



Trabajo de Fin de Master
“Literatura y Civilización hispánica”

*La estética en los personajes de las películas adaptadas de la novela
Dune, de Frank Herbert*

Presentado por

Mounir FIZAZI

Dirigido por

Dr. Lotfi BERBAR

Composición del tribunal

Dr. Bensahla Tani Sidi Mohammed

Presidente

Universidad de Tlemcen

Dr. Berbar Lotfi

Director

Universidad de Tlemcen

Dra. Yahla Houda

Vocal

Universidad de Tlemcen

Agradecimientos

*Me gustaría agradecerle a ti «Allah »
por bendecirme para llegar a lo que te he preguntado.*

*A mi director de tesina, el Dr. Berbar Lotfi,
por haberme tendido la mano y aconsejado sobre las lecciones de la vida,
además de los conocimientos cinematográficos que me ha compartido,
por todos sus esfuerzos y dedicación,
su paciencia y motivación para que pueda acabar mis estudios con éxito.*

*Es un gran honor tener
al profesor y Presidente del tribunal, el Dr. Bensahla Tani Sidi Mohammed,
gracias por haber dado de su tiempo y haber aceptado evaluar mi proyecto.*

*De igual manera quisiera agradecer a la profesora Dra. Yahla Houda,
como vocal del tribunal, de haberme abierto la ventana de la interpretación
comunicativa de mi tesina.*

*Agradezco a los profesores que me ayudaron durante toda mi carrera universitaria
sin excepción, por las formaciones y las instrucciones que han compartido conmigo.*

*Al final, muchas gracias a todos que han formado parte de mi vida, por todo lo que
me han ofrecido en mis mejores y peores momentos.*

A mis padres

A mis hermanos

En memoria de mi abuelo

A los Andalujos, unidos por el hispanismo

Índice

Índice

Introducción	1
Capítulo I: Metodología	
1. Teorías literarias y cinematográficas	3
1.1. La poética	3
1.2. La literatura comparada	4
1.2.1. El estudio comparatista	6
1.3. La narratología	6
1.3.1. Estudio narratológico de la película	7
1.3.2. La construcción narrativa	7
1.3.3. Las variantes textuales	8
1.3.4. Los personajes	9
1.3.5. La temporalidad y la espacialidad	11
1.3.6. Los narradores	11
2. Construcción del personaje en el cine	12
2.1. Definición de personaje	12
2.2. El personaje fílmico	13
2.3. La construcción del personaje	13
2.4. Tipos de personaje	14
2.5. La apariencia de personaje	14
2.6. La expresión verbal	15
2.7. El carácter del personaje	15
2.8. La vida interior del personaje	15
2.9. La vida exterior del personaje	15
2.10. Los elementos del discurso	16
2.11. Elementos extradiscursivos	16
2.12. El personaje como rol	16
2.13. El personaje como actante	16
2.14. La creación del personaje	16
2.15. La emoción y el color	19
2.16. Circulo de la emoción	19

Capítulo II: Antecedentes

1. Literatura y cine de ciencia ficción	20
1.1.Historia de ciencia ficción	20
1.2.El género de ciencia ficción	20
1.2.1. Definición y concepto de ciencia ficción	20
1.2.2. Los subgéneros de ciencia ficción	21
1.3.Literatura de ciencia ficción	22
1.4.El cine de ciencia ficción	23
1.5.Los videojuegos de ciencia ficción	23
2. La novela <i>Dune</i>	25
2.1.Biografía del autor	25
2.2.El argumento de <i>Dune</i>	26
2.2.1. <i>Dune</i> 1984	27
2.2.2. <i>Dune</i> 2021	28
2.3.Ficha técnica de las adaptaciones de <i>Dune</i>	28
2.3.1. Adaptación cinematográfica	29
2.4.Estudio narratológico de la película	29
2.4.1. La intertextualidad	29
2.4.2. La paratextualidad	33
2.4.3. Los personajes	33
2.4.4. Temporalidad	36
2.4.5. Espacialidad	36
2.4.6. Cronotopo del Universo <i>Dune</i>	36
2.4.7. Narradores	38
2.4.8. Título	38

Capítulo III: La Estética de los directores

1.1. La estética	39
2. Ficha de los personajes de <i>Dune</i>	40
2.1.Paul Atreides	40
2.2.El Barón	43
2.3.Duque Leto	46
2.4.Rabban Harkonnen	49

	<i>Índice</i>
2.5. Jamis Fremen	51
2.6. Thufir Hawat	52
2.7. Dr. Yueh	54
2.8. Liet-Kynes	56
2.9. Chani-Kynes	58
2.10. Lady Jessica	60
2.11. Gaius Helen Mohiam	62
3. Crítica de <i>Dune</i>	64
Conclusión	75
Bibliografía	
Anexos	

Índice de cuadros, tablas, figuras y gramas

Gramma 1. Rueda de emociones de Robert Plutchik, (Plutchik, 1980)	18
Figura 1. Frank Herbert	26
Cuadro 1. Caspar David Freidrich, le Voyageur, Contemplant une mer de nuages (1818)	30
Figura 2. Paul Atreides, 2021	30
Tabla 1. Terminología de <i>Dune</i>	32
Tabla 2. Personajes principales de <i>Dune</i>	35
Tabla 3. Personajes secundarios de <i>Dune</i>	35
Tabla 4. Personajes terciarios de <i>Dune</i>	35
Tabla 5. Paul Atreides	40
Tabla 6. El Barón	43
Tabla 7. Duque Leto	46
Tabla 8. Rabban Harkonnen	48
Tabla 9. Jamis Fremem	50
Tabla 10. Thufir Hawat	52
Tabla 11. Dr. Yueh	53
Tabla 12. Liet-Kynes	55
Tabla 13. Chani-Kynes	57
Tabla 14. Lady Jessica	59
Tabla 15. Gaius Helen Mohiam	62
Fotograma 1. Concepto del vestuario de Gaius Helen, (Aesthety, 2021)	72
Fotograma 2. Los Monjes griegos, (Aesthety, 2021)	72
Fotograma 3. Niña afgana, Natcional Geographic (2016)	73

Introducción

La literatura es un término amplio que se refiere a todo tipo de escritos que dieron lugar desde los manuscritos antiguos hasta los libros modernos, se ha utilizado a lo largo de la historia con fines de entretenimiento y educación; el cine y la literatura son dos elementos que se complementan, la literatura determina la naturaleza de los filmes, estrategias y motivos, son dos formas narrativas que se dividen en varias categorías, y en esto cabe mencionar la ciencia ficción, como un género literario, que ha dejado un impacto positivo en los fanáticos de la literatura y cine; la ciencia ficción es un subgénero de la literatura de ficción que se ha cultivado desde el siglo XX, trata temas de la ciencia y la tecnología con visiones futuristas en la sociedad humana u otras.

