

Cómo citar este trabajo: Cabrera Zlotnick, A. I. (2023): "La recepción clásica en la fantasía y la ciencia ficción: estudio de caso de *Dune* de Frank Herbert", *Itálica: Revista para la difusión de jóvenes investigadores en el Mundo Antiguo*, pp. 1-27.

La recepción clásica en la fantasía y la ciencia ficción: estudio de caso de *Dune* de Frank Herbert¹

Classical reception in fantasy and science fiction: case study of *Dune* by Frank Herbert

Ana Isabel Cabrera Zlotnick

Resumen: En este artículo, la autora pretende establecer, a través de la obra *Dune* de Frank Herbert, que la ciencia ficción y la fantasía han venido a ocupar el lugar anteriormente reservado a los mitos, puesto que buscan dar respuestas a las preocupaciones del hombre moderno y conforman la nueva mitología de la sociedad de masas, para lo cual se inspiran en los patrones y arquetipos propuestos por el mundo grecorromano. Por ello, son espacios ricos en recepción clásica. De esta forma, se ofrece un marco teórico que justifica este estudio, catalogando a la obra como un ejemplo paradigmático de la ciencia ficción fantástica, para posteriormente realizar un estudio de los fenómenos de recepción clásica más destacados en la misma. Por último, se reflexiona sobre el papel que desempeñan estos estudios en la actualidad.

Abstract: In this article, the author pretends to establish, through the book *Dune* by Frank Herbert, that science fiction and fantasy have occupied the place previously reserved to myths, as they offer answers to contemporary human concerns and they shape the new mythology of mass culture society. For this purpose, they inspire themselves in the patterns and archetypes proposed by the Greco-Roman world, making them sites rich in classical reception. Therefore, a theoretical

¹ El presente artículo está basado en el trabajo de fin de grado presentado en la Universidad Pablo de Olavide bajo el mismo título. Cualquier similitud con este es licencia de la autora.

Recepción: 19.11.2022

Aceptación: 29.03.2023

Publicación: 11.05.2023

framework is offered to justify this study, which categorizes this work as a paradigmatic example of fantastic science fiction, to later analyze the most relevant classical reception phenomena present in the book. Finally, the author reflects on the role that these studies play in today's world.

Palabras clave: ciencia ficción; *Dune*; fantasía; mitología; recepción clásica

Keywords: science fiction; *Dune*; fantasy; mythology; classical reception

1. Introducción

La ciencia ficción y la fantasía constituyen dos fenómenos literarios que conforman lo que denominamos el género fantástico. Herederas ambas de los relatos de aventuras clásicos, encontrando sus antecedentes más lejanos en la literatura épica² de la *Iliada* y la *Odisea*, han ocupado en la sociedad moderna y la cultura de masas el lugar anteriormente reservado a los mitos. De esta forma, el surgimiento de la sociedad y novela modernas y la pérdida del vínculo con lo trascendental que anteriormente proporcionaba la religión conllevó la necesidad de desarrollar un género literario que aunara la inquietud y deseos inherentes del hombre de especular acerca del mundo que le rodea, haciendo gala de su imaginación, con la búsqueda de nuevas explicaciones que diesen respuesta a las preocupaciones humanas, salvando el vacío que había dejado la religión³.

Para poder realizar un estudio de los usos y alusiones a los clásicos en el género fantástico es necesario partir de una base. Este marco nos lo proporciona los estudios de recepción clásica, vinculados a los estudios hermenéuticos de la literatura desarrollados de la mano de los investigadores de la Escuela de Constanza⁴. Estos propusieron la teoría de que es el lector y sus ideas, valores, normas estéticas, prejuicios y convenciones los que determinan el significado de una obra y las enseñanzas que puede obtener de ella; es decir, permiten su interpretación del texto. Esto es lo que Jauss⁵ denomina el «horizonte de expectativas» de los lectores o de una comunidad, que va variando en función de la etapa histórica o del individuo en concreto. Aplicado a los estudios de recepción clásica, supone analizar las diversas interpretaciones que se han hecho de los clásicos en distintos momentos y cómo estas fuentes clásicas han sido utilizadas, incluidas, reinventadas y reescritas, en

2 Género literario caracterizado por narrar las hazañas de los héroes, estableciendo el arquetipo de la clase guerrera y aristocrática, que comenzó como tradición oral para posteriormente plasmarse por escrito. Igualmente, constituye una narración sobre los orígenes del mundo que explica el desarrollo de la sociedad que hace uso de ellos (García Gual, 2004: 45-56; 142-148).

3 Con ello, no se pretende establecer que la religión haya completamente desaparecido del seno de nuestra sociedad ni que esta no proporcione aún explicaciones sobre la realidad natural y las relaciones humanas, sino que el género fantástico supone una alternativa secular a través de la cual se interroga el mundo que nos rodea y se tantean soluciones y alternativas a los problemas a los que nos enfrentamos ahora y en el futuro.

4 Jauss, 2013: 11.

5 *Ibid.*: 23.

definitiva, metamorfoseadas por parte de las construcciones modernas, en este caso, por parte del género fantástico.

De esta forma, la fantasía primero y posteriormente la ciencia ficción abanderaron el desarrollo de nuevos relatos que tomaron como fundamento las mitologías antiguas, destacando entre ellas la mitología clásica⁶. Así, debido a su carácter prestigioso, pues el mundo clásico es considerado los cimientos del pensamiento occidental, el uso de referentes clásicos en cuanto a contenido, formas o estructuras supone un elemento reconocible y dota de un carácter elevado a la novela moderna. Igualmente, al utilizar los mitos clásicos, la literatura del género fantástico se inserta dentro de una larga tradición literaria que ha pretendido dar respuesta a la pregunta: ¿qué significa ser *humano*?

En definitiva, los mitos constituyen reclamos universales e imperecederos para todas las sociedades, que pretenden proporcionar claves y modelos éticos a los hombres mediante soluciones ejemplarizantes. Ubicados en un tiempo prestigioso y lejano, dieron sentido al origen de los hombres y de su mundo, que se volvió comprensible y domesticado gracias a ellos⁷. Por ello, al hacer uso de esta tradición mitológica, la ciencia ficción y la fantasía satisfacen los deseos de comprensión y autoconocimiento del hombre moderno y su futuro devenir. De esta forma, al igual que los clásicos, las obras del género fantástico están protagonizadas por figuras sobrehumanas como los héroes, cuyas cualidades antropomorfas y aspiraciones compartidas hacen que se pueda encontrar en ellos respuestas de carácter existencial.

De hecho, Campbell propone que las similitudes en la forma de recontar las aventuras de los héroes revelan que, lo que originalmente se consideraba pensamiento original de las sociedades individuales, en realidad se trata de «metamorfosis iguales por las que han pasado hombres y mujeres en todas las partes del mundo, en todos los siglos, de todos los siglos de que se guarda memoria y bajo todos los variados y extraños disfraces de la civilización»⁸. Es lo que el investigador denomina *monomito*.

Por ello, defiende que, cuando hablamos de mitología, hacemos referencia a variadas formas de representar los mismos temas fundamentales que han ocupado la existencia humana, relacionándolo con los rituales de iniciación que se encuentran en todas las culturas. Todas las civilizaciones se han visto necesitadas de un relato que expusiera a sus ciudadanos el modelo ideal del hombre, que se encuentra en los héroes; pero, a la vez, estos héroes y sus vidas suponen la inspiración para acometer los rituales por los que tenemos que pasar a lo largo de nuestras vidas: nacimiento, nombramiento, pubertad, matrimonio y fallecimiento. En definitiva, se puede trazar un paralelismo entre las distintas fases que

6 Entendida, por un lado, como una «colección de mitos», es decir, en el sentido de repertorio y recopilación, que permite su vertiente de «explicadora de los mitos», en tanto que ciencia que vincula las historias y personajes y permite su comprensión en su conjunto (García Gual, 2004: 25-28).

7 *Ibid.*: 14-18.

8 Campbell, 1959: 19-20.

supera el personaje para convertirse en héroe con los procesos que los hombres deben seguir para convertirse en miembros plenos de una sociedad⁹.

Sin embargo, lo que para griegos y romanos constituía los fundamentos de su religión, así como parte de su historia, la mitología moderna desarrollada por el género fantástico se mueve dentro del ámbito de la ficción y, por tanto, es ficticia, al menos por el momento. No obstante, hay que destacar que, al igual que los mitos no son irracionales, tampoco lo es la explicación fantástica, en tanto que ofrece explicaciones lógicas, guiadas por la razón, a los temores humanos, a pesar de su carácter ficticio. Igualmente, aunque hoy en día existan criterios definidos para catalogar las obras del género fantástico, en la época clásica esta distinción no existía, por lo que en numerosas ocasiones comprobaremos que ambas literaturas confluyen y comparten características, como en el caso de la obra objeto de estudio, *Dune*.

De esta forma, la ciencia ficción se caracteriza por especular sobre el futuro desde el presente, recurriendo frecuentemente a sucesos pasados, entre los que destacamos el mundo grecorromano y su mitología. El género constituye una especie de contestación a las formas premodernas de ser *humano* —que se plasmaron en la literatura grecolatina— desde la nueva concepción moderna del hombre como ser racional, que tiene a la ciencia y la tecnología como fundamento para lograr el progreso¹⁰. En contraposición a las mitologías de la Antigüedad que pretendían explicar los fenómenos de la naturaleza con un matiz fantástico-religioso, la ciencia ficción recurre al uso de una ciencia mitologizada¹¹, en lugar de medios divinos, para advertir cómo será el futuro¹². A su vez, sitúa al hombre en el centro del progreso, frente a los actores externos de la mitología.

No obstante, no hace uso de la Antigüedad clásica como un argumento sobre la superioridad de la civilización moderna, sino para la producción de nuevos modelos basados en sus arquetipos. Puesto que el objetivo de esta literatura es comprender el devenir humano y cómo la sociedad puede evolucionar gracias a la ciencia y la tecnología, la inclusión de estas referencias se pone al servicio del género literario y se insertan de manera no crítica para explicar cómo se ha llegado a la etapa posmoderna. Así, el autor de ciencia ficción realiza un proceso inverso, pero análogo al del poeta clásico: pretende comprender su sociedad presente mediante proyecciones de la misma en el espacio o tiempo, al igual que el poeta clásico pretende preservar y justificar su sociedad actual mediante proyecciones hacia el pasado¹³.

