della fantascienza che, nella letteratura e nel cinema, domineranno la cultura popolare fino alla fine del ventesimo secolo e oltre.

Ed è quindi solo naturale che a raccontare questa incredibile saga, che è una saga a sua volta, sia proprio Filippo Rossi, già noto per la sua passione per

Star Wars e per le storie dei supereroi DC Comics, ma soprattutto per i libri documentatissimi che ha scritto su questi argomenti.

Rossi racconta, mette in fila informazioni e dati, ma mentre lo fa è capace di far assaporare al lettore l'importanza, la grandiosità, l'epica di quello che racconta. In attesa dell'arrivo sul grande schermo della versione cinematografica voluta e diretta da Denis Villeneuve credo sia importante capire a fondo perché *Dune* non è un'epopea come le altre, capirne l'etica di fondo, i suoi grandi temi, il suo disegno, e questo libro è lo strumento ideale. Oltre, naturalmente, alla lettura del romanzo originale e dei suoi seguiti.

Silvio Sosio, giornalista, è direttore della storica rivista «Robot» e del magazine online «Fantascienza.com». Si occupa di fantascienza da circa quarant'anni. Ha fondato le case editrici Delos Books e Delos Digital. Al di fuori dalla fantascienza è giornalista e sviluppatore *software* ed è esperto nel settore *ebook*.

«Sebbene noi esseri umani abbiamo una vita personale,
tuttavia siamo in gran parte rappresentanti,
vittime e promotori di uno spirito collettivo
i cui anni si contano a secoli».

Carl Gustav Jung
in *Ricordi, sogni, riflessioni*, 1961

Prologo

I Dune di tutti

«All'inizio, è indispensabile porre ogni attenta cura nello stabilire i più esatti equilibri».

Principessa Irulan Corrino,
dal *Manuale di Muad'Dib* in *Dune*, 1965

Seguimi, oh lettore, in pellegrinaggio sulle sabbie di Arrakis, il terrificante e straordinario pianeta soprannominato “Dune” dal mio popolo e dal resto dell’Imperium interstellare.

Rischierai più volte una morte dolorosa, ma ti aiuteranno la Disciplina d’Acqua, il corretto uso del martellatore e una tuta distilante fremen in buone condizioni.

Prima di avventurarti con me sul Grande Bled e poi nella Grande Distesa, al di là del Muro Scudo, verso i Palmeti del Sud, alla ricerca dell’inestimabile Spezia Melange... recita con me la Litania delle Bene Gesserit contro la paura:



*Muad'Dib – disegno dell'autore del libro
(fonte Filippo Rossi)*

I must not fear.
Fear is the mind-killer.
Fear is the little-death that brings total obliteration.
I will face my fear.
I will permit it to pass over me and through me.
And when it has gone past I will turn the inner eye to see its path.
Where the fear has gone there will be nothing. Only I will remain.

Non devo aver paura. La paura uccide la mente. La paura è la piccola morte che porta con sé l'annullamento totale. Guarderò in faccia la mia paura. Permetterò che mi calpesti e mi attraversi. E quando sarà passata, aprirò il mio occhio interiore e ne scruterò il percorso. Dove la paura è passata non ci sarà più nulla. Resterò solo io. (*Traduzione dell'autore*)



*Le dune dell'Oman, penisola arabica
(foto dell'autore Filippo Rossi)*

Dure saranno le prove, letali i nemici, infidi gli alleati. Traditori e assassini saranno per te ostacoli frequenti. Sarà reale la minaccia di molte intoccabili *élite* di potere, classi religiose e caste economiche. Dovrai affrontare i combattenti più spietati e i più ingannevoli politicanti mai esistiti... Anche se nulla è paragonabile al pericolo di quell'arido mondo ocra e giallo che si para di fronte a te.

Ma, se saprai seguire i miei consigli, rispettare le mie regole e comprendere le mie esigenze, il valore della mèta al termine del sentiero arenoso, che si snoda tra le molte dune e le poche rocce, al di là delle Tempeste di Coriolis e oltre le tracce del verme, non ha pari in tutto l'universo conosciuto.

Dune dello scrittore americano Frank Herbert, pubblicato a metà anni Sessanta, è il vero libro speculativo del futuro dell'umanità; un po' come *Il Signore degli Anelli*, pubblicato un decennio prima dal britannico John Ronald Reuel Tolkien, che certamente conoscerai, è il libro inventivo del passato degli Elfi. Se il capolavoro tolkieniano è ambientato in un mitico passato remoto della nostra Terra, in una cosiddetta Terza Era della Terra di Mezzo che termina seimila anni prima del secolo in cui l'autore novecentesco ha vissuto; assumi che, secondo il nostro calendario, il primo romanzo di *Dune* abbia luogo nello spazio siderale, intorno all'anno ventitremila dopo Cristo.