Son varios los autores que han escrito libros de dicha temática, entre otros se encuentra el autor estadounidense Frank Herbert, gracias a su saga galáctica de ciencia ficción *Dune* (1965), ha cambiado la visión del mundo, y vio varias adaptaciones de su novela en diferentes décadas.

Nuestro trabajo de Master: intitulado “*La estética en los personajes de las películas adaptadas de la novela Dune, de Frank Herbert*”, lleva el objetivo del análisis estético en los personajes fílmicos adaptados de la novela *Dune*.

El interés por elegir el universo *Dune*, consiste en la exploración de la estética en los personajes fílmicos adaptados de la novela, con el fin de comprender el cómo y el porqué de las transformaciones y los cambios que sufren los personajes; empezando por la génesis de la obra original y de las diferentes adaptaciones cinematográficas.

El presente trabajo de fin de master, nos ha conducido a preguntarnos sobre:

¿En qué se diferencia la construcción de los personajes en la visión de cada director de cine?

¿Cuáles son los procesos estilísticos que permiten las mutaciones de los personajes?

¿De qué manera influye la época o la tendencia en la concepción de los personajes?

Nuestra tesina se divide en tres capítulos; en el primer capítulo, se presentará las teorías literarias y cinematográficas imprescindibles para nuestro trabajo, también nos interesaremos por la presentación del personaje tanto narrativo como cinematográfico, y el análisis del personaje fílmico según la metodología de Rufi Pérez; así como la teoría de las emociones según Robert Plutchik.

El segundo capítulo será dedicado a la literatura y cine de Ciencia Ficción, en que intentaremos explicar de forma panorámica la fundación de este género y su evolución a lo largo de los siglos; nos interesaremos también por la génesis de la novela *Dune*, y sus diferentes adaptaciones cinematográficas.

El último capítulo consiste en analizar los personajes de las obras tanto narrativas como cinematográficas de *Dune*, con el fin de identificar los convergentes y los divergentes; además, descifrar los procesos narrativos, la visión de cada director de adaptación cinematográfica acerca de los personajes; entender los propósitos que tienen los directores por la reedición de *Dune* y finalmente analizar las mutaciones de los personajes según la tendencia y la época de la adaptación.

Para el estudio estructuralista y narratológico, nos interesaremos respectivamente por las teorías de Gerard Genette, que se basan del análisis intertexto, paratexto, el argumento, el cronotopo, los personajes y narradores de las películas, *Dune* 1984, *Dune* 2021.

Nuestra tesina, cuyas finalidades son desarrollar un análisis descriptivo de los personajes narrativos y cinematográficos, con el fin de elaborar un estudio comparativo entre los personajes y contemplar la estética en los personajes fílmicos adaptados de la novela, según la visión de cada director.

Capítulo I

1. Teorías literarias y cinematográficas

El estudio de las teorías literarias se ha transmitido de antaño, con el objetivo de determinar la relación entre teoría literaria y la poética. Con esta reflexión, sabremos el rol del arte del lenguaje para concretizar la definición de este tema, según las ópticas de los diferentes investigadores en el terreno.

La investigación que proponemos, consiste en un estudio comparativo entre la literatura y la pantalla grande, entre la palabra y la imagen, entre la imaginación y la visualización, con la focalización en la narrativa y al mismo tiempo en la adaptación fílmica de la novela.

En la narrativa nos interesaremos a la narratología, sus peanas, nos basamos también en el aspecto literario, específicamente, el género literario, puesto que tenemos a la novela de Ciencia Ficción “*Dune*” de *Frank Herbert*.

Para la adaptación fílmica, haremos una profundización hacia las teorías cinematográficas, presentando los movimientos más destacados, con el fin de tratar el guion fílmico.

1.1.La Poética

Elena Gallardo Paúls indica acerca de la polémica, citando a Todorov, semiólogo estructuralista francés:

Todorov emplea el término “poética” según las teorías del estructuralismo francés como sinónimo del de “teoría literaria” de Wellek. Para delimitar la poética, “a la que define como un acercamiento a la literatura a la vez “abstracto” e “interno”. (Todorov, 1968)

Lo que pretende transmitir el semiólogo con su perspectiva, es que hay dos rumbos en su visión acerca del discurso narrativo, en primero, Todorov aconseja ver en el texto literario un objeto suficiente de conocimiento, la actitud de la interpretación, comentario, explicación del texto, lectura... el objetivo consiste en el sentido de la obra.

En segundo, Gallardo cita en 2011 que se trata de establecer leyes generales de las que el texto literario es un producto, que es la actitud de la ciencia, la actitud que adoptan los estudios psicológicos o psicoanalíticos, filosóficos, o sociológicos. Se trataría del tipo de estudios que Wellek y Warren denominan “acercamientos extrínsecos”

Los investigadores siempre se enfrentan con los problemas de géneros y de definición de la literatura, intentando comprenderla a través de un aspecto panorámico, que consiste en el arte del lenguaje, entre la Estética y la Lingüística, verbal y no verbal; al final se confirma que la nueva denominación de las teorías literarias se conoce por la Poética.

Por este motivo, Francisco Abad, entre otros teóricos, transmiten a través de sus reflexiones que el término hace referencia a toda teoría interna de la literatura, afirmando:

Entendemos por Poética -lo hemos dicho- la ciencia de lo literario, la teoría de la literatura; esta ciencia (según la concebimos) no ha de consistir sólo en un saber de las formas, de los componentes formales y artísticos que dan esteticidad al discurso, sino que habrá de analizar asimismo su sustancia de contenido, la sustancia connotada por él.(Nebot, 1989)

1.2.La literatura comparada

El estudio que llevaremos a cabo, categorizará las producciones literarias, los elementos más relevantes son: los aspectos que enfocan en el texto, otros, que son relacionados con el autor y su ambiente; y el tercer elemento es la proyección semiótica, social entre otros aspectos que existen en una obra particular.