⁹ *Ibid.*: 16-20.

¹⁰ Shippey, 2002: 4-5; Rogers y Stevens, 2015: 5.

¹¹ Es decir, la ciencia o pseudociencia que se refleja en las obras de ciencia ficción son ahora las que proporcionan a los hombres las respuestas que buscan, que lo guían en el mundo moderno de las sociedades secularizadas.

¹² Christensen, 2015: 164.

¹³ Rómar, 2009: 822.

Por otro lado, la fantasía es directamente heredera de la épica¹⁴ y las novelas de aventuras clásicas. Aunque ha sufrido un marcado proceso de evolución se caracteriza por la representación de hechos irreales o imposibles en relación con el mundo que conocemos. Al igual que clásicos como *Las Metamorfosis* de Ovidio o la *Odisea* de Homero, la fantasía está comprometida con la «fragmentación de las formas»¹⁵, es decir, en ella se recogen todas las apariencias monstruosas de unión de formas que no deberían ser.

Caracterizada por estar en constante fluctuación, ofrece una forma encubierta de analizar la sociedad a través de mundos completamente distintos al nuestro y que generan una sensación de extrañeza en el lector, que requiere de la interpretación de los textos y la aplicación a su realidad para sacarles provecho. Por tanto, la fantasía no es un género que pretende escapar de la realidad, sino que constituye una literatura que permite ejercer presión contra los sistemas jerárquicos culturales y sociales dominantes¹⁶, al ofrecer alternativas a lo «real» exponiendo lo «irreal», constantemente interrogando ambas categorías desde el enfoque de la diferencia¹⁷. Esta mira al pasado como inspiración y autoridad¹⁸. Por ello, en esta literatura, la recepción clásica está más marcada que en el caso de la ciencia ficción. De esta manera, surge como un universo alternativo al nuestro, aunque no completamente irreal y se constituye como la auténtica heredera de los mitos¹⁹.

Partiendo del marco de los estudios de recepción clásica y las características propias de la fantasía y la ciencia ficción que se han expuesto previamente, en el presente trabajo se pretende analizar la obra de *Dune* de Frank Herbert y los fenómenos de recepción clásica que en ella se observan. De esta forma, se pretende esclarecer si esta obra es merecedora de un estudio desde la perspectiva de la recepción clásica, así como las enseñanzas que de ella podemos extraer examinada desde esta óptica. Así, para el análisis del mito del héroe en la obra se utilizará el modelo propuesto por Campbell²⁰. De esta forma, se ubicará a Paul, protagonista de la obra, dentro de la estructura del monomito en su aventura para convertirse en héroe, así como se comentarán las características que comparte con los héroes clásicos, para hacer ver que, efectivamente, el personaje desarrolla este modelo a la perfección, pasando a convertirse en leyenda una vez lograda sus hazañas. Para este propósito, Rogers²¹ propone una tabla en la que compara el modelo propuesto por Campbell y la obra de *Dune* (ver Fig. 1: *Tabla comparativa del monomito de Campbell y Dune*). No obstante, no se para a explicar por qué ni cómo relaciona los distintos elementos. Por ello,

14 Weiner, 2017: 28.

15 Rogers y Stevens, 2017: 20-21.

16 Jackson, 2005: 17.

17 *Ibid.*: 4-5.

18 Valente, 2018: 202.

19 Bataille, *cit. en* Jackson, *op. cit.*: 18.

20 Campbell, *op. cit.*: 35-49.

21 Rogers, 2018: 563.

junto con esta tabla, se hará uso de la propuesta de Torres Meza²², la de Palumbo²³ y las aportaciones de la autora del presente trabajo para explicar cómo se manifiesta exactamente el monomito en *Dune* y, en concreto, cómo se refleja en la figura de Paul Atreides.

En definitiva, en primer lugar se ofrecerá un análisis de las motivaciones que han llevado a la selección de esta obra, centradas en torno al carácter polivalente y excelente de la misma, que permiten catalogarla como una obra de ciencia ficción fantástica. A continuación, se ofrecerá un breve comentario del autor y del contexto de publicación de la obra, así como su ubicación dentro de la colección, un resumen de las ideas principales del libro y la popularidad de la misma. En segundo lugar, se ofrecerán los ejemplos más destacados de recepción clásica que se han podido observar en la obra. Por último, se proporcionarán unas conclusiones con las principales aportaciones del presente artículo que permiten observar que esta obra es, efectivamente, rica en fenómenos de recepción clásica y que su estudio desde esta perspectiva permite, por un lado, un mejor conocimiento de los mecanismos de alusión a los clásicos en la modernidad. Por otro, demuestra la existencia de una influencia recíproca que permite valorar las aportaciones que ambas literaturas pueden proporcionarnos, puesto que el género fantástico logra que los clásicos sigan vivos, pero a la vez los clásicos proporcionan el fundamento a estas nuevas manifestaciones literarias.

2. Contextualización de la obra y el autor

Dune de Frank Herbert es considerada uno de los ejemplos más destacados del género de la ciencia ficción del siglo XX²⁴. Su imperio galáctico, situado a más de 10 000 años de nuestra época, en galaxias y planetas imaginados, como el planeta Arrakis, también conocido como Dune, posee todos los ingredientes para la elaboración de una obra paradigmática de ciencia ficción. No obstante, la importancia que en su obra tiene tanto la religión y la mitología, por un lado, como la estructura épica y la figura del héroe, por otro, cuya influencia sobrepasa a la tecnología y los poderes computacionales de los *mentat*²⁵, hace que se puede asimilar al género de la *ciencia fantasía*²⁶. DiPasquale defiende que el uso de elementos mitológicos familiares confiere a la obra un carácter reconocible²⁷, a la vez que la distingue de otras ficciones especulativas, ofreciendo mayor realismo a los comportamientos y motivaciones psicológicas de los personajes para poder plantear cuestiones relacionadas con la moral y la religión²⁸. En definitiva, los seres humanos, como entes preocupados por el mundo que nos rodea y por nuestro futuro devenir, precisamos de obras que reflexionen

22 Torres Meza, 2010: 10-15.

23 Palumbo, *op. cit.*: 443-456.

24 Silliman, 1996: 31; Kaufmann *cit. en* Kelleghan, 2002: 155-158.

25 Personas entrenadas para poder llevar a cabo operaciones matemáticas complejas que sustituyeron a los ordenadores e IA tras la Yihad Butleriana. Esto los convierte en estrategias capaces de planificar a muy largo plazo.

26 DiPasquale, 2018: 10.

27 *Ibid.*: 2.

28 *Ibid.*: 12.

sobre nuestra existencia y papel en el cosmos en un mundo guiado por la ciencia y la tecnología. De esta forma, la obra permite explorar la identidad y psicología humanas, examinar las estructuras sociales y buscar el lugar que ocupa el hombre en el universo²⁹. Así, el mito en la obra viene a dramatizar la necesidad de una nueva mitología en un mundo fragmentado por la pérdida de la anterior³⁰.

No obstante, lo que quizá permite destruir por completo las barreras entre los dos géneros en esta obra es que el protagonista, Paul Atreides, acabaría encarnando tanto al *Lisan al-Gaib* como al *Kwisatz Haderach*. Es decir, se convertiría a la vez en el mesías profetizado de los Fremen, producto mitológico de la religión difundida por la Bene Gesserit, como en el macho Bene Gesserit, producto de un programa racional y científico de cruce y selección de líneas genéticas concretas que dio lugar al nacimiento de un hombre capaz de acceder a las memorias ancestrales masculinas, a las que las hermanas de la orden no tenían acceso. Igualmente, el hecho de que, para poder guiar las naves espaciales por el camino correcto los Navegantes de la Cofradía requieran del uso de la especia *melange*, ofrece otro punto de unión interesante entre ambos géneros, al combinar la tecnología necesaria para realizar estos viajes espaciales (ciencia ficción) con una droga que es producida por los gusanos de arena del planeta Arrakis (fantasía).

Más allá de esta peculiaridad que la aproxima aún más a los clásicos, la gran obra es un espacio rico en recepción clásica, como se abordará más adelante. En definitiva, el encuadre épico y el desarrollo a la perfección del modelo de la aventura del héroe establecido por Campbell permiten asimilar a Paul Atreides a la figura de héroe, heredero, continuador y epítome de la tradición heroica épica.

2.1. El autor

Frank Herbert nació el 8 de octubre de 1920 en Tacoma, Washington, y falleció el 11 de febrero de 1986 en Madison, Wisconsin. *Dune* constituye el primer libro de la gran colección de las *Crónicas de Dune* que el autor escribió y publicó entre 1963 y 1985. En total, la colección está compuesta por seis libros: *Dune* (1965), *El mesías de Dune* (1969), *Hijos de Dune* (1976), *Dios emperador de Dune* (1981), *Herejes de Dune* (1984) y *Casa Capitular* (1985). Posteriormente, fallecido F. Herbert, su hijo Brian Herbert y Kevin J. Anderson continuaron expandiendo y explicando el mundo de *Dune* a través de numerosas precuelas, leyendas o secuelas que desarrollaron gracias a las notas que había dejado el padre de Brian tras su muerte.

El autor encontró numerosos obstáculos al intentar publicar el primer libro de la saga, llegando a alegarse que la presentó hasta a veintitrés editoriales sin éxito. De esta forma, en un primer momento, la primera parte de la obra apareció de forma seriada en la revista *Analog* entre 1963 y 1965. Sin embargo, nadie quería publicar las tres partes que componen la obra original, ni en conjunto ni separadas, ya fuera por su extensión, los costes que iba a

29 Christensen, *op.cit.*: 162.

30 Lomax *cit. en* Silliman, *op. cit.*: 17.

suponer su edición o por no convencerles el ritmo lento del inicio de la obra. No obstante, finalmente, a principios de 1965 logró un contrato con uno de los editores de Chilton Book Company, conocida principalmente por sus manuales de reparación de automóviles, pero cuyo editor era también el autor de ciencia ficción Sterling E. Lanier³¹.