Ti presento un'opera che puoi considerare la fusione di tanti concetti, tradizioni e culture a noi note e vicine. Ciò che salta subito ai tuoi occhi sono i nomi propri di luoghi, personaggi, istituzioni – primo stratagemma letterario da parte dell'autore nella creazione di un mondo fittizio e primo indizio che possa permettere a te, lettore, la soluzione dell'enigma narrativo. Pensando oggettivamente ai nomi, slegandoli dalla funzione drammaturgica, troverai indicazioni fondamentali sui gruppi in competizione per la conquista del mistero vitale di Dune.

Dare nomi alle cose è farle esistere

Per prima cosa la Spezia, la droga narcotica naturale che è moneta di scambio per il commercio imperiale. È chiamata Melange: forma moderna dell'antico francese *meslange*, dall'infinito *mêler*, ossia “mescolare, mischiare”.

L'ordinamento politico interstellare è l'Impero, espresso comunemente in latino come *Imperium*. Non a caso: è una monarchia assoluta di tipo medievale, unione di feudi planetari governati da case nobiliari.

Il pianeta protagonista è Dune, ossia Arrakis, l'unico in tutto l'universo in cui è rintracciabile la Spezia Melange.

Una prima interpretazione viene dall'arabo صقارل – *ar-rāqīṣ*: “il danzatore”, in origine un nome in alcuni dialetti per la stella Mu Draconis. Anche l'arabo صيخرل – *ar-rakhīṣ* è un possibile significato, traducibile come “ciò che è a buon mercato/che ha il valore minore”; prima della scoperta della Spezia, infatti, il pianeta era senza alcuna importanza. L'Iraq (nome arabo che deriva dall'antica città stato sumera Uruk) è un'altra probabile fonte del nome: si tratta del Paese reale famoso per i giacimenti petroliferi e per le relative guerre internazionali.



Illustrazione di Arrakis, il pianeta Dune (fonte internet)

Del resto Arrakis è ispirato all'ambiente desertico, alla religione islamica e alla cultura beduina, tribale e nomade, della penisola arabica. Un'altra origine è *araq*, "sudore", da cui viene pure il termine *Arak*, un liquore speziato tipico del Medio Oriente.

Giungiamo quindi ai più ricorrenti appellativi familiari...

Incontrerai subito gli Atreides, gli eroi: il loro nome è greco, dalle altisonanti ascendenze mitologiche nei figli di Atreo, gli achei Atridi, ossia l'Agamennone e il Menelao del poema epico in esametri dattilici *Iliade* di Omero, VI secolo a.C. Gli "atreidi spaziali" rappresentano una cultura militare, basata

sull'onore, sulla lealtà e sulla dignità marziale. Sfumature eleganti e antiche che arricchiscono una nobilissima dinastia ducale di tipo britannico o francese. La Casa Atreides è potente di nome e non di fatto, ricca nel titolo e poco più, rispettata e anche temuta nell'Impero ma dall'influenza politica ancora troppo fragile.

Il loro pianeta-feudo, il fiabesco Caladan, è piccolo, fertile, mediterraneo; vi abbondano mari e fiumi, campi e pioggia.



Le dune del Marocco, Sahara occidentale
(foto dell'autore Filippo Rossi)

Il feudatario Duca Leto è coerentemente greco antico. In quella mitologia, Leto è la Titanide Λητώ, o Λατώ in dorico, figlia dei Titani Ceo e Febe, sorella di Asteria e madre dei gemelli divini Apollo e Artemide avuti da Zeus; è dotata dei poteri del progresso tecnologico, è protettrice dei tecnici e dei fabbri. Il primo significato viene dalla parola λήθη ossia *lethe*, "oblio"; il secondo è da λωτός, il mitico frutto del Loto che nell'*Odissea* di Omero fa perdere la memoria. Successivamente si fa risalire "Leto" a *lada*, "moglie" in quella Licia dove inizia il suo culto.