Sin embargo, esto no es el único punto de vista que hay, es otra comparación que se encarga de comparar entre obras literarias de diferentes autores, culturas, y distintos niveles de expresión escrita.

Uno de los elementos de la vida, lo que se ejecuta diariamente, es la comparación, andamos comparando, materias, mentalidades, colores, ciencias, religiones, videojuegos, personajes de películas o novelas etc.

La comparación literaria, se interesa en las obras literarias, o artísticas, un ejercicio intelectual que se plasma como una idea en el cerebro del humano por la curiosidad que tiene, por la capacidad a analizar, comparar, relacionar los valores y los elementos que le rodean.

Jean Jacques Rousseau explica, y citamos: “La reflexión nace de las ideas comparadas y es la pluralidad de las ideas lo que lleva a compararlas. El que solo ve un objeto no puede comparar nada” (Suarez, 2018) .

La comparación ha nacido desde la existencia del humano, evolucionando poco a poco, con el paso de los siglos, hasta llegar a ser una ciencia, una disciplina erudita nombrada “Literatura comparada”

Esta disciplina, la definen los investigadores como una ciencia cuya finalidad es estudiar los textos literarios, desde un punto de vista comparatista; que posteriormente se bifurcaron ramas literarias conocidas por la crítica, la teoría literaria y la historia literaria.

María José Vega Ramos afirma que el comparatismo anterior al siglo XIX constituye un ámbito que ha recibido un tratamiento escaso o nulo por parte de los historiadores de la disciplina. En 1727, *Voltaire's Essay on epic poetry*, fue el elemento oficial del comparatismo literario, publicado por primera vez en lengua inglesa, y se considera como uno de los textos más representativos de la aproximación ilustrada a la comparación entre literaturas nacionales (Voltaire & White, 1915).

Claude Fauriel, en el siglo XIX fue el fundador de la Literatura comparada como una disciplina, en alemán; posteriormente, fue adoptado la ciencia a los franceses, que fueron los innovadores de la disciplina, la desarrollaron durante el siglo XX conocido por los avances tecnológicos y la evolución literaria en Europa.

Guillén la define como:

Por Literatura Comparada (rótulo convencional y poco esclarecedor) se suele entender cierta tendencia o rama de la investigación literaria que se ocupa del estudio sistemático de conjuntos supranacionales. [...] Y digo supranacional, mejor que internacional, para subrayar que el punto de arranque no lo constituyen las literaturas nacionales, ni las interrelaciones que hubo entre ellas. (Claudio, 1985)

En 1958, nace una nueva perspectiva, en los EE.UU, Rene Wellek y Henry H.H Remak, amplificaron el campo de investigación de los comparatistas; de la escuela estadounidense.

Remak plantea la idea de que la literatura comparada es el estudio de la literatura más allá de los confines de un paso en particular, e incluye el estudio de las relaciones entre la literatura por un lado, y otras áreas del conocimiento y la creencia... se trata de comparar la literatura con otras esferas de la expresión humana. (Remak, 1961, p.1)

1.2.1. El estudio comparatista

El estudio comparativo, es un sistema que orienta a entender mejor la relación existente entre literatura y cine, para lograr un acercamiento más profundo del objeto de estudio, las escuelas más influyentes del dominio son la escuela francesa que es histórica, es decir que depende de otras disciplinas del conocimiento, y la escuela norteamericana, que es teórica, cuenta con la pura comparación.

1.3.La narratología

Para Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe., la narratología es la especialidad que se encarga del relato narrativo, su forma y su estructura; en otras palabras, es la teoría de los textos narrativos, los textos que narran unos sucesos que se realizan a lo largo de un tiempo determinado, estos hechos son una transformación o variación de la situación inicial.(Infante, 2000)

José Hernández afirma que “Narrar es contar...” y explica que la narración es un tipo de texto en el que se cuentan hechos reales o ficticios.

Para analizar los textos narrativos, hay que estudiar la historia y las composiciones que se encuentran en forma de acciones dentro del relato, también, el estudio de los personajes, el cronotopo, el orden de estos componentes y el punto de vista de contar la historia (Hernández, 2019) .

La evolución de las teorías que comprenden la ficcionalidad de las producciones literarias alude a la confusión entre los términos “ficción” y “literatura”, y esto se nota en la reflexión de Todorov:

El arte es una imitación, diferente según el material que se utiliza; la literatura es imitación por el lenguaje, así como la pintura es imitación por la imagen... no se imitan las cosas reales sino las ficticias, que no necesitan haber existido.(Todorov, 2017)

El autor de una obra, es el poseedor de las palabras, de los diálogos que contiene el libro, pero no es él quien habla, sino las intervenciones de los diálogos ficticios que son bien determinadas por el autor; según Bonati, el autor produce y reproduce los signos distintivos del

habla, es el contrario de lo citado, el autor, usando su imaginación, es quien construye un discurso, diálogo o monólogo de un hablante imaginario, que es el personaje (1978, p. 143).

1.3.1. Estudio narratológico de la película

En la parte siguiente, nos interesaremos por la construcción narrativa que sirve para conocer el eje cronológico de los hechos ocurridos a lo largo del relato; también, la presentación, la función y el rol de los personajes en el relato.

Estudiaremos también el espacio y el tiempo donde han ocurrido los hechos, con el fin de destacar las bases de la trama, el elemento más primordial en la novela para entender el contexto, es lo que se denomina: el cronotopo.

La última etapa consiste en analizar la perspectiva que lleva el autor con el objetivo de descifrar el papel que transborda.

1.3.2. La construcción narrativa

La narración en groso modo, pretende ser una construcción compleja que forman seres existentes, depende del tipo de discurso, puede ser una realidad ficcional, y puede ser también una realidad histórica.

Todo esto se revela en expresiones de sentido intencionales, que se dividen en lo siguiente: supresiones, omisiones, alteraciones, que son creadas con el fin de estructurar la coherencia del sentido.

El mundo de la ficción es todo aquello que está incluido en un relato, porque lo que pasa a la hora de empezar a ver una película, o leer un libro, es entrar por una ventana que lleva a otro mundo, parecido al del ser humano, personas parecidas, lugares similares, acontecimientos y eventos comunes; es lo que se resume en una palabra, **la diégesis**.