Su propio hijo describe a F. Herbert como un «Sócrates moderno»³², debido a sus intentos, gracias a su afinidad con Joseph Campbell, de desentrañar las presuposiciones culturales y lingüísticas que enmarcan nuestro conocimiento. Para ello, en sus obras combina elementos propios de las mitologías clásicas, pero también del judeocristianismo, el islam, el budismo, y las mitologías indígenas o aborígenes, entre otras. En definitiva, explora los límites del monomito para hacer ver que, lo que consideramos como cultura occidental, es el resultado de la combinación de varias fuentes de las que se nutre.

2.2. Breve resumen de la obra

Dune narra la historia del joven Paul Atreides, hijo del gran duque Leto Atreides y su concubina la dama Jessica, hermana de la orden de la Bene Gesserit, en su descubrimiento del planeta Arrakis y los secretos que este encierra. La obra se encuentra dividida internamente en tres libros: el Libro I, *Dune*; el Libro II, *Muad'Dib*; y el Libro III, *El Profeta*.

Familia enemistada con la Casa Harkonnen desde hace milenios, los Atreides reciben la orden por parte del Emperador Padishah Shaddam IV de abandonar el planeta Caladan y hacerse cargo del planeta Arrakis, también conocido como Dune, el único de la galaxia que produce la codiciada especia *melange* necesaria para los viajes espaciales. No obstante, esto supone una trama urdida del emperador junto a la Casa Harkonnen para asesinar a todos los miembros de la Casa Atreides. Paul logra escapar al desierto junto a la madre y se da a ambos por muertos, puesto que el desierto profundo de Arrakis es inhabitable excepto para una tribu nómada conocida como los Fremen, que ha aprendido a convivir con el clima inhóspito. Ante estos se presentan Paul y Jessica y el primero es recibido como el ansiado mesías que pondría fin al terror del gobierno Harkonnen en su planeta. Esta leyenda, difundida por las hermanas de la orden a la que pertenece Jessica es explotada por ambos para lograr un lugar en la sociedad Fremen.

Sin embargo, Paul presiente que quizá la leyenda no se encuentre lejos de la realidad. Es posible que posea los poderes que tanto ansían tanto la Bene Gesserit para acceder a las memorias ancestrales de la línea masculina, como los Fremen para recuperar el planeta que les pertenece. Paul termina de madurar en el seno de esta sociedad a la que el resto del Imperio considera como bárbara y consigue superar la prueba definitiva de madurez para los Fremen. No obstante, el reencuentro con su antiguo maestro le recuerda que es heredero del ducado imperial de la Casa Atreides, lo que le embarca en una aventura para recuperar lo que le pertenece. Para ello, debe superar la ardua prueba del Agua de Vida que ningún hombre antes había logrado sobrevivir. Paul consume esta droga y logra acceso a las memorias ancestrales masculinas y femeninas, así como a la visión del presente inmediato,

31 B. Herbert, 2003: 149-170.

32 *Ibid.*: 165.

lo que le ofrece las claves para derrotar a la Casa Harkonnen y a la Casa Imperial y hacerse con el trono del imperio.

2.3. Popularidad de la obra

Aunque la obra apareciera por primera vez en los años sesenta, su difusión e importancia desde entonces queda atestiguada por la reciente adaptación cinematográfica del director de cine Denis Villeneuve, protagonizada por actores tan reconocidos como Timothée Chalamet, Zendaya, Oscar Isaac o Jason Momoa, entre otros. Estrenada en 2021, la película recoge los eventos de la primera parte del libro en detalle, al contrario que adaptaciones anteriores como las del director David Lynch (1984), que intentaron representar toda la trama en una sola película, lo que llevó a una generalización de gran parte de los motivos y referencias de la obra. Galardonada con un total de seis Óscar —lo que la convierte en una de las películas de ciencia ficción que más estatuas de oro ha recibido de la historia—, la adaptación de Villeneuve experimentó un gran éxito entre la crítica y el público, llegando a recaudar 400 millones de dólares e impulsando al director a continuar con la segunda parte³³. Sin embargo, además de su buena acogida en Hollywood, también fue objeto de adaptaciones televisivas en una miniserie de tres episodios que se estrenó a principios del siglo XXI. La mayor disponibilidad de tiempo permitió el mejor desarrollo de la trama en contraste a la versión de Lynch y fue muy bien recibida en los hogares, convirtiéndose en el programa de televisión más visto por los espectadores de Sci-Fi Channel hasta el momento y posicionándose en el top diez de las películas originales desarrolladas para la televisión de pago de su año (2000)³⁴. También es interesante mencionar el primer intento de adaptación de la obra del director Alejandro Jodorowsky que, pese a que finalmente no salió a la luz, pretendía ser una versión muy ambiciosa de la misma³⁵. Parte de su visión se recoge en el documental titulado *Jodorowsky's Dune*.

No obstante, aunque estos datos resultan llamativos, pues demuestran que la obra logró ser adaptada en varias ocasiones a la pequeña y gran pantalla, también es interesante analizar las cifras de ventas en papel. Al comienzo, la acogida no fue la esperada, lo que llevó incluso al despido de Lanier³⁶; sin embargo, el galardón del Premio Nébulas el mismo año de publicación, junto al Premio Hugo un año más tarde, así como el Premio Seiun en 1974 la convirtió en una obra extremadamente popular entre los jóvenes que se fueron adhiriendo a su grupo de fans entre las décadas de los sesenta y setenta³⁷. Hoy en día, con más de 20 millones de copias vendidas desde su publicación en 1965³⁸, la película de Villeneuve volvió a colocarla en el top de ventas en librerías de todo el mundo. De esta manera, se posiciona

33 Spry, 2022.

34 McAdams, 2000.

35 Sony Picture Classics, 2014.

36 Encyclopedia Britannica, 2023.

37 Kunzru, 2015.

38 Curcic, 2022.

entre los libros más vendidos de toda la historia y está canonizada como la obra por excelencia de la ciencia ficción.

3. Análisis de la recepción clásica en la obra

3.1. La épica, arquetipo y aventura del héroe

Conocedor y estudioso de la teoría del monomito de Campbell, F. Herbert ubica la historia de este héroe en una estructura épica siguiendo el modelo clásico. Asimismo, se vio posiblemente influenciado por su papel de «constructora de naciones e imperios» que empezó a ganar popularidad durante la Guerra Fría³⁹, momento en el que se desarrolló la obra y que va a marcar muchos de los temas en ella presente.

De esta forma, Cirasa⁴⁰ defiende que *Dune* comparte con la épica la narración de grandes eventos, la representación de importantes figuras, confrontaciones excepcionales, el *ethos* heroico y el suspense que crean los oráculos y profecías. A su vez, las acciones de Paul suponen un impacto tremendo en su mundo y la alteración de su historia⁴¹, puesto que, como héroe, es superior al resto de personajes de la novela⁴², lo que se ve atestiguado por los pasajes historiográficos al principio de los capítulos⁴³. En definitiva, Paul se autodefine como el *fulcro*⁴⁴, es decir, su manera de proceder y decisiones constituyen momentos de transformación decisivos, en los que los esfuerzos del pasado culminan en su presente, que determinará por completo el futuro. De igual forma, los hechos de la Guerra de Troya narrados en la *Iliada* también marcaron el futuro de griegos y troyanos, así como de la raza de los héroes⁴⁵. No obstante, lo que más acentúa el carácter épico en la historia es la aventura del héroe y el camino de pruebas que debe superar, que se fundamenta en el modelo del monomito. Por último, Collings⁴⁶ observa que el comienzo *in media res*, los ritos funerarios o los banquetes y consejos de guerra como puntos de revelación de detalles importantes son exportados de la épica clásica.

De esta forma, la épica constituye «a secular or historical narrative of events and deeds that constitute the heritage, or provide the key to the destiny of the people for whom it is written»⁴⁷. *Dune* alude frecuentemente a la historia anterior a través de saltos en el tiempo, pero también gracias a los poderes de Paul y Jessica, que les permiten mirar hacia

39 McConnell, 2016: 5.

40 Cirasa *cit. en* Silliman, *op. cit.*: 48.

41 Collings *cit. en* Silliman, *op. cit.*: 49.

42 *Ibid.*: 48.

43 *Ibid.*: 52.

44 En su persona, presente, pasado y futuro van a confluír de tal forma que supondrá el fin de una era y el comienzo de una distinta. Paul es un sujeto-agente moral omnisciente y omnipotente que va a elegir las opciones del futuro que más se ajustan a sus intereses.

45 Christensen, *op. cit.*: 169-170.

46 *Ibid.*: 52-54.

47 Parrinder *cit. en* Silliman, *op. cit.*: 47.

el pasado y utilizar el conocimiento de sus ancestros para aplicarlo a su presente, sobre todo para la perpetuación de los mitos implantados por las Bene Gesserit.

Igualmente, el tema del determinismo y destino del héroe también es tratado frecuentemente en la obra. Hasta dieciséis veces hace mención Paul a su «terrible finalidad»⁴⁸, anticipando quizá la cruenta yihad⁴⁹ que su Imperio desatará. Así, las narraciones históricas que anteceden a cada capítulo y que adelantan hechos futuros acrecientan la sensación de que la vida de los personajes ya está sellada y que no tienen poder de acción.

Paul no puede huir de las profecías ni del plan genético de la Bene Gesserit: ha de convertirse en el profeta y mesías de los Fremen y guiarlos a la yihad que destruirá el Imperio, a la vez que en el *Kwisatz Haderach*, el macho Bene Gesserit con acceso a las memorias masculinas, como se ha analizado anteriormente. Aunque constantemente hace alusión a que observa distintos caminos o vías disponibles hacia el futuro, finalmente el único camino posible es la yihad:

Y Paul comprendió la futilidad de sus esfuerzos por modificar eso lo más mínimo. Había pensado poder oponerse él solo a la yihad, pero la yihad seguiría existiendo. Incluso sin él, sus legiones se esparcirían con rabia fuera de Arrakis. Solo necesitaban una leyenda, y él se había convertido en una. Les había mostrado el camino, les había permitido dominar incluso a la Cofradía gracias a que necesitaban la especia para sobrevivir⁵⁰.