L'uomo chiamato come una donna è, nel libro, compagno della "strega" Jessica, concubina ufficiale dal nome inglese derivato dall'ebraico – la più antica registrazione di "Jessica" è ne *Il mercante di Venezia* di William Shakespeare, XVI secolo, anglicizzazione della biblica Iscah (dall'ebreo יִשְׁכָּח, *yisekāh*), la figlia di Haran menzionata nel *Libro della Genesi* 11:29. Questa potente Lady è incaricata segretamente dal suo ordine religioso femminile di dare al nobile compagno una figlia, ma trasgredisce le ferree regole.

L'inaspettato erede ducale Paul, dal nome franco-inglese di origine latina (da *parvulus*, “piccolo, umile”), si avvia quindi su un percorso sconosciuto.

Gli Harkonnen, gli antagonisti: questo duro nome evoca una civiltà scandinava o russo/est-europea. Herbert trova “Härkönen” su un elenco telefonico della California e ne rimane colpito per il suono aggressivo, considerandolo “sovietico” quindi perfetto per presentare i

villain principali ai suoi lettori della Guerra fredda – in realtà è di origine finnica. Sono una facoltosa baronia, una classe nobiliare minore, acquisita; la casata è industriale, fredda e calcolatrice, anche se molto potente, ricca e dai gusti raffinati. Visto il ruolo di nemici degli ammirevoli protagonisti Atreides, è certamente una famiglia di sadici ma non grezzi.

Il Barone Vladimir (nelle prime stesure Valdemar Hoskanner), nome slavo, era bellissimo e, pur adesso corrotto anche fisicamente, è amante del lusso ricercato; il nipote ed erede Feyd-Rautha, dall'aspro suono germanico, è un ragazzo atletico e attraente. Il loro pianeta feudo lo conoscerai come il pseudo nipponico Giedi Primo, che è in apparenza ordinato e prospero seppur nasconde povertà, disperazione e rifiuti.

L'imperatore è il Padiscià Shaddam iv della famiglia regnante dei Corrino. Affascinanti suoni sincretici ottomani, persiani, islamici e italo-spagnoli dedicati a un potentato accentratore ma decadente. Un potere sovrano, come sono gli Stati Uniti nel corrente ordinamento globale, grazie all'indiscussa predominanza militare; in questo caso tramite gli imbattibili corpi Sardaukar, falangi armate dal minaccioso suono afro-asiatico.

Gli intrighi imperiali ti ricorderanno le opere shakespeariane, spesso basate su complotti tra le diverse famiglie regnanti e le relative classi nobiliari.

Nell'Imperium feudale interplanetario le trame sono orchestrate non solo dal temporale Padiscià, ma anche dalle spirituali streghe Bene Gesserit: un nome dal sapore giudaico-cristiano. In latino è traducibile come “chi si sarà comportato bene”. Potrebbe rifarsi al sistema sociale arabo, in cui *Banu/i* o *Beni* sta per il fondatore di una tribù. Mentre *gesher* in ebraico è il “ponte” gettato tra luoghi o culture.



*Le dune del Marocco, Sahara occidentale
(foto dell'autore Filippo Rossi)*

Imperversano altre organizzazioni. Il Landsraad delle medievali Grandi Famiglie spaziali, casate nobili a capo di un sistema planetario, significa qualcosa come “consiglio della nobiltà che possiede le terre in un sistema feudale” (*raad*, *raed* o *rede* viene dall'inglese medievale). *Landsraad* o *Landsråd* in danese è un “consiglio regionale”; *raad* esiste in tedesco, olandese e afrikaans, *råd* in danese, norvegese e svedese: indica un “consiglio governativo” –

la versione danese, olandese e afrikaans è *Landraad*, quella tedesca *Landesrat*. Inoltre, ecco la corporazione commerciale “multinazionale”, o meglio “sovranazionale”, CHOAM, acronimo per una fusione di tedesco, inglese, spagnolo: Combine Honnête Ober Advancer Mercantiles. *Dulcis in fundo*, la Gilda monopolistica dei piloti spaziali, in tutta evidenza figure sino-nipponiche anche se l'originale *Guild* deriva dalle corporazioni germaniche a cavallo del primo millennio *gelten*, “valore”; o dal termine anglosassone *gylta*, “società religiosa”.

Volerai sugli Ornitotteri, i velivoli basati sui disegni leonardeschi che, decollati con i motori a reazione, si sostengono sbattendo le ali metalliche come grandi uccelli. Leggerai alle luci dei globi luminosi, piccoli soli personali sospesi sulla tua testa. Avrai l'occasione, soprattutto, di entrare in intimità con i misteriosi e inquietanti Fremen di Arrakis. Sono uomini, donne e bambini

provati da intemperie e privazioni, del tipo unno/arabo, figli della legge del deserto e signori dei luoghi aridi. Fremen, ossia *free men*, dall'inglese “uomini liberi”, ma dell'inglese vantano solo il nome.