La diégesis la define el teórico André Gardiès (1993):

Mundo ficcional que funciona generalmente (pero no siempre) a imagen y semejanza del mundo real. Se trata entonces de un mundo, un universo espacio-temporal coherente, poblado de objetos y de individuos que posee sus propias leyes (parecidas eventualmente a aquellas de la experiencia vivida). El texto narrativo muestra y representa parcialmente dicho mundo. Sin embargo, el lector o espectador también tiene que construirlo imaginariamente a partir de lo que el texto propone o sugiere. La diégesis

es el mundo en el cual penetra el lector o espectador cuando se deja “atrapar” por una historia.(Gardiès, 1993)

1.3.3. Las variantes textuales

En esta parte, se propone dar una visión superficial sobre algunos elementos de las transtextualidad, según G. Genette.

1.3.3.1.La intertextualidad

Esta variante es una de las herramientas primordiales que sirve para la crítica en los estudios literarios, cuya función es mostrar la adaptación de un texto por otro o más textos.

En 1966, Julia Kristeva creó estos términos “intertextualidad” e “intertexto”, que se emplearían más tarde por otros teóricos, como Genette (1982), Todorov (1981) entre otros.

La intertextualidad es una referencia explícita a otro texto, según Kristeva, puede ser una cita, un juego de palabras, puede ser también un dicho modificado, es en mayor o menor medida, todo texto que está conectado con otros antiguos.

José Manuel Losada afirma que *“la ventaja de este método es evidente: excluye toda posibilidad de error, puesto que el lector lee las referencias a textos como parte primordial de la estrategia texto que tiene bajo sus ojos...”* (Losada Goya, 1997, p. 12), mencionar « este método » hace referencia a la intertextualidad, porque es un método que sirve para la comprensión de épocas, temas, poéticas entre otros(Álamo Felices, 2014) .

1.3.3.2. La paratextualidad

Elementos del paratexto:

- Icónicos: abarca todo lo perceptivo (marca distintiva del texto).
- Verbales: comentarios breves del texto.

Tipos de paratexto:

- Peritexto: dentro del libro: diseño, ilustración.
- Epitexto: fuera del libro: entrevistas autor, folletos, gacetilla.

Clasificación del paratexto:

- Autoral: se basa en la comprensión del texto. Es específicamente verbal, propio del libro. Abarca: dedicatoria, título, epígrafe, prólogo, índice, gráficos, glosario, notas, epílogo, notas bibliográficas:

Este es responsabilidad del autor en este sentido que es él mismo quien elige y/o formula los fragmentos de texto y, en su caso, los otros elementos paratextuales (imagen y sonido) que acompañan a su texto. En esta categoría de paratexto entran, fundamentalmente, elementos como el título, los subtítulos cuando los hay, las dedicatorias, los epígrafes, los prólogos y epílogos, las notas introductorias y/o finales, etc., funcionalizados todos ellos en una estrategia de inscripción del autor y de lector en una situación interactiva en la que el centro está ocupado por la obra misma, “arropada” por todos estos elementos paratextuales que constituyen esa franja del texto impreso (Sabia 2005: 3).

- Editorial: aspectos publicitarios: formatos, tapas, diseño, ilustración, diagramación. Pueden ser: tardíos, póstumos y originales:

Este último obedece a unas necesidades específicas de mercado y coyuntura comercial y depende de la capacidad, los medios y las estrategias de edición, difusión y distribución correspondientes a la política o línea seguida por la casa editorial. Depende también de si se trata de una primera edición de la obra, de si se trata de una reimpresión, de si el autor es conocido... etc., etc., y su estudio compete más a la sociología del libro como producto para el consumo y se aleja, pues, de nuestro objeto de estudio. (Álamo Felices, 2014)

1.3.4. Los personajes

El personaje es elemento que hace rodar la historia, por eso es necesario entender este concepto, ver las diferentes definiciones de los autores y su rol en la historia.

1.3.4.1. Definición de personaje

En el trabajo elaborado por Patricia Celedón, intitulado “La construcción retórica de la identidad del personaje: Un análisis de infortunios de Alonso Ramírez, de Carlos de Sigüenza y Góngora”, Patricia define al personaje y afirma:

Durante este trabajo utilizamos los conceptos de ‘configuración’, ‘caracterización’, ‘individualización’ e ‘identidad’ del personaje. Aquí intentaremos definir estos conceptos para así tener claro en qué sentido los usamos.

Un personaje es un ser animado real o ficticio que actúa en un relato (literario, dramático o visual). Es decir, un personaje es un ente al que se le atribuyen una serie de acciones, palabras y/o pensamientos en el marco de una historia.

Los personajes pueden ser personas, animales, cosas animadas, seres fantásticos o seres sobrenaturales. En todo tipo de relato o narración hay personajes. Por ejemplo, obras de teatro, novelas, cuentos, películas, series de TV o, incluso, pinturas o esculturas que cuentan historias (Celedón, 2009).

También se usa la palabra personaje para referir a aquellas personas cuyas cualidades (positivas o negativas) las hacen sobresalir, lo que genera una serie de historias o mitos en torno a su figura. El ejemplo más paradigmático son los llamados personajes históricos. También aplica para referir a los llamados "personajes cotidianos" (compañeros de trabajo, vecinos, profesores, etc.) (Veljacic, 2020)

1.3.4.2. Tipos de personajes según su importancia

Según las informaciones encontrados en el sitio de Delgado, Prada Oropeza, categoriza los personajes de la manera siguiente, según la importancia que tiene en el relato:

- El protagonista

Es el personaje principal, se caracteriza por representar una modalidad positiva, que el narrador atribuye, también por ser el elemento más dominante a lo largo del relato, él sabe, quiere y puede; el conflicto o la oposición que se manifiesta a su camino es lo que se conoce por "el antagonista".

- Los personajes secundarios

El elemento que complementa al personaje principal, es **el personaje secundario**, puede ser el ayudante, puede desempeñar el papel del informante o el explicador, cuya finalidad es divulgar información.

- Los personajes terciarios

Su importancia es menor, en toda la progresión del relato, aparecen unas veces, son mucho más un relleno de la trama de la historia

Personajes episódicos o incidentales

Existe otro tipo de personajes, que son fugaces, aparecen dentro de la trama, pero no tienen presencia total a lo largo del relato, su fin es lograr un objetivo preciso, como su denominación lo determina "personaje incidental".