El concepto de destino y la falta de libertad de sus personajes para escoger su futuro es utilizado por autores en la Antigüedad clásica, entre ellos Homero. El héroe Aquiles tiene la opción de elegir entre dos destinos, como es bien sabido. No obstante, no tiene capacidad de decisión desde la perspectiva de la recepción de la obra. Los pocos ejemplos que tiene y que evoca a través del *klea andrón*, al igual que las profecías que narran su futuro le hacen cometer los mismos errores que los héroes anteriores a él⁵¹. Igualmente, al formar parte de la mitología, su historia ya ha ocurrido cuando se escribe la obra y, por tanto, no puede cambiar su destino.

Paul Atreides se enfrenta a una situación similar. Debe elegir entre someterse a su abuelo materno o iniciar la yihad en el universo. Al igual que Aquiles, tiene acceso al pasado y al futuro gracias a sus poderes; sin embargo, su falta de acción le lleva al único camino posible: el de la yihad. Tampoco Aquiles decide inmediatamente hasta que, finalmente, su futuro queda sellado⁵². No obstante, como héroes del monomito, ninguno tiene miedo a

48 Herbert, 2021: 24, 46, 67, 76, 563, 571, 574, 706.

49 En la obra, la palabra *yihad* puede hacer referencia a dos hechos: la Yihad Butleriana, una guerra acaecida muchos años antes de los eventos narrados en *Dune*, en la que los seres humanos se enfrentaron a la tecnología que los había esclavizado, o a la cruzada-guerra que la religión iniciada por Paul Muad'Dib Atreides desatará, llevando sus creencias a todos los confines del universo con vistas a renovar la raza humana.

50 *Ibid.*: 707.

51 Christensen, *op. cit.*: 174-175.

52 *Idem.*

morir⁵³. En palabras de la princesa Irulan: «[e]n el momento de su triunfo, adivinó la muerte que le había sido preparada, y no obstante aceptó la traición»⁵⁴.

No obstante, donde la *Ilíada* muestra una visión neutral del héroe, *Dune* se opone abiertamente. F. Herbert utiliza la narrativa épica y la construcción del mito para advertir de «los peligros hegemónicos de este tipo de literatura»⁵⁵, de tal modo que *Dune* le debe a la épica su capacidad para reflexionar sobre el poder manipulador de las historias⁵⁶. En definitiva, la falta de simbolismo espiritual, representado por la falta de agua en el planeta Arrakis, nos desvela que el objetivo de la novela y, en general, del género fantástico es suplir la divinidad desaparecida del subconsciente, constituyendo el héroe una encarnación de un dios⁵⁷. Para ello, se hace uso de mitos reconocidos por la sociedad para presentar nuevas ideas, aunque estas den lugar a formatos completamente distintos, en este caso la *ciencia fantasía*⁵⁸.

Sin embargo, en la obra observamos la degeneración de las creencias y los valores de los Fremen, asimilados a la nueva religión de Paul-Muad'Dib. De esta forma, F. Herbert llama la atención a no depositar la confianza en cualquiera que nos ofrezca la solución a un problema, como es, en el caso de los Fremen, la falta de libertad. Esto supondría un exceso de *hibris* o «defecto trágico» a nivel social, ejemplificado por la frase de *Dune*, «—En el desierto —replicó—, se dice que la posesión de grandes cantidades de agua lleva al hombre a cometer fatales imprudencias»⁵⁹, según B. Herbert⁶⁰. Ello ayudaría a justificar que, más que el patrón de la épica, la obra recrea las historias de los héroes, siendo Paul «un príncipe-héroe embarcado en una cruzada»⁶¹.

Por otro lado, pese a que *Dune* desarrolla a la perfección el patrón del monomito del héroe, Palumbo⁶² apunta que lo hace como comentario irónico a esta estructura, aunque implique una investigación profusa de esta trama arquetípica. A su vez, propone que Paul personifica los cinco arquetipos del héroe del monomito: guerrero, amante, místico, tirano/gobernante y redentor del mundo⁶³. En *Dune*, los comentarios de la princesa Irulan confirman que F. Herbert conocía la obra de Campbell: «[e]ra guerrero y místico, feroz y

53 Palumbo, 1998: 441.

54 Herbert, *op. cit.*: 685.

55 Christensen, *op. cit.*: 175.

56 *Ibid.*: 163.

57 Palumbo, *op. cit.*: 441.

58 DiPasquale, *op. cit.*: 2.

59 Herbert, *op. cit.*: 203.

60 B. Herbert, *op. cit.*: 167.

61 *Ibid.*: 155.

62 *Ibid.*: 437.

63 *Ibid.*: 442-443.

santo, retorcido e inocente, caballeroso, despiadado, menos que un dios, más que un hombre»⁶⁴.

A continuación, se pasará a realizar un análisis pormenorizado de las etapas y subetapas en las que se divide el camino o aventura del héroe del monomito, como se anticipó anteriormente. Así, en primer lugar, se propone que las tres grandes etapas del monomito se corresponden con las divisiones internas del libro, a su vez, en tres libros: *Dune*, *Muad'Dib* y *El Profeta*.

Así pues, en el primer libro se exponen las primeras fases y pruebas que debe atravesar el protagonista hasta convertirse en héroe concluyendo en la fase denominada «el vientre de la ballena» por Campbell⁶⁵. La llamada a la aventura sucede a comienzos del libro, todavía en el planeta Caladan, cuando la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam — encarnando el papel de vieja bruja— sujeta al cuello del joven Paul el *gom jabbar* para averiguar si pertenece a la selecta raza de los *humanos*. La educación de su madre en las formas de las Bene Gesserit le permiten pasar la prueba, a la vez que le revelan la posibilidad de ser el esperado *Kwisatz Haderach*. A sus quince años, Paul descubre un mundo desconocido para él, lo que se acrecienta cuando se muda a Arrakis, el desértico planeta, cambiando su vida tranquila en Caladan por una llena de peligros en Dune/Arrakis. Sin embargo, Paul muestra su rechazo a esta llamada en repetidas ocasiones antes de marcharse de su planeta natal, pese a que sabe que no puede cambiar nada: su padre no tiene más opción que ocupar el planeta que le ha concedido el emperador.

Afortunadamente, Paul no está solo y ha recibido una educación muy completa por parte de diversos personajes que lo ayudan y constituyen sus mentores. Su padre, el duque, le enseñó cómo liderar; su madre, Jessica, las habilidades de las Bene Gesserit, tales como el control muy preciso del cuerpo, el uso de la Voz o la capacidad de observación minuciosa; Thufir Hawat⁶⁶, las capacidades computacionales de los *mentat*; Gurney Halleck⁶⁷, a luchar como el mejor de los guerreros (también ayudado por Duncan Idaho, maestro espadachín al servicio de los Atréides), así como la música; y el Dr. Yueh⁶⁸, Historia y otras disciplinas como Filosofía o Religión⁶⁹. En definitiva, las historias de los héroes homéricos constituyeron las primeras enseñanzas morales en el mundo griego. Es esta educación la que convierte a Paul en un *humano*, es decir, una persona que puede reprimir sus sentimientos

64 Herbert, *op. cit.*: 685.

65 Campbell, *op. cit.*: 88-93. Esta fase supone para el autor un umbral que debe cruzar el protagonista en su camino para convertirse en héroe. Sin embargo, en este caso, en lugar de superarlo o conquistarlo, es tragado literalmente por lo desconocido y podría incluso parecer que hubiera muerto. No obstante, la superación de este, en la obra objeto de estudio el desentierro de la tormenta de arena, es un momento de autorreconocimiento y renacer para el héroe, que surge de sus cenizas como si de un ave fénix se tratara.

66 *Mentat* consejero, responsable de mantener la seguridad de la Casa Atréides.

67 Maestro de armas de la Casa Atréides, encargado de controlar las tropas.

68 Médico de Leto Atréides, condicionado para obedecer a esta Casa.

69 El tema de la educación es uno muy destacado en la novela y también un punto de unión con el mundo grecorromano. La *paideia* es abordada por numerosos autores como Homero, Hesíodo, Platón, Jenofonte o Esquilo, entre otros, con especial atención a la educación de personas destacadas como gobernantes, filósofos o príncipes.

e instintos en situaciones que lo requieran, aunque posteriormente deberá desaprender y reaprender cómo sobrevivir en un desierto, a la vez que asimilar las nuevas costumbres Fremen: «Muad'Dib nos dice que su verdadera educación comenzó con sus primeros encontronazos con las necesidades arrakenas»⁷⁰. No obstante, no hay que olvidar que Paul es producto de los cruces genéticos de la Bene Gesserit, así que, en parte, ha sido diseñado para que pueda emprender la aventura de convertirse en el *Kwisatz Haderach*. Por tanto, en definitiva, cuenta con ayuda sobrenatural, tanto a nivel genético, como de los mejores mentores y maestros de la galaxia.

El cruce del primer umbral en el camino que siguen los héroes según Campbell se ve representado en la obra por la huida en *tóptero* de Paul y Jessica de la ciudad de Arrakeen tomada por los Harkonnen, gracias a la ayuda del traidor, el Dr. Yueh, que les proporciona talismanes —la Biblia Católica Naranja—, así como recursos en forma de agua, *destiltrajes* y la insignia ducal de su padre⁷¹. Finalmente, pasan la primera noche en pleno desierto y su *destiltienda* queda completamente enterrada en la arena. A la mañana siguiente, su salida de la misma —una vez asimilada su situación y en una escena que simula una especie de *nacimiento*— constituye el fin de la fase del vientre de la ballena. Igualmente, su asimilación de lo que tiene que hacer —vengar a su padre y recuperar su ducado— queda reflejado en la frase, «[a]hora, los Harkonnen matarán a otros Harkonnen»⁷². Esto constituye la reconciliación con su padre de la etapa posterior, al jurar venganza a su enemigo.