La loro complessa e raffinata cultura ti ricorderà gli ebrei erranti, poiché dopo millenni di migrazioni attendono un salvatore profetico che li conduca alla Terra Promessa; o i Beduini nomadi, inflessibili custodi di decisivi segreti millenari.



Le dune dell'Oman, penisola arabica
(foto dell'autore Filippo Rossi)



Le dune dell'Oman, penisola arabica
(foto dell'autore Filippo Rossi)

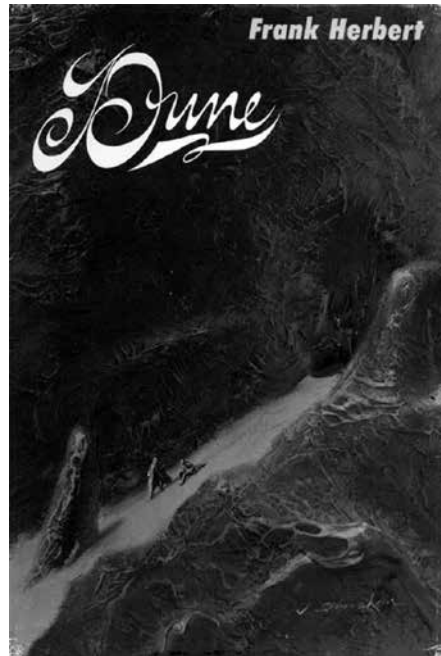
La parola “beduino” deriva dall’arabo *badawī*, “abitante del deserto” (il suo opposto tradizionale è *hādīr*, la popolazione sedentaria); divisi in tribù o clan, il loro territorio si estende dai vasti deserti sabbiosi del nord Africa alle rocce brulle del Medio Oriente. Un’altra ispirazione sono i Tuareg, i berberi nomadi del Sahara.

Anche se è di origine dialettale magrebina, poiché l’arabo classico non conosce il suono “g”, il nome *Twāreg* è di origine araba: è un plurale della parola *Tārgī*, “abitante della Targa” (*Tārga* in berbero è “canale” e indica il Fezzan, la regione all’interno della Libia). I Tuareg non si designano così ma semplicemente come *Keltamahaq*, “coloro che parlano la tamahaq”. Sono chiamati il Popolo Blu per il colore degli abiti tradizionali.

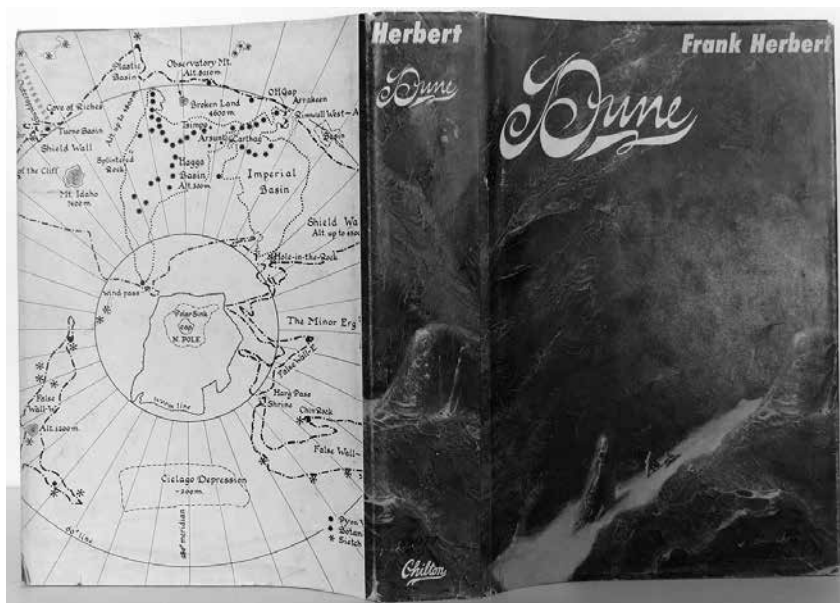
Su Dune i Fremen sono i padroni dell’acqua nascosta, i veri conoscitori della Spezia geriatrica e i fedeli adoratori dei giganteschi vermi a essa collegata. I loro esponenti vantano nomi arabeggianti. Gli occhi sono completamente azzurro cupo a causa dell’uso eccessivo di Spezia: gli «occhi di Ibad».