Personajes aludidos

La última categoría consiste en los personajes que no participan en la trama, pero sí se habla de ellos, se señalan para la ampliación de los acontecimientos (Delgado, 2018)

1.3.5. La temporalidad y la espacialidad

En la tesis intitulada “Competencias de dominio sobre temporalidad y espacialidad en la asignatura de historia de la sociedad mexicana que presentan estudiantes de preparatoria” elaborada por Alejandro Reyes Aguilar, define el tiempo y el espacio de la manera siguiente:

1.3.5.1.El tiempo

“El tiempo es un concepto de gran complejidad y sólo lo podemos comprender desde una mirada amplia y transdisciplinar. El tiempo está presente en nuestra vida, una vida organizada alrededor del reloj, los horarios y el calendario. El tiempo está presente en nuestro lenguaje y nuestras actividades: esperamos, desesperamos, hacemos tiempo, perdemos, recortamos, alargamos el tiempo, damos o nos toman tiempo. El tiempo pasa rápido y lento, se acelera o, incluso, ¿se detiene? El tiempo es historia, la nuestra y la de todas las personas, es pasado colectivo, es interrelación de pasado, presente y futuro.” (Reyes Aguilar, 2017)

1.3.5.2.El espacio

“...equivaldría al lugar en el que habitamos, vivimos, nos relacionamos y nos desenvolvemos y, en un sentido más amplio, todo lo referido a la superficie terrestre y la biosfera (J. Tricar) o a todo lo usado por el hombre para su existencia (J. Gottman). En síntesis, "el espacio geográfico se presenta, pues, como el soporte de unos sistemas de relaciones, determinados a partir de unos elementos del medio físico y de otros procedentes de las sociedades humanas" (O. Dollfus, 1982:8)...” (Reyes Aguilar, 2017)

1.3.6. Los narradores

El narrador es la figura central en la disposición de la historia, la voz que se ocupa de relatar, seleccionar los acontecimientos con su orden, presentar los personajes, según el espacio y el tiempo adecuados, es él quien transmite la imagen del relato desde su perspectiva, para que el lector tenga acceso y comprenda la historia (Sanchez, 2022)

El narrador es el eje central de la novela, se encuentra mucho más en los géneros dramático y cinematográfico; los términos “narrador” y “autor” siempre provocan una

confusión para el lector, por eso, la voz narrativa no es la voz del autor, sino es una voz propia que puede ser la de uno de los personajes de la historia.

R. Barthes afirma en una reflexión: “Quien habla (en el relato) no es quien escribe (en la vida), y quien escribe no es quien existe”. (Sanchez, 2022)

Los teóricos se acuerdan de que el narrador se crea por parte del autor, lo que a través de él, el autor puede dar vida a la historia; el narrador se clasifica según el nivel que utiliza el autor, existen tres niveles básicos, debido a la función de la persona gramatical, el primer nivel es narrador en 1° persona, forma parte de los personajes y emplea el pronombre personal “yo” para contar los hechos del relato.

Para referirse a otros personajes, se suele emplear los pronombres siguientes: “él/ ella/ ellos/ ellas” en este caso, se presenta el narrador en tercera persona, es el segundo nivel.

Al final, tenemos al narrador en segunda persona, es él que habla con el lector, utiliza el pronombre “tú”, se emplea mucho más en escritos experimentales, es el tercer nivel.

El teórico francés Gerard Genette, explica que a veces resulta difícil la clasificación de los narradores, es cuestión de adoptar el pronombre, usar “él” en vez de “yo” y viceversa, según la visión que tiene el autor, entre otros caso.

El narrador se clasifica según la voz, entre ello, existe el narrador ausente, una voz que transmite los hechos del relato pero no pertenece a la historia, se predomina el uso de la tercera persona, este tipo es el narrador heterodiégetico.

El siguiente tipo es el narrador homodiegetico, a lo contrario del tipo mencionado arriba, forma parte de la novela como personaje, puede funcionar como narrador-testigo, si es un personaje secundario, y puede ser narrador autodiégetico, si es el protagonista de la historia.

2. Construcción del personaje en el cine

El personaje cinematográfico es un elemento visible que aparece en la escena, es todo aquello que se registra a través de la imagen y el sonido

2.1. Definición de personaje

La finalidad de los personajes en una obra de arte es proyectar el mundo dentro del relato, se trata de una inspiración de seres humanos que viven en la realidad, con tramas que están relacionadas con aventuras que enfrentan los personajes a lo largo de la trayectoria narrativa. Esto también puede formar parte de la vida real, ser una experiencia personal, o una

anécdota de alguien que se inspire de una experiencia parecida; una complicidad entre lo real y lo ficticio.

2.2.El personaje fílmico

El personaje cinematográfico se considera como uno de los elementos que aparece en la escena, acompañado por el audiovisual, son varias las operaciones que se procesan, códigos complejos que se interconectan con el fin de presentar al personaje en la pantalla, que él mismo quien anima, dinamiza el arco narrativo de la historia. Por consiguiente, el personaje es el elemento clave e indispensable en la progresión del relato: actúa como actante con la apariencia, como el vestuario, el peinado, el maquillaje; el discurso que tiene para desempeñar el papel, el tono, el volumen, la mímica y los gestos que mecaniza desde la pantalla, con el objetivo de identificar al personaje con movilidad histórica a través de su personalidad, bajo la asistencia del director de cine.

2.3.La construcción del personaje

Los personajes obedecen papales que deben cumplir en la obra con el fin de evolucionar y progresar los acontecimientos, tal como el caso del protagonista que lucha y sacrifica para cumplir la misión que tiene, contra el malo de la historia, que es el antagonista.

El protagonista tiene a sus ayudantes, pueden ser personajes como pueden ser objetos que le ayudan para luchar contra el villano y sus seguidores; esto no explica que hay dos poderes contrastes, la bondad contra la maldad, pero en ciertas ocasiones, el protagonista es la mala persona, depende de la perspectiva que tiene el autor para construir a su personaje.

El personaje puede tener un papel dinámico en la historia o multidimensional, y puede ser unidimensional, o estático, la descripción del personaje en la historia es la llave con la que se puede clasificar.