La segunda etapa, que se corresponde con la iniciación, se desarrolla en el segundo libro, *Muad'Dib*. Palumbo⁷³ apunta que esta iniciación comienza con un sentimiento de haber renacido por parte de los personajes, de abandonar su vieja vida e iniciar de forma simbólica su nueva aventura. De esta manera, Paul debe pasar una serie de pruebas para demostrar, por un lado, que es el esperado *Mahdi* de los Fremen, a la vez que el *Kwisatz Haderach* de la Bene Gesserit, engendrado a través del cruce genético selectivo durante milenios. Así, tras sobrevivir a la persecución en *tóptero* de los Harkonnen, gracias a la tormenta de arena y los poderes de Paul, que dejan al enemigo atrás, Paul y Jessica se encuentran en pleno desierto, aunque con agua y *destiltrajes*. Aun así, tiene que rescatar a su madre de un pozo de arena, huir de los gusanos y atravesar el desierto intentando imitar la forma de andar de los Fremen antes de llegar al encuentro de Stilgar, uno de los grandes líderes del pueblo Fremen. Allí, Jessica y Paul se ven obligados a usar los mitos implantados entre el pueblo nómada para asegurar su supervivencia. La etapa de «el encuentro con la diosa» se ve representada por Chani, hija de Liet-Kynes (planetólogo y ecólogo imperial, así como líder de los Fremen), la que será su concubina y madre de sus hijos. Este encuentro se produce por primera vez en pleno desierto; no obstante, Paul ya había tenido visiones de ella a través de sus poderes proféticos:

70 Herbert, *op. cit.*: 505.

71 Palumbo, *op. cit.*: 445.

72 Herbert, *op. cit.*: 304.

73 Palumbo, *op. cit.*: 446.

Paul se quedó inmovilizado y sorprendido al darse cuenta de la familiaridad de aquellas facciones, que habían aparecido innumerables veces en sus visiones prescientes. Recordó la rabiosa bravata con que en una ocasión había descrito ese rostro soñado a la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam: «La conoceré». [...] «¡Esa chica!» Era el destino⁷⁴.

El papel que ocupará Chani en la novela, el de principal guía en el nuevo mundo de los Fremen, la asimila a la figura de diosa. El papel contrario lo ocuparía, en cierta medida, Harah, mujer de Jamis⁷⁵, pues deberá decidir si tomarla como esposa o como sirvienta al vencerle, como se comentará a continuación. Efectivamente, el reto de Jamis a Paul y Jessica para que demuestren que son, respectivamente, el *Lisan al-Gaib* y la Bene Gesserit de la leyenda, desemboca en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo de Jamis y Paul. Su victoria le gana un sitio definitivo entre los Fremen al recibir su nombre de tropa, Usul, así como su nombre Fremen, Paul-Muad'Dib. No obstante, el momento apoteósico para Paul viene cuando Jessica bebe del Agua de Vida y se convierte en Reverenda Madre de los Fremen. Esta nueva figura de madre también podría asociarse a la de diosa en forma de madre buena⁷⁶: «La Reverenda Madre debe de combinar las artes de seducción de una cortesana con la intocable majestuosidad de una diosa virgen...»⁷⁷. La consumición de la droga y orgía posterior desatan en Paul visiones del pasado y del futuro, rompiendo en su mente los límites del espacio-tiempo, constituyendo la última gracia que inaugurará su nombramiento como profeta.

Torres Meza⁷⁸ apunta que el reencuentro con Gurney Halleck recuerda a Paul quién es realmente: el duque Paul Atreides, y que este debe recuperar el planeta que le pertenece por derecho de nacimiento. Ello inicia la tercera etapa, el regreso al punto de origen, tal como se narra en el tercer libro, *El Profeta*. La oposición constante de Paul a la yihad constituye un ejemplo claro de su negativa al regreso; es consciente de que, si ataca a los Harkonnen, la yihad no podrá ser parada. No obstante, esto reduce sus capacidades de ver el futuro:

Cuanto más se oponía a su terrible finalidad y más luchaba contra el advenimiento de la yihad, más se aceleraba el torbellino que asolaba su presciencia. Su futuro era como un río que se precipitase hacia un abismo, un vórtice vehemente en el que todo era niebla y nubes⁷⁹.

El viaje mágico se manifiesta en su primera vez que monta un gusano de arena por sí mismo, convirtiéndose así en caballero de la arena. Ello conduce al momento crucial en la obra. Los años que Paul lleva viviendo entre los Fremen han hecho que desarrolle cierta

74 Herbert, *op. cit.*: 426.

75 Miembro de la tribu Fremen que acoge a Paul y Jessica que reta a estos a demostrar que son quienes dicen ser.

76 Palumbo, *op. cit.*: 438.

77 Herbert, *op. cit.*: 39.

78 Torres Meza, *op. cit.*: 13.

79 Herbert, *op. cit.*: 574.

tolerancia a la especia que requiere para tener sus visiones, volviéndose estas más borrosas y menos frecuentes. Por ello, decide beber el Agua de Vida para así comprobar, por un lado, si es el *Kwisatz Haderach* de la leyenda y, por otro, si este Agua le permitiría recuperar la capacidad de ver el pasado y el futuro. Sin embargo, este acto lo sume en un coma de tres semanas que requiere de la intervención de Chani para traerlo de nuevo a la vida: «—[e]stá vivo —dijo Jessica—. Te aseguro que está vivo. Pero el hilo de su vida es tan fino que es muy fácil que sea imposible de detectar»⁸⁰.

De esta forma, Paul renace, vuelve de las tinieblas del continuo espacio-tiempo, la visión de tiempo puro⁸¹, representando un rescate desde el mundo exterior. A la vez, Palumbo⁸² apunta que este constituiría el verdadero momento apoteósico para el personaje, puesto que revela al fin su identidad: «Paul Muad'Dib no es como los demás hombres, dirán. Ya no cabe la menor duda. Es un hombre, pero también es capaz de ver a través del Agua de Vida como una Reverenda Madre. Sin duda es el Lisan al-Gaib»⁸³. Asimismo, en consonancia con Campbell, Paul trasciende dualmente de forma simbólica, al ser el primer hombre en poder beber sin morir el Agua de Vida, hazaña solo accesible para escogidas Bene Gesserit.

Tras despertar del coma que le ha provocado el Agua de Vida, Paul ve el presente inmediato, es consciente de que el emperador ha llegado a Arrakeen para ayudar a los Harkonnen, así como de las mentiras de la Cofradía para asegurar su suministro de *melange*. Además, percibe que todo confluye en ese momento, por lo que decide actuar, aprovechando la tormenta y el poder del desierto. De esta forma, utiliza los gusanos de arena para atacar Arrakeen y enfrentarse a las tropas de los Sardaukar y Harkonnen, para así recuperar su ducado. Derrotadas estas con la ayuda de los ciudadanos de Arrakeen y las tropas Fremen, Paul se adentra en la sala imperial, donde ha de enfrentarse a su primo Feyd-Rautha en un combate cuerpo a cuerpo. Muerto su primo, el emperador no puede más que entregarle su Imperio, por lo cual obliga a la princesa Irulan a casarse con Paul. De esta forma, se convierte en emperador a la vez que en profeta y líder del pueblo Fremen, por lo que posee dos mundos. Finalmente, con su ascenso al trono imperial, Paul libera a los Fremen de su falta de libertad. No obstante, al mismo tiempo, se han convertido en siervos de la religión de Muab'Did que luchará por todos los confines del universo para llevar la yihad sagrada a sus rincones más apartados.

3.2. La familia Atreides

Para cualquier lector de los clásicos, el nombre de la Casa Atreides (ver Fig. 2: *Árbol genealógico de los personajes principales de Dune*) recuerda al de la Casa de Atreo, cuyas principales figuras fueron Agamenón y Menelao, ambos protagonistas en la Guerra de Troya, tal y como se narra en la *Iliada* de Homero. En definitiva, la vinculación no es casual

⁸⁰ *Ibid.*: 648.

⁸¹ *Ibid.*: 534.

⁸² Palumbo, *op. cit.*: 453.

⁸³ Herbert, *op. cit.*: 654.

y resulta una de las primeras alusiones que despiertan la curiosidad en el lector con respecto a la recepción clásica que se halla en la obra. F. Herbert quiso que los personajes de su novela fueran relacionados con los Atridas, descendientes de Atreo, puesto que esta familia ha pasado a la historia conocida por la violencia dinástica intergeneracional, el incesto y el asesinato, cuyo patrón se verá, en cierta medida, replicado en *Dune*⁸⁴. De esta forma, pretende continuar la maldición de la Casa Atreo en su obra, ofreciendo a Paul Atreides una conexión más directa con los héroes clásicos y la trama heroica que pretende narrar.

Aunque no se desvela desde el principio, el barón Harkonnen es primo a través de algún cruce genético de la Bene Gesserit de Leto I Atreides. A la vez, es padre de la dama Jessica, y por tanto, abuelo de Paul y Alia Atreides. Por ello, cuando el barón asesina a Leto I, está asesinando a su yerno y a su primo a la vez. Paul jura venganza contra su abuelo y la Casa Harkonnen, aunque finalmente será Alia quien mate al abuelo de ambos con el *gom jabbar*. No obstante, antes de lograrlo, Leto II, hijo de Chani y Paul, es asesinado por tropas Sardaukar y Harkonnen, por lo que se podría decir que el barón ha acabado también con la vida de su bisnieto. Finalmente, cuando Paul mata en combate a Feyd-Rautha, está matando a su tío segundo. En definitiva, observamos que, al igual que en la mitología y, en concreto, en el mito de la Casa Atreo, la falta de conocimiento sobre los cruces genealógicos controlados por la Bene Gesserit, unido al odio que se profesan ambas Casas —Atreides y Harkonnen—, da lugar al desarrollo de una violencia intergeneracional. En definitiva, los personajes reconocen que, en cierta medida, están condenados a cometer los mismos crímenes que sus antepasados, en tanto que, para F. Herbert, el universo de *Dune* es determinístico⁸⁵.