Le loro tradizioni si ispirano ai detti e agli scritti dei deserti africani terrestri. Le sacerdotesse sono le Sayyadine, dall’arabo *Sayyiduna* che è “nostro padrone” e viene di solito usato per indicare il quarto Califfo Alī ibn Abī Tālib, cugino e genero del profeta Muhammad (Maometto).

Il decisivo Muad’Dib viene da *mu’addib* (مُؤَدِّب) e significa “educatore”, “colui che insegna le maniere” o “castigatore”; *adab* o *ādāb* (أَدَب/آدَاب) sono le “maniere” o la “letteratura”. Nel romanzo i Fremen definiscono il topo canguro Muad’Dib «l’istruttore dei bambini». La parola deriva anche dal *Mahdī*, il messia arabo; lo stesso termine «Mahdi» appare più volte nel romanzo.



Copertina di Dune nell'edizione originale Chilton, 1 agosto 1965, con un disegno di John Schoenherr (foto dell'autore Filippo Rossi)



Copertina aperta dell'edizione originale Chilton, 1965 (foto dell'autore Filippo Rossi)

La storia dei Fremen è la storia del libro: immagine delle lotte indipendentiste arabe durante la dominazione sia degli Ottomani che degli Stati coloniali europei. I Fremen sono la marea inarrestabile e distruttiva che invade, migrando dalla povertà e dalla disperazione, i ricchi pasciuti e decadenti delle nazioni cosmiche privilegiate. Lo fanno, capiscilo, con la violenza; ma potrai scoprire che questa violenza rinnova e, forse, salva l'umanità.

Una collana di stelle

Tutto il ciclo di *Dune* di Frank Herbert è un diadema magnifico la cui perla più raffinata è il primo romanzo dei sei classici.

L'Universo editoriale poi espanso dal figlio Brian è tanto mediocre nella forma letteraria quanto pazzesco nei contenuti, dalle potenzialità ancora tutte da esplorare e sfruttare.

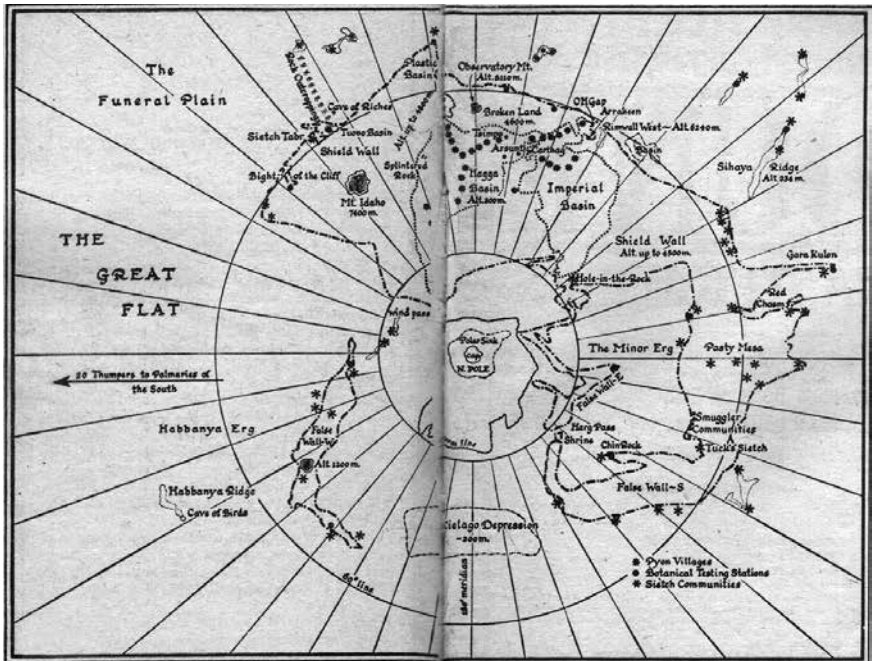
Questo oggetto, tra le altre cose, ha ispirato George Lucas nella forgiatura dell'attuale saga cinematografica di *Star Wars* – dal desertico mondo di

Tatooine, percorso dai Sabbipodi Predoni Tusken; alla Voce delle Bene Ges-serit nell'arte magica del Prana-bindu, la «Via Estraniante» per i Fremen, simile ai poteri nella Forza dei Cavalieri Jedi.