El discurso fílmico se realiza a través de los actantes que desempeñan el rol como personajes cinematográficos dentro de la historia, analizándolos, facilita la comprensión discursiva y la intención de su elaboración.

Así pues, en nuestro estudio adoptamos la metodología propuesta por José Patricio Pérez Rufí, profesor en la Universidad de Málaga, intitulada *“Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa fílmica”*, que nos incita a estudiar el personaje como rol y como actante, desde perspectivas tanto formal como abstracta.

Según Pavis, la acción se divide en dos elementos: la causa y la consecuencia, es el punto inicial del aspecto fílmico que lleva a la consecuencia, por su implicación en la actuación fílmica, lo que significa que la acción es el medio que impulsa el relato.

2.4. Tipos de personaje

Pérez explica que según Forster, *Aspects of the novel* (1927), el personaje sigue dos códigos: plano y redondo:

- **El personaje plano**, es el personaje unidimensional, que se desarrolla acerca de una cualidad que le identifica a lo largo del relato, es muy flojo y fácil de señalar, es el personaje que no cambia, ni es ambiguo, lleva un solo espacio característico que no cambia, no sabe sorprender, ni convencer, este tipo de personajes se localiza con mucha frecuencia en películas de Terror, Comedia, y sobre todo en el Western.
- **El personaje redondo**, es multidimensional, tiene cualidades variadas y complejas, que se desarrollan a lo largo de la historia; dominan bien el papel trágico.

Este personaje se sitúa en un estado de inestabilidad, se caracteriza por ser ambiguo y lleno de dudas, tiene un perfil que transmite su relación profesional, personal y privada.

Existe otra clasificación de personajes según la acción que tiene en el relato:

- **El personaje estático**, no presenta ninguna evolución a lo largo de la narración, presenta las mismas características en el principio y final de la historia.
- **El personaje dinámico**, se llama también evolutivo, es el personaje que varía su forma de ser a través de la acción del relato.

2.5. La apariencia de personaje

Para Pérez, la dimensión física-fisiológica se clasifica de la manera siguiente:

- La fisonomía: refleja el sexo y edad del personaje, peso, altura, color de piel y pelo, además de los defectos que el sujeto tiene en su físico.
- El vestuario: tiene una simbología muy significativa en la imagen cinematográfica, los accesorios que sirven como código, según la tendencia y la cultura del personaje.
- La gestualidad, junto al discurso, tenemos a códigos formales que el personaje transmite a lo largo de su discurso, como las reglas que tiene una sociedad particular, y otros que son informales, que se transmiten espontáneamente.

2.6. La expresión verbal

Field (1995, p. 32) explica que “*los diálogos deben revelar más conflictos internos entre personajes y el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades*” (José Patricio Pérez Rufí: *El diálogo como elemento caracterizador en el cine clásico- nº 44 Espéculo (UCM)*, 2010) . Es lo que se refiere a la revelación que muestra el personaje a la hora de desempeñar su rol, lo que está dentro de él, cómo actúa y reacciona según la situación que le confiere.

2.7. El carácter del personaje

Son las características peculiares que distinguen el personaje de los demás, el conjunto de rasgos psicológicos, físicos y ambientales con que se crece el personaje y se adapta para desarrollar su personalidad.

El carácter del personaje se muestra en las acciones y reacciones que transmite mediante su habla, sus emociones y sus interacciones con su entorno.

2.8. La vida interior del personaje

Backstory, en ello se determina la vida previa del personaje, se puede empezar por su niñez, su juventud o su vejez, depende del cronotopo que se usa en el arco narrativo, donde se identifican:

El periodo histórico,
la nacionalidad y ciudad,
orígenes y pertenencias.

2.9. La vida exterior. es lo que se ve en la acción, la vida profesional, personal y privada que forman parte de la dimensión social, son una revelación del personaje.

- La vida profesional es el mundo laboral del personaje, a qué se dedica, dónde y qué relaciones tiene con sus colegas en el lugar de trabajo.
- La vida personal es todo lo que está fuera del trabajo, es la relación familiar, amistosa, amorosa, la sociedad.
- La vida íntima del personaje, o privada, sus aficiones.

2.10. Los elementos del discurso

Son los códigos gráficos y sonoros que se dividen en lo siguiente:

- El escenario y la decoración
- El vestuario: el maquillaje en especial y el vestuario en general caracterizan la presentación de los actores que están en el encuadre, puede ser realista, y se puede utilizar para desrealizar los acontecimientos.
- La iluminación: ayuda la percepción de la imagen con nitidez: luz, suave, luz dura, con color e intensidad distinta.
- El cuadro: son los planos como el primer plano que se emplea para el protagonista, por el privilegio que potencia en la historia.

Los códigos gráficos: son signos gráficos, un lenguaje visual como herramienta para crear mensajes.

- los códigos sonoros: es el sonido en la escena del filme, sirve para la comprensión de las acciones que ocurren en la historia, además de ser un medio de comunicación verbal.

2.11. Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje

Rufi Pérez explica que los elementos extradiscursivos se dividen en tres aspectos:

- Expectativas del género
- Conocimiento previo del personaje,
- La imagen del actor (star-system).

2.12. El personaje como rol

Son los gestos y acciones del personaje, las actitudes y acciones que expresa el personaje cinematográfico; el estudio del personaje sirve para reconocer el estado activo/pasivo, modificador/conservador o autónomo, depende de la posición que adopta el personaje.

2.13. El personaje como actante

Este modelo actancial se distribuye en 6 agentes que facilitan el entendimiento de cierta historia, cuyo objetivo es clasificar los personajes según la categoría a la que pertenecen (sujeto, objeto, destinatario, destinador, ayudante, oponente).

2.14. La creación del personaje

Raúl Alcantarilla, propone el uso de ficha del personaje, que funciona como una herramienta de consulta.

Como lo explica Raúl, la ficha está dividida en tres elementos básicos:

2.14.1. El trasfondo

Son preguntas que se ponen para crear un personaje:

¿Cuál es su posición social y económica?

¿Cómo fue su vida familiar durante la infancia? ¿Fue sobreprotegido por sus padres? ¿Viene de una familia desestructurada?

¿Qué tipo de estudios ha cursado?

¿Y qué hay de sus amigos? ¿Tiene muchos? ¿Cuál es su relación con ellos?

¿Ha tenido parejas en el pasado? ¿Cómo fue su experiencia en pareja, y qué causó la ruptura?