Para unir ambas Casas y mitos y acrecentar, de esta forma, el paralelismo familiar, Rogers⁸⁶ propone asimilar al duque Leto con Agamenón y Menelao, en tanto que ambos son Ἀτρεΐδης, hijos de Atreo, lo que llevaría a relacionar a Paul con Orestes o Megapentes. De esta forma, si se compara con Agamenón, su primo Egisto se vería representado por el barón Harkonnen, ambas muertes llevadas a cabo por sendos primos. A su vez, cuando Paul y Alia vengan a su padre matando al barón en una trama urdida juntos, podrían asimilarse a la figura de Orestes, quien fue ayudado por su hermana Electra para asesinar a Egisto y a su madre Clitemnestra. Si se equipara a Menelao, Megapentes es descrito en la *Odisea* como el único hijo de Menelao a la vez que nacido de una esclava; son claras las analogías con Paul, único heredero masculino de la casa Atreides y a la vez hijo de la concubina de Leto, la dama Jessica.

3.3. El orientalismo

Pese a que Paul se inserta en el pueblo de los Fremen, su actitud hacia sus mitos y creencias imita el patrón del Orientalismo, tal como lo comenta en su obra Edward Said. En esta obra, Said establece que Occidente desarrolló un discurso imperialista con la pretensión

84 Herbert, *op. cit.*: 178.

85 Silliman, *op. cit.*: 39.

86 Rogers, *op. cit.*: 567-569.

de justificar las conquistas coloniales. Así, la superioridad de Occidente y del hombre blanco obliga a imponer su conocimiento y sabiduría en pueblos considerados inferiores⁸⁷. Posteriormente, este argumento sería retomado por los EE. UU. en el contexto de la Guerra Fría, para justificar la lucha del capitalismo y la democracia frente al comunismo⁸⁸. Paul Atreides presenta una conducta similar con los Fremen. Estos son descritos como un pueblo con costumbres parecidas a los pueblos primitivos árabes, pueblos nómadas que se encuentran muy influenciados por sus ritos y religión, que marcan sus costumbres. Son un pueblo que espera ansioso la llegada de su mesías, que los liberará de la opresión imperial. No obstante, no son conscientes de que, realmente, sus propias creencias no tienen un origen divino, sino que han sido elaboradas por la Bene Gesserit como un programa de adoctrinamiento y protección para ellas en caso de necesitarlo, a través de la Missionaria Protectora.

Aunque, por un lado, el joven Atreides se siente obligado bajo peligro de muerte a convertirse en líder y profeta de los Fremen, al mismo tiempo percibe las ventajas que le pueden dar ser considerado algo más que un mero miembro del pueblo. No obstante, su percepción de la tribu se asemeja al enfrentamiento entre Occidente y Oriente en nuestra sociedad. Teniendo en cuenta el contexto de la Guerra Fría en la que se escribió la obra, pero también los fracasos del colonialismo, supone un punto interesante en la obra. Así, la familia Atreides y, en concreto, Paul Atreides, suponen un contrapunto en la obra a los Fremen. Paul, pese a integrarse y asimilar las costumbres Fremen, no deja de representar al Imperio que tanto desea destruir, pues es producto de este. A la vez, utiliza al ejército Fremen para derrocar al antiguo Imperio e instaurar uno nuevo que imita en gran medida al anterior. Aunque intenta evitar a toda costa la yihad que destruirá el mundo como lo conocen, su temor estriba más en que esta guerra santa lleve a la destrucción de los valores más avanzados del Imperio, sustituidos por los de los Fremen. No obstante, transformado en el *Kwisatz Haderach*, se da cuenta de que cualquier camino lleva a la destrucción del Imperio; por tanto, todos los futuros son caóticos. A la vez, percibe que el mito del héroe y sus ansias de libertad han transformado la cultura Fremen, convirtiéndola en la misma cultura violenta que tanto deseaba aniquilar, asumiendo estos ahora el papel de colonizadores⁸⁹, como se desarrolla en las secuelas de *Dune*.

El discurso orientalista queda reflejado en numerosos pasajes en la obra, donde se alude al pueblo como bárbaros, curiosamente el mismo término que usaban los griegos para referirse a los extranjeros con tono despectivo. En definitiva, esta visión orientalista hacia otros pueblos tiene su origen en la civilización griega, sobre todo durante las Guerras Médicas que enfrentaron a griegos y persas. Las obras que surgieron durante este periodo, sobre todo acerca del famoso episodio de la Batalla de las Termópilas, narrado por Esquilo en *Los persas*, presentan a los vencidos como personas llenas de vicios e *hibris*, inferiores racionalmente. Ello fue continuado, por ejemplo, por Plinio el Viejo en su *Historia Natural* en el siglo I d. C., donde narra el episodio del banquete de Cleopatra, ofreciendo una imagen

87 Said, 2003: 57-80.

88 Appiah, 2016.

89 Howard, 2012: 8, 31, 36.

de lujo derrochador y de valores inferiores a los romanos cuando reproduce con sorna la historia de Cleopatra, quien echó una perla en un vaso con vinagre y se la bebió para demostrar que no había dinero que no estuviera dispuesta a gastarse⁹⁰.

En la biografía que publicaría Brian Herbert sobre su padre tras su muerte reconoce que la obra venía a simbolizar un enfrentamiento entre la cultura occidental, representada por el Imperio y las Casa Nobles, contra la cultura primitiva de los Fremen⁹¹. De ahí que en ella se recurra frecuentemente al uso del discurso orientalista. De hecho, esta confrontación queda acrecentada por la escena de la muerte de Liet-Kynes, hombre al servicio del emperador y representante de la cultura y la ciencia de Occidente que, pese a que se integra con los Fremen y es acogido como uno más de ellos, acaba muriendo a manos del planeta que pretende cambiar con sus conocimientos occidentales. En definitiva, la llegada de Liet-Kynes y Paul Atreides al planeta Dune llevará a los Fremen a *occidentalizarse*, siguiendo las profecías extendidas por las Bene Gesserit a través de la Missionaria Protectora, que no es más que un producto de Occidente.

3.4. Otros motivos de recepción clásica en la obra

En este último apartado se ofrecerán breves comentarios a alusiones grecorromanas que aparecen en la obra y que todavía no se han mencionado.

Así, es posible trazar un paralelismo entre la especia *melange* y los poderes que otorga a aquel que la consume con la pócima de cornezuelo de cebada (*kykeon*) consumida durante el festejo de los misterios eleusinos⁹². Esta droga es utilizada en Arrakis principalmente en los rituales religiosos como la ceremonia de conversión de Jessica en Reverenda Madre gracias a su transformación del Agua de Vida. A su vez, producía visiones entre los Fremen que también compartían la droga y permitía a todos los miembros de la tribu conectarse en un mismo trance que les da acceso a visiones del futuro, lo que recuerda en gran medida a las visiones que producía la sustancia alucinógena eleusina.

No obstante, quizá el punto de unión se halle en el secretismo de ambos rituales, el de Eleusis y el del Agua de Vida, pues el método de obtención de esta sustancia es uno de los secretos mejor guardados por los habitantes de Arrakis. Igualmente, los iniciados en los ritos de Eleusis tenían prohibido desvelar nada de lo que hubieran experimentado esa noche por las leyes de Atenas y tan solo el hierofante sabía cómo mezclar la pócima. Pese a la escasa información que se tiene de estos misterios, sí se sabe que participaban de una «gran Visión», que pudo ser la inspiración para filósofos como Platón y sus Ideas⁹³.

Asimismo, *Dune* narra un episodio que recuerda a las luchas de gladiadores clásicas, en latín, *munus*. Debido a su proximidad con el Imperio romano, que por razones de espacio no se ha podido comentar en este artículo, no es de extrañar que se reproduzca un

90 Plin. *HN*, IX, 58.

91 B. Herbert, *op. cit.*: 157.

92 Hofmann, Wasson y Ruck, 1980: 75-76.

93 *Ibid.*: 14-15, 38.

espectáculo tan ilustrativo y reconocido de esa etapa histórica. De esta forma, F. Herbert narra el enfrentamiento de Feyd-Rautha, sobrino del barón Harkonnen, con un esclavo-gladiador para conmemorar su décimo séptimo cumpleaños, así como su estatus de heredero de la casa Harkonnen. La arena de forma triangular presentaba una grada para el público a su alrededor y estaba coronada por un palco dorado reservado para la familia dirigente, la Casa Harkonnen. No obstante, en *Dune*, al igual que ocurría en numerosas ocasiones en Roma cuando el emperador Cómodo decidía participar en las luchas, no se trataba de una lucha de gladiadores justa, sino de un enfrentamiento entre un noble y un gladiador —normalmente— incapacitado de alguna manera⁹⁴.

El combate, cargado de simbolismo, desarrollaba unas costumbres muy marcadas, entre ellas, el saludo inicial o los cuchillos que podían portar los combatientes, uno bañado en veneno y el otro no. Así, ambos luchadores hacen uso de escudos y espadas al estilo tradicional de lucha romana. Igualmente, Feyd-Rautha se enfrenta a un enemigo de la Casa Atreides capturado en guerra, mas no conoce este hecho hasta no identificar la insignia del halcón trazada en su brazo. El público participaba desde las gradas en el enfrentamiento tal y como lo hacían en la antigua Roma, a través de gritos, abucheos, silbidos y vítores. Por último, imitando la tradición romana, el barón indicó a Feyd-Rautha mediante un gesto de la mano que cortara la cabeza del gladiador una vez muerto. Sin embargo, el joven decide romper con la tradición y dar respetuosa sepultura al gladiador, lo que le gana el vitoreo del público.

Finalmente, la vinculación de *Dune* con la épica clásica hace que florezca otro rasgo característico del género. Frecuentemente, los personajes reciben epítetos, al igual que ocurría en la época clásica, tradición iniciada por las obras homéricas⁹⁵: Aquiles, el de los pies ligeros; Agamenón y Menelao, hijos de Atreo o Atridas; Héctor, domador de caballos; Odiseo, el astuto; o Eneas, caudillo de troyanos, son solo algunos ejemplos. En *Dune*, se observan epítetos para el duque Leto, el duque rojo; Duncan, el honesto; o Gurney, el valeroso. A su vez, el planetólogo Kynes recibe el sobrenombre de Liet o la hermana de Paul, Alia, Santa Alia del Cuchillo o la Extraña. En último lugar, Paul Atreides es el personaje que recibe más sobrenombres y epítetos: Muad'Dib⁹⁶, *Lisan al-Gaib*⁹⁷, *Kwisatz Haderach* o «el camino más corto», Usul, «la voz de otro mundo» y «aquel que puede estar en muchos lugares a la vez».