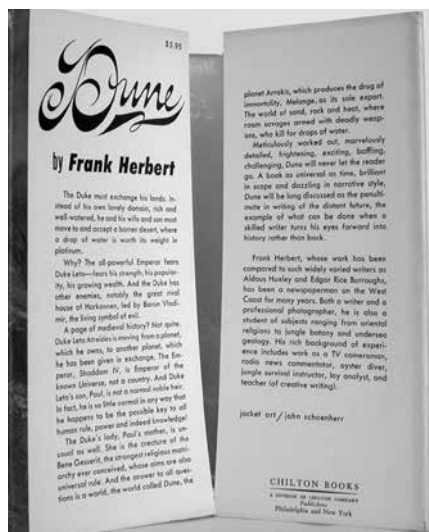
Tutta la narrazione di Herbert è un'immensa congiura di palazzo, la cui azione tra le piane aride del prezioso e sottovalutato Arrakis resta nelle mani del giovane Duca fuggitivo, un privilegiato decaduto.

Per il suo *Star Wars*, nella Trilogia Classica 1977-1983 Lucas invece affida l'azione agli ultimi: è dall'insignificante Tatooine che arriva la spinta e la speranza; e quando l'Alleanza riesce a sconfiggere l'Impero non si instaurano dinastie nobiliari al comando della Galassia.

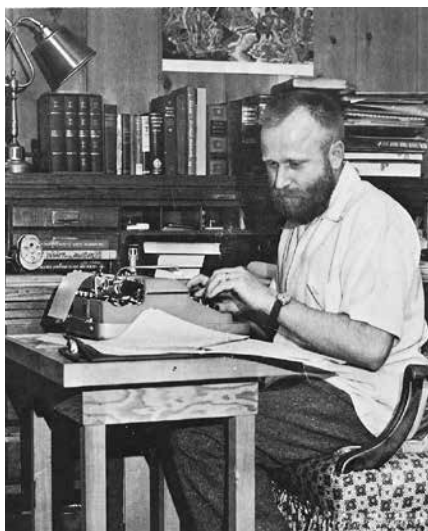
È uno degli aspetti che hanno reso *Guerre Stellari* popolare: l'idea del riscatto a cui tutti possono ambire. Anche se poi questo è vero in parte: i gemelli Leia Organa e Luke Skywalker sono i figli predestinati di un'ex Regina e Senatrice sposata segretamente a un Jedi. Sono principi che non reclamano un trono, per essere addirittura isolati nella Terza Trilogia dei *sequel*.



La mappa dell'emisfero settentrionale di Dune che appare nel libro originale (foto dell'autore Filippo Rossi).



I due risvolti dell'edizione originale Chilton, 1965
(foto dell'autore Filippo Rossi)



Frank Herbert al lavoro (foto d'epoca
di George Westbeau)

Quindi *Star Wars* celebra idealmente la democrazia, l'uguaglianza che nasce dalla fine del sistema politico monarchico. D'altro canto *Dune* rappresenta plasticamente il mondo crudele, primitivo e affascinante della dinastia regale e delle aristocrazie.

Si tratta, ti sia ben chiaro, di una critica feroce al Potere malato dei nostri tempi, quello assoluto della sopraffazione del più forte sul più debole e del profitto a ogni costo.

Non solo quest'opera lo rappresenta, ma lo mette in discussione in tutti i modi possibili, sempre più spietati.

Dune è una condanna cosmica della *leadership* dei pochi e un'esaltazione della «buona anarchia», come la definiva il magnifico poeta tuo compatriota Fabrizio De André.

La saga di *Dune* è ambientata in un futuro lontano e si svolge lungo vari millenni, trattando temi complessi ma comprensibili e necessari, come la sopravvivenza e l'evoluzione della specie umana, il rapporto tra civiltà ed ecologia, l'intersecazione pericolosa tra religione e politica nella più vasta questione del potere. Elementi che appartengono a noi tutti, anche oltre le nostre volontà o coscienza, che fanno del romanzo il *best seller* di ogni tempo della *science fiction*.

L'uomo e l'opera

In questo saggio troverai tutto quanto vi si possa scoprire: l'idea fantascientifica dello scrittore Frank Herbert, i vari progetti (letterari, cinematografici, artistici) che ne sono nati, l'Universo narrativo dalla sorprendente modernità. Scienze ambientali e importanza dei personaggi, analisi storica e avventura classica: nella desertificazione della tecnologia operata dall'autore vedrai esaltati, di conseguenza, gli infiniti granelli sabbiosi di uomini e donne, in un'opera di finzione scientifica profondamente umanista. Franklin Patrick Herbert Junior, scrittore e giornalista, nasce a Tacoma, nello Stato americano di Washington, l'8 ottobre 1920 e muore a Madison nel Wisconsin l'11 febbraio del 1986, a sessantacinque anni.