¿Trabaja? ¿Qué tipos de trabajos ha tenido en el pasado?

¿Tiene inclinaciones políticas? ¿Está comprometido con alguna causa en concreto?
(Alcantarilla, 2019)

2.14.2. El conflicto. Se divide en: conflicto externo, es decir la fuerza que viene desde fuera y que se pone en contra al personaje, como el antagonista y sus seguidores, como puede ser una mentalidad distinta de la suya, o injusticia en forma de ley, mayoritariamente, es la trama principal que lleva la historia, es el núcleo de la acción.

El conflicto interno: es el núcleo emocional, el primer punto que hace humanizar a los personajes de cierta historia, causando este tipo de empatía que tiene el lector con los personajes.

Alcantarilla en su artículo explica:

2.14.3. El objetivo. Es la meta del personaje, puede ser abstracta e implícita: restablecer el sentido de su identidad después de perderla en su pueblo, o puede ser material y explícita. Los modelos de ficha de personaje se distinguen según la importancia que lleva en el relato, según la profundidad psicológica que el escritor quiere lograr, y según el tipo de personajes que se incluyen en la obra.

Otros elementos sirven para complementar el desarrollo del personaje:

2.14.4. El papel la función que lleva en la historia, y cómo se desarrolla a lo largo del arco narrativo.

2.14.5. El aspecto es el desarrollo del personaje mediante las descripciones.

2.14.6. Los gestos una sensación de individualidad que lleva el protagonista u otro tipo de personajes para reflejar las acciones y las intenciones que tiene un personaje en particular.

2.14.7. La personalidad una combinación de tres elementos básicos: la forma de ser y de comportarse la forma de evolucionarse, se divide en:

La personalidad superficial: se corresponde con la actitud, y cómo se comporta el personaje a la hora de jugar su rol.

La personalidad profunda: es lo que está escondido en el interior de la persona(Alcantarilla, 2019).

Para profundizar más acerca del personaje, habrá que pasar por la rueda de emociones de Plutchik que expondremos con más detalles enseguida:

3. La rueda de emociones, según Robert Plutchik



Grana 1. Rueda de emociones de Robert Plutchik, (Plutchik, 1980)

La rueda de emociones es una herramienta creada por el inglés psicólogo Robert Plutchik, sirve para identificar y clasificar las emociones con precisión.

Los filósofos racionalistas pertenecientes al Barroco, fueron los primeros que les interesaba el orden de las emociones, como el caso de Descartes, que clasificó las emociones en seis categorías: la admiración, el amor, el odio, el deseo, la alegría y la tristeza.

3.1. La emoción y el color

Varios autores han recurrido a elaborar una analogía bien estructurada cromáticamente, establecer un paralelismo entre el color y la emoción; Sharpe analiza la asociación entre color y emoción en el libro intitulado *Psychology of color and design* (1979), y afirma los colores calientes son imagen de la energía y los colores fríos son imagen de la tranquilidad, la estabilidad y seguridad (Díaz & Flores, 2001).

3.2. Círculo de la emoción

El círculo o la rueda de emoción tienen un centro común, se denomina punto de ataraxia, los colores se establecen de forma cromática, los términos complementarios que pertenecen al adjetivo común llevan el mismo color dividido en 3 gamas, desde el núcleo hasta la superficie de la rueda, caliente/frío, como está presentado en la figura 1.

El círculo de Robert Plutchik sirve para la categorización de las emociones, con el fin de identificar la actitud y el comportamiento precisos de los personajes.

El color amarillo representa la felicidad en la rueda (1) y de ahí tenemos los seis adjetivos que le complementen (amarillo frío) que se dividen en 2 (amarillo muy frío), es un total de 18 adjetivos precisos que se refieren a la felicidad.

El color verde refleja la tristeza, y se divide en 18 adjetivos, según la necesidad del uso; para el disgusto, es de color naranja, la ira es de color rosado, el miedo se representa en color violeta, y al final tenemos sorpresa, lo que se menciona de color azul (Díaz & Flores, 2001).

Capitolo II

1. Literatura y cine de ciencia ficción

En este capítulo, se intentará explicar de forma panorámica la fundación de este género y su evolución a lo largo de los siglos.

1.1. Historia de ciencia ficción

Se señala que la existencia de la ciencia ficción surgió tras la acuñación del término “cientifiction” por Hugo Gernsback en 1926, que 3 años más tarde el escritor la cambió a “science fiction”.

Desde el año 1938, la comunidad empezó a emplear el término; esto se observa en la revista intitulada *Astounding Science Fiction*.

En general, el siglo XIX es el más destacado por la influencia y la inclinación hacia la ciencia ficción, gracias a los autores más representativos de la CF: Mary Shelley y Edgar Allan Poe.

Shelley con su obra *El Frankenstein* podía introducir “*un elemento de un futuro posible*” como se menciona en la tesis doctoral de Monroy (Novell Monroy, 2008); y el historiador Adliss señala que la obra de Mary Shelley es “*the fiction of technological age*” (Adliss, 1986).

Los dos términos inventados por el escritor y editor Hugo Gernsback “scientifiction” y “science fiction” atrajeron a la atención de varios escritores, sobre todo los científicos. Con la rápida distribución de los textos de ciencia ficción, y la demanda del género por la comunidad de ciencia ficción, la ciencia ficción se estableció como género independiente en las distintas revistas, como en la revista *the pulps*, entre otras más.

1.2. El género de ciencia ficción

En la siguiente parte, se interesa dar definiciones de la Ciencia Ficción como género literario y cinematográfico.

1.2.1. Definición y concepto de ciencia ficción

Se acuerda de que la ciencia ficción es un subgénero de la literatura de ficción, que surgió en el siglo XIX, llegó a su auge a partir del siglo posterior; el género se caracteriza por crear relatos que giran en torno de la ciencia y la tecnología y su impacto en el mundo humano.

Para ser más específico, la ciencia ficción es el tratamiento de los asuntos relacionados con el mundo futurístico, las capacidades que la tecnología podría alcanzar futuramente; y en esto cabe mencionar al escritor Julio Verne con sus novelas de aventuras, en las que podía

adivinar el futuro e incluir elementos futurísticos, como los globos y los submarinos en sus relatos (Editorial Etecé, 2021).