4. Conclusiones

En definitiva, como se puede observar en tan solo estas breves páginas, el universo de *Dune* de F. Herbert es rico en todos los sentidos de la palabra. Aunque en el presente trabajo tan solo se hayan explorado cuestiones relacionadas con su vinculación y uso del mundo

94 Kyle, 1998: 224-225; Mulcahy, 1996: 27.

95 Bakker, 2018: 156-183.

96 Nombre que se otorga Paul para asimilarse al ratón del desierto adaptado a la inclemente climatología, cuya silueta puede distinguirse en la segunda luna del planeta (Herbert, 2021: 767).

97 Término Fremmen que hace referencia a un profeta o mesías que viene de otro planeta.

clásico, la obra plantea temas tan diversos, actuales e interesantes como son la ecología, las relaciones geopolíticas entre potencias imperialistas y sus colonias y el peligro de las fuerzas hegemónicas omnipotentes, la combinación de fuentes de las que se nutre en materia religiosa y cultural, o su reflejo de las sociedades medievales, por solo nombrar algunos. Igualmente, el análisis de los diversos motivos aquí expuestos no pretende comprender todos los motivos vinculables con la tradición clásica que en la obra se hallan, sino ofrecer un compendio lógico y razonado de las recepciones más destacadas que se encuentran en ella. De esta forma, asimilaciones del Imperio de *Dune* con el Imperio romano o un estudio del papel que ocupa la mitología en la obra no han podido explorarse, entre otros elementos.

Sin embargo, es necesario volver a la cuestión que aquí nos atañe. ¿Qué enseñanzas, qué riqueza se pueden extraer de la presencia de estos elementos clásicos en la obra? Para responder a esta pregunta es necesario disgregarla en torno a cinco vertientes, que se complementan y que permiten su comprensión como un todo.

Por un lado, primeramente, como ya se viene anunciando, el mundo clásico está presente en el imaginario colectivo en su vertiente estética, sobre todo gracias a las aportaciones cinematográficas. Estas referencias resultan atractivas, exóticas y reconocibles en las descripciones del espacio y pueden suponer un punto de apoyo para el lector desubicado en el entramado futurístico de la obra. En segundo lugar, este mismo hecho confiere prestigio a la obra, en tanto que la vincula con los fundamentos del pensamiento occidental.

En tercer lugar, podría explorarse una vertiente cognitiva en el sentido de apelación a un público que no se quedará tan solo en las capas más elementales de la obra del entramado futurístico de la ciencia ficción, sino que ahondará en el estudio de los motivos y las razones que se esconden detrás de su presencia. Como buen autor, F. Herbert era consciente de que su obra sería leída por un público muy heterogéneo con expectativas completamente diferentes. Por ello, estas referencias a los clásicos suponen un guiño para aquellos capaces de ahondar en las capas más profundas para extraer el jugo a las enseñanzas que pretende compartir el autor. Ello puede extrapolarse igualmente a cuestiones relacionadas con las investigaciones en materia de recepción clásica. Como estudios interdisciplinarios que son, centrados en muchos casos en objetos de estudio de nuestra sociedad moderna, como en este caso *Dune*, quizá tengamos que plantearnos un estudio de la recepción del público general lector de obras de ciencia ficción y comprobar cómo perciben estos el mundo clásico en la obra si se pretende un análisis comprensivo del objeto de estudio. Igualmente, podría resultar interesante incorporar en las investigaciones receptores diversos, tanto investigadores de literatura contemporánea como legos en la materia, que puedan ofrecer visiones que quizá pasen desapercibidas a los clasicistas, pero esto es materia para otro estudio.

En cuarto lugar, podemos hablar de una vertiente religiosa. Como se ha pretendido defender en este artículo, para aquellas personas que se encuentren desamparadas por la pérdida del vínculo con lo trascendental, la literatura del género fantástico puede suplir la religión de que carecen. Así, se constituye como una nueva mitología, en tanto que se vinculan y referencian las historias anteriores, proporcionando un corpus extenso al que apelar, pero que también muestra escisiones en grupos de fieles o seguidores, como se prefieran llamar, que se inclinan hacia determinadas formas, enseñanzas, temas o motivos

de unas obras sobre otras, que puede incluso llegar al fanatismo. Así, este *fandom*⁹⁸ vive de acuerdo con los ideales expuestos en estas obras, las defiende a capa y espada y las vela como si de una religión se tratara. Y es que, para ellos, las historias son verdaderas y sus personajes son ídolos inalcanzables de los que reciben valores morales.

Finalmente, podríamos hablar de una vertiente de vinculación con la tradición, con la historia y el pasado. Así, como se observa ya desde el primer libro de la colección, los personajes de la obra de Herbert muestran una marcada preocupación por el futuro. El miedo de Paul a enfrentarse a su «terrible finalidad», a asumir el papel del *Kwisatz Haderach*, pese a que sea inevitable, pues es su destino, pero, a la vez, la única forma de controlar la senda histórica hacia el futuro, en tanto que *fulcro*, pone en evidencia un claro juego pasado-presente-futuro. La inactividad de Paul le llevaría finalmente al camino que tanto deseaba evitar y del que posteriormente se arrepentirá. De esta forma, la inclusión de elementos de la mitología y mundo clásico puede suponer una llamada al lector más experimentado que sea capaz de comprender las alusiones clásicas, directas o indirectas, a tomar las riendas de su vida e historia, puesto que, aunque no seamos capaces de controlar el futuro devenir por completo, sí que, al contrario que Paul, «prisionero de su propio mito»⁹⁹, podemos intentar dirigir nuestro futuro en la dirección que más nos convenga.

La cuestión final sería la de plantearse si este uso es consciente y tenía un objetivo detrás o si simplemente se trata de una casualidad, lo cual resulta muy dudoso considerando el contexto de F. Herbert. No obstante, sea como fuere, desde la perspectiva de la recepción de sus lectores, pues ahora también la obra ha pasado a formar parte de «la tradición clásica» en tanto que canon de la literatura de ciencia ficción y mitología de nuestra sociedad de masas, pero también como continuadora de la corriente iniciada en Grecia y Roma, lo importante es que estos referentes están presentes, demuestran una continuidad, un sentimiento de pertenencia y nos regalan algo en lo que creer. Estos permiten a los lectores comunicarse de forma más activa o pasiva con el bagaje cultural heredado, comprender la multiculturalidad que supone vivir en nuestro mundo moderno que ha bebido de incontables fuentes y amplía los horizontes a otras formas de expresión de los clásicos. Estos usos son una ofrenda al lector, si me permitís la correlación, para aquellos dispuestos a escuchar.

5. Bibliografía

APPIAH, K. A. (2016): “There is no such thing as western civilization”, *The Guardian*, 9 de noviembre. Disponible en: <https://www.theguardian.com/world/2016/nov/09/western-civilisation-appiah-reith-lecture> [Consultado el 10 de abril de 2022].

⁹⁸ Trekkies o Potterheads, por solo nombrar algunos con apelaciones claramente establecidas.

⁹⁹ Herbert, *op. cit.*: 475.

- BAKKER, E. J. (2018): *Poetry in Speech: Orality and Homeric Discourse*, Ithaca, Cornell University Press. Disponible en: <https://muse.jhu.edu/book/58017> [Consultado el 12 de enero de 2023].
- CAMPBELL, J. (1959): *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Traducción de L. J. Hernández, México D.F., Fondo de Cultura Económica.
- CHRISTENSEN, J. P. (2015): “Time and Self-Referentiality in the Iliad and Frank Herbert’s Dune”, en B. M. Rogers y B. E. Stevens (eds.), *Classical Traditions in Science Fiction*, Nueva York, Oxford University Press, pp. 161–175.
- CURCIC, D. (2022) *Science Fiction Book Sales Statistics [2023]*. Disponible en: <https://wordrated.com/science-fiction-book-sales-statistics/> [Consultado el 7 de abril de 2023].
- DIPASQUALE, W. W. (2018): *Myth-making and sacred nature: J.R.R. Tolkien’s and Frank Herbert’s mythopoeic fiction*, Tesis doctoral, Drew University, Madison. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/3b940dc88dadf62afb5984d3d805dc78/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750> [Consultado el 10 de abril de 2022].
- Encyclopedia Britannica: *Dune*. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Dune-by-Herbert> [Consultado el 7 de abril de 2023].
- GARCÍA GUAL, C. (1999): *Introducción a la mitología griega*, Madrid, Alianza Editorial.
- HERBERT, B. (2003): *Dreamer of Dune: The Biography of Frank Herbert*, Nueva York, Tor.
- HOFMANN, A., WASSON, R. G., y RUCK, C. A. P. (1980): *El camino a Eleusis: una solución al enigma de los misterios*. Traducción de F. Garrido, México D. F., Fondo de Cultura Económica.
- HOWARD, K. T. (2012): *Religious violence in Frank Herbert’s Dune series*, Tesis de máster, Florida Atlantic University, Boca Ratón. Disponible en: https://fau.digital.flvc.org/islandora/object/fau%3A3929/datastream/OBJ/view/Religious_violence_in_Frank_Herbert_s_Dune_series.pdf [Consultado el 10 de abril de 2022].
- JACKSON, R. (2013): *Fantasy*. Taylor and Francis. Disponible en: <https://doi.org/10.4324/9781315015958> [Consultado el 10 de abril de 2022].
- JAUSS, H. R. (2013): *La historia de la literatura como provocación*. Traducción de J. Godo Costa y J. L. Gil Aristu, Madrid, Gredos.
- KELLEGHAN, F. (ed.) (2002): *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature*, Pasadena, Salem Press Inc.
- KYLE, D. G. (2000): *Spectacles of death in ancient Rome*, Londres, Routledge. Disponible en: <https://doi.org/10.4324/9780203006351> [Consultado el 12 de enero de 2023].
- KUNZRU, H. (2015): “Dune, 50 years on: how a science fiction novel changed the world”, *The Guardian*. 3 de julio. Disponible en: <https://www.theguardian.com/books/2015/jul/03/dune-50-years-on-science-fiction-novel-world> [Consultado el 7 de abril de 2023].

- MCADAMS, D. (2000): Dune does it for Sci Fi. *Broadcasting & Cable*. 11 de diciembre. Disponible en: <https://www.nexttv.com/news/dune-does-it-sci-fi-95665> [Consultado el 7 de abril de 2023].
- MCCONNELL, J. (2016): "Introduction", en J. McConnell y E. Hall (eds.), *Ancient Greek Myth in World Fiction since 1989*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc, pp. 1-11.
- MULCAHY, K. (1996): "The Prince on Arrakis: Frank Herbert's Dialogue with Machiavelli", *Extrapolation*, 37 (1), pp. 22-36. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/d2a5673b0a094cd3d2270277abe10f2f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1820923> [Consultado el 12 de enero de 2023].
- PALUMBO, D. (1997): "'Plots Within Plots... Patterns Within Patterns': Chaos-Theory Concepts and Structures in Frank Herbert's Dune Novels", *Journal of the Fantastic in the Arts*, 8 (1), pp. 55-77. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/43308280> [Consultado el 10 de abril de 2022].
- ROGERS, B. M. (2018): "'Now Harkonnen Shall Kill Harkonnen': Aeschylus, Dynastic Violence and Twofold Tragedies in Frank Herbert's Dune", en R. F. Kennedy. (ed.), *Brill's Companion to the Reception of Aeschylus*, Leiden, Brill, pp. 553-581.
- ROGERS, B. M., y STEVENS, B. E. (2017): "Introduction: Fantasies of Antiquity", en B. M. Rogers y B. E. Stevens (eds.), *Classical traditions in Modern Fantasy*, Nueva York, Oxford University Press, pp. 1-22.
- ROGERS, B. M., y STEVENS, B. E. (eds.) (2015): *Classical traditions in Science Fiction*, Nueva York, Oxford University Press.
- RÓMAR, A. (2009): "El mito y la ciencia ficción: polos de la explicación imaginaria de la realidad", en T. López Pellisa y F. A. Moreno Serrano (eds.), *Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, Madrid, Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, pp. 815-825. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/8833> [Consultado el 10 de abril de 2022].
- SAID, E. W. (2003): *Orientalismo*. Traducción de M. L. Fuentes, Barcelona, Debolsillo.
- SHIPPEY, T. (2002): "Science Fiction and Fantasy", en F. Kelleghan (ed.), *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature*, Pasadena, Salem Press, Inc, pp. 1-12.
- SILLIMAN, B. A. (1996): *Conserving the balance: Frank Herbert's Dune as propaganda*, Tesis doctoral, Universidad de Rhode Island, Kingston. Disponible en: <https://digitalcommons.uri.edu/dissertations/AAI9702075/#:~:text=Conserving%20the%20Balance%3A%20Frank%20Herbert's%20DUNE%20as%20Propaganda%20examines%20Herbert's,of%20the%20attempts%20at%20propagandizing> [Consultado el 10 de abril de 2022].
- Sony Pictures Classics (2014): *Jodowowsky's Dune | Official Trailer HD (2014)*. [Video online]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mocJNR8HEwo> [Consultado el 7 de abril del 2023].
- SPRY, J. (2022): 'Dune' wins 6 Oscars at Academy Awards. *Space*. 28 de marzo. Disponible en: <https://www.space.com/dune-wins-6-oscars-academy-awards-2022> [Consultado el 7 de abril de 2023].

TORRES MEZA, L. F. (2010): *The Bene Gesserit in Frank Herbert's Dune: An analisis*, Tesis de grado, Universidad de Islandia, Reikiavik,. Disponible en: https://skemman.is/bitstream/1946/7298/1/Bene_Gesserit_Luis_Torres.pdf [Consultado del 10 de abril de 2022].

VALENTE, C. M. (2018): "Just your average Tuesday-morning Minotaur" en B. M. Rogers y B. E. Stevens (eds.), *Once and Future Antiquities in Science Fiction and Fantasy*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc, pp. 200–203.

WEINER, J. (2017): "Classical Epic and the Poetics of Modern Fantasy", en B. M. Rogers y B. E. Stevens (eds.), *Classical Traditions in Modern Fantasy*, Nueva York, Oxford University Press, pp. 25–46.

Fuentes primarias

HERBERT, F. (2021): *Dune*. Traducción de D. Santos, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial.

PLINIO EL VIEJO, *Historia natural: libros VII-XI*. Traducción de A. Fontán, I. García Arribas, E. del Barrio y M. L. Arribas, Madrid, Gredos.

Anexos

Fig. 1: Adaptada de ROGERS, B. M. (2018): "“Now Harkonnen Shall Kill Harkonnen”": Aeschylus, Dynastic Violence and Twofold Tragedies in Frank Herbert's *Dune*", en R. F. Kennedy. (ed.), *Brill's Companion to the Reception of Aeschylus*, Leiden, Brill, pp. 553–581.

Fig. 2: Adaptada de HERBERT, F. (2021): *Dune*. Traducción de D. Santos, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial.

6. Anexo

	La aventura del héroe	<i>Dune</i>
Primera etapa: Partida Libro I: <i>Dune</i>	[Mundo normal] Llamada a la aventura Ayuda sobrenatural / mentores Cruce del primer umbral Ventre de la ballena	[Caladan] Migración a Arrakis Gurney, Thufir, Idaho, Yueh, Jessica y Leto Paul y Jessica escapan de Arrakeen Paul y Jessica se quedan atrapados en el desierto (incluida la tormenta de arena al comienzo del Libro II)
Segunda etapa: Iniciación Libro II: <i>Muad'Dib</i>	Camino de pruebas Encuentro con la diosa / mujer tentadora Prueba definitiva Reconciliación con el padre Apoteosis Gracia última	Supervivencia en el desierto Chani / Harah Paul mata a Jamis Jura venganza para Leto y Liet Jessica bebe el Agua de Vida Jessica se convierte en Reverenda Madre
Tercera etapa: Regreso Libro III: <i>El Profeta</i>	Huida mágica Rescate del mundo exterior Cruce del umbral del regreso Posesión de dos mundos Libertad para vivir	Paul cabalga un Gran Hacedor Paul bebe el Agua de Vida Ataque a la ciudad de Arrakeen y combate con Feyd-Rautha Paul es Muad'Dib y Emperador Paul cambiará el ciclo cósmico

Fig. 1: Tabla comparativa del monomito de Campbell y *Dune*.

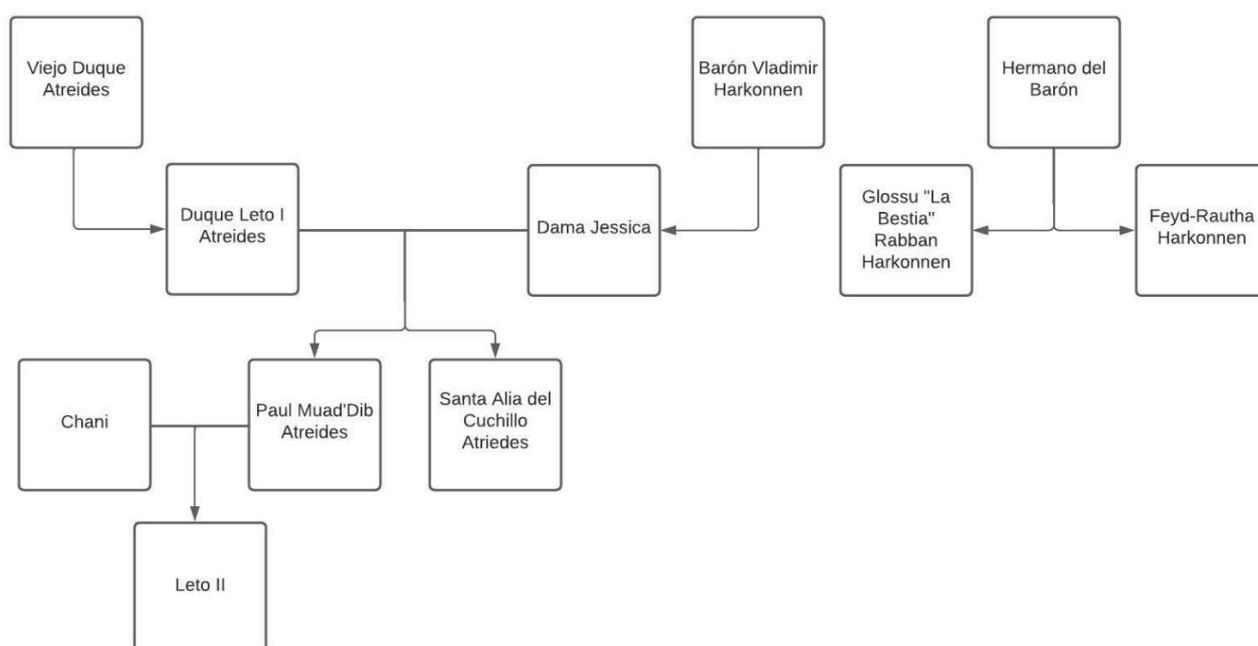


Fig. 2: Árbol genealógico de los personajes principales de *Dune*.

7. Biografía

Nacida en Sevilla en 1999, Ana Cabrera Zlotnick es egresada del Doble Grado en Humanidades y Traducción e Interpretación (EN, FR) del curso académico 2021-2022 en la Universidad Pablo de Olavide. Su fascinación por el mundo grecorromano, así como por la literatura fantástica, la llevaron a completar esta primera investigación que espera ser tan solo la primera de muchas. Igualmente, el embrujo de la literatura de la imaginación la han llevado a países extranjeros donde está descubriendo otras formas de ser y relacionarse con los demás.