Un ritratto di Beduini del deserto (foto di Frederic Duriez, Mediadrumworld.com)



Copertina con primo risvolto dell'edizione originale Chilton, 1965 (foto dell'autore Filippo Rossi)

Eccone la presentazione sulla *cover* della prima edizione del libro *Dune*:

Frank Herbert, la cui opera è stata paragonata a quella eterogenea di scrittori come Aldous Huxley ed Edgar Rice Burroughs, è stato giornalista per molti anni sulla Costa occidentale. Sia scrittore che fotografo professionista, è esperto di materie che variano dalle religioni orientali alla botanica della giungla, alla geologia sottomarina. Il suo ricco bagaglio di esperienze include il lavoro come cameraman della tv, commentatore di notizie alla radio, cacciatore subacqueo di ostriche, istruttore di sopravvivenza nella giungla, psicanalista laico e insegnante di scrittura creativa. (*Traduzione dell'autore*)

Questo libro è il suo capolavoro. Intitolato con una semplice parola, dopo molti rifiuti lo pubblica il primo agosto del 1965 grazie a una casa editrice tecnica, specializzata in manuali di riparazione automobilistica... la Chilton Books. Curioso come il titolo originale in inglese è al singolare, "duna", mentre la versione nel tuo italiano è trasformata al plurale per mantenere l'assonanza. Il termine "duna" deriva dal medio olandese *dûne* e significa "altura". Così recita lo storico risvolto della prima edizione:



*Il giovane Paul
Atreides - disegno
dell'autore del libro
(fonte Filippo Rossi)*

Il Duca deve emigrare dalla sua terra. Con la moglie (errore: i due non si sposeranno mai - *n.d.a.*) e il figlio è obbligato ad abbandonare il suo amato dominio, ricco e abbondante d'acqua, per spostarsi in un desolato deserto, dove una goccia d'acqua vale il suo peso in platino.

Perché? L'onnipotente Imperatore teme il Duca Leto - ne teme la forza, la popolarità, la crescente ricchezza. E il Duca ha altri nemici, nello specifico la grande casa rivale degli Harkonnen guidata dal Barone Vladimir, simbolo vivente del male. Una pagina di storia medievale? Non proprio. Il Duca Leto Atreides si sposta da un pianeta, che possiede, a un altro pianeta, che gli è stato donato in cambio. L'Imperatore, Shaddam IV, è Imperatore dell'Universo conosciuto, non di un paese. E il figlio del Duca Leto, Paul, non è un normale erede nobiliare. Infatti non è normale in nessun modo, visto che rappresenta la possibile chiave a tutto il dominio, il potere e infine la conoscenza dell'umanità! Anche la Lady del Duca, madre di Paul, è fuori dal nor-



*Foto d'epoca di un Beduino d'inizio XX secolo
(fonte internet)*



*La ciclopica sala del trono di Muad'Dib secondo
l'illustratore appassionato Marc Simonetti
(fonte Reddit.com)*

male. È una creatura del Bene Gesserit, il più strano matriarcato religioso mai concepito, i cui obiettivi portano nuovamente al dominio universale. E la risposta a ogni domanda è un mondo, il mondo chiamato Dune, il pianeta Arrakis, che come unico bene esportabile produce la droga dell'immortalità, il Melange. Il mondo della sabbia, della roccia e del calore, dove vagano selvaggi con in pugno armi letali, che uccidono per una goccia d'acqua.

Elaborato meticolosamente, meravigliosamente dettagliato, spaventoso, eccitante, sconcertante, stimolante, Dune non lascerà mai il lettore. Un libro universale come il tempo, brillante nel suo campo e abbagliante nello stile narrativo, Dune sarà discusso a lungo come apice nella scrittura sul distante futuro, l'esempio di ciò che può essere ottenuto quando un abile scrittore volge i propri occhi oltre la Storia, piuttosto che al passato storico.
(Traduzione dell'autore)

Il trionfo di critica e di pubblico è immediato. Sappi che si tratta di un classico riconosciuto del genere e, per esteso, della letteratura, dall'inquietante e perdurante applicabilità al tuo mondo reale di oltre cinquant'anni successivo.

L'autore produce cinque seguiti letterari concettualmente eccezionali, profondi e validi, seppur dallo stile formale sempre più contorto.

Da un *medium* all'altro

A metà anni Settanta il regista e filosofo surrealista franco-cileno Alejandro Jodorowsky tenta di trarne un film di decine di ore, tra il folle fallimento egomaniaco e il delirio *kolossal* in anticipo sui tempi.