La temática de este género ha avanzado cada vez más, se trata de describir sociedades futuras, visitar mundos paralelos, viajar en el tiempo, como la obra inglesa de H. G. Wells *La máquina del tiempo* (1895), y tratar los robots como sustituyentes de los seres humanos, como lo indica la novela de Isaac Asimov, *Yo, robot* (1950).

El género ha sido cultivado mucho más en las novelas, pero posteriormente, tendría la suerte de transponerse al cine, y desde ahí, a los videojuegos en el último siglo, debido al impacto positivo y adictivo de la CF entre la segunda mitad del siglo XX hasta el XXI.

1.2.2. Los subgéneros de ciencia ficción

El universo de la ciencia ficción es enormemente extenso, María del Mar González Gómez, profesora de biología y escritora de ciencia ficción propone que se divide en siete subgéneros:

Para ella, “*la ciencia ficción es mucho más que tiro, batallas y naves*”, sirve para avivar el seso, el pensamiento, transmitir el conocimiento científico, abrir las puertas hacia otros horizontes. Quizás sean imaginarias, y en mismo tiempo provocantes del afán de descubrir más astucias científicas y tecnológicas.

La ciencia ficción sigue dos canales:

La Ciencia Ficción Hard: La ciencia ficción *Dura* trata la física y la biología con detalles.

La Ciencia Ficción *Soft*: trata temas antropológicos, sociológicos y económicos.

Ciencia Ficción Social: se centra en distintos tipos de sociedades del pasado o del futuro, el trama consiste en los conflictos sociales.

Ciencia ficción pos-apocalíptica: se trata de los libros del fin del mundo, la supervivencia tras un desastre, como la obra de los zombis, *Guerra mundial Z*, de Max Brooks (2006).

Ciencia Ficción Militar: se refiere a batallas, armas y muertos, este subgénero explora temas de desazón de los soldados implicados en conflictos y los equívocos inesperados de la raza humana.

Colonización Espacial: la raza humana viaja a través del universo, con el fin de conquistar otras galaxias, descubrir y explorar todo tipo extraterrestre.

Opera espacial: el subgénero dominante de aventura, se trata de imperios que domicilian en las galaxias, todo rodea sobre las luchas épicas y el romance, como la saga de *Starwars*.

El Retrofuturismo: son las historias futurísticas que tuvieron lugar en un periodo pasado y concreto, una combinación entre la estética antigua y los avances tecnológicos procedentes del futuro.

Viajes en el Tiempo: transmiten mensajes que consisten en acciones consecutivas por causa de la máquina del tiempo, el viaje espacio-temporal. (Gómez, 2017)

1.3.Literatura de ciencia ficción

El término hace referencia a ejes espacio-temporales localizados en un mundo desarrollado, es un reflejo de las posibilidades de los avances tecnológicos que podrían ocurrir en el futuro, y cómo dejarían su impacto en la sociedad.

La primera obra representativa del género es “El Frankenstein” de Mary Shelley, en 1818; 2 décadas después, otro autor vio el día, Edgar Allan Poe, con sus relatos “La incomparable aventura de una tal Hans Pfaal” y “Revelación mesmérica”.

Tras la aparición de los autores como: Julio Verne, H. G. Wells, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley y sus contribuciones en el desarrollo del género, la primera mitad del siglo XIX logró ser considerado como la Edad de Oro de la Ciencia Ficción.

La literatura de ciencia ficción ha sido considerada como materia de investigación y exploración, en cuanto a sus orígenes, su génesis, sus temas y a autores destacados, hasta el impacto filosófico y social.

Entre las obras literarias más conocidas de ciencia ficción, que posteriormente se transferirán al cine, tenemos a *Dune*, la saga literaria del siglo XX, que lleva la literatura de ciencia ficción a su auge. (Novell Monroy, 2008)

1.4.El cine de ciencia ficción

La ciencia ficción cinematográfica se identificó en la primera película de ficción intitulada *El Hada de los Repollos* dirigida en 1896 por parte de Alice Guy Blaché.

El cine de este género se caracteriza por el uso de los avances tecnológicos y la ciencia, en la que se proyecta representaciones de fenómenos ficticios, como los aliens, sus planetas, viajar en el tiempo, mediante naves espaciales futuristas.

La primera subcategoría con la que se origina el cine de ciencia ficción, es el cine mudo, en su cabeza mencionamos la película dirigida por Georges Méliès en 1902; *Viaje a la Luna*. Algunas de las películas más destacadas de ciencia ficción, nombramos: *Metrópolis* (1927); *Planeta prohibido* (1956); *2001, Odisea en el espacio* (1968); *Solaris* (1972); *Alíen, el octavo pasajero* (1979); *Blade Runner* (1982); *Terminator* (1984) y *Regreso al futuro* (1985)

La ciencia ficción lleva mensajes ocultos dentro de sus acontecimientos, son aspectos políticos, sociales, filosóficos entre otros casos, que se trata la película, estos mensajes transmiten una crítica social, económica y política, predicciones del futuro. (Novell Monroy, 2008)

1.5.Los videojuegos de ciencia ficción

Frasca (2001) define los videojuegos:

“incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”(Camargo et al., 2018)

Aarseth (2007) resalta:

“consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.(Camargo et al., 2018)

Las tramas de los videojuegos son débiles en comparación con las de la literatura y cine de ciencia ficción, su objetivo consiste en pelear contra monstruos o seres vivos alienígenas que tienen el afán de dominar el mundo, pero aun así, la comunidad de gamers ciencia ficción sigue creciendo cada vez más y la enorme demanda de los videojuegos siempre está alta, debido a que la ciencia ficción sirve para superar los miedos que los seres humanos tienen y sacarlos a la luz, además de divertirse y experimentar nuevas visiones, y descubrir los secretos desconocidos. En el mundo de los videojuegos de ciencia ficción, cabe mencionar los mejores que:

Mega Man X (1993):

Compañía: Capcom

Lanzamiento: diciembre del 1993

Géneros: Aventura, Acción

Plataforma: PlayStation, Super Nintendo

Deus Ex (2000):

Compañía: Ion Storm

Lanzamiento: junio 2000

Géneros: Shooter, RPG

Plataforma: PlayStation 2, Pc, Xbox

Half-Life (1998):

Compañía: Valve Corporation

Lanzamiento: noviembre