Pur incompiuto, è l'humus artistico dal quale fertilizza l'intera produzione fantastica sia degli storici fumetti europei, francesi *in primis*; sia della Hollywood anni Settanta e Ottanta. Stimola il talentuoso regista inglese Ridley Scott che, tra *Alien* del 1979 e *Blade Runner* del 1982, vaga tra queste tempeste di sabbia ma senza costrutto.

Fa crescere nel magistrale cineasta americano David Lynch l'ispirazione per il suo film *cult* del 1984, che azzecca diverse interpretazioni importanti



Un fan-poster dell'imminente primo film su Dune del regista Denis Villeneuve, immagine di Tony Bailey (fonte Dribbble.com)



Il Sabbipode o Predone Tusken che appare nel primo film di Star Wars diretto nel 1977 da George Lucas, vagamente ispirato ai Fremen di Dune (fonte Lucasfilm)

e ne sbaglia qualcuna di fondamentale: è un genio che ha amato la fonte ma non l'ha capita nel profondo. Nel 2000, la prima miniserie televisiva USA diretta dal regista John Harrison è di scarso fascino e superficiale, ma a tratti interessante e di notevole successo; la seconda nel 2003 di Harrison e dell'americano Greg Yaitanes è un seguito più pregevole ma, in ultima analisi, confuso e deludente.

Le migliaia di clamorose pagine *sequel*, *prequel*, *interquel* pubblicate dal figlio Brian Herbert con il professionista Kevin J. Anderson fin dal 1999, ispirate dagli appunti del genitore, sono smisurati seppur imperfetti omaggi che riescono a espandere l'Universo.

La popolarità tra gli appassionati è, di conseguenza, sempre più vasta. Oggi, il celebrato regista canadese Denis Villeneuve trae dal primo, indimenticabile libro-capolavoro, oh curioso adepto, due film sequenziali.

Se Villeneuve, da giovanissimo appassionato della prima ora del mondo desertico di Herbert, riuscirà a fare davvero l'obbligatorio super film, per il resto di questa sua nuova impresa cinematografica avrà a disposizione eccezionale materiale letterario da sbazzare e limare.

Una sorta di soggetto esteso che potrà facilmente migliorare in episodi cinematografici e televisivi più sintetici, espressivi e inventivi.



Jason Momoa (interprete di Duncan Idaho) e Javier Bardem (interprete di Stilgar) dietro le quinte del film di Villeneuve (fonte Pinterest)



Nel futuro remoto, le rovine degli Atreides resteranno di monito - disegno dell'autore del libro (fonte Filippo Rossi)

Si tratta di una massa coerente di scritti rivoluzionari adatta a una nuova, grande saga multimediale per il tuo mondo, la madre Terra del XXI secolo dopo Cristo.

In viaggio

In attesa del *kolossal*, questo libro che tieni fra le tue mani gonfie d'acqua ha l'ambizione di accompagnarti nell'avventura tra le desolazioni del deserto di Dune, patria dei Fremen e proprietà assoluta della loro divinità, il Creatore Shai-hulud: il grande verme. Seguiremo insieme le sanguinose ed enigmatiche tracce, in movimento perenne tra i venti e le sabbie di Arrakis, del profeta mutante Paul Muad'Dib. Sfrutteremo le superstizioni più

radicate dalla Panoplia Propheticus, eviteremo le empietà disumane del Jihad purificatore,

visiteremo con devozione le enormi cisterne sotterranee alimentate dai condensatori di rugiada.

Mio lettore e novizio: se io, vecchio Naib di Dune, sarò all'altezza dell'ingrato compito di guida, saprai comprendere nel tuo intimo l'ossessione del Kwisatz Haderach, che è la Via più Breve.

Allora distinguerai, finalmente, tra i profumi ingannatori del caffè di spezia e l'aspro fetore dei sicuri Sietch, le visioni dai miraggi.



Il maturo Paul Muad'Dib e la sua stirpe - disegno dell'autore del libro (fonte Filippo Rossi)



Una volta desertificata totalmente
la tecnologia, abbondano gli infiniti granelli
della sabbia umana.

«Dune rappresenta, in un certo senso,
la fine dell'infanzia della fantascienza
e l'inizio della sua età adulta».

(Dalla Prefazione di Silvio Sosio)

edizioninpe.it
Edizioni NPE



ISBN: 978-88-36270-10-1



 NPE euro 25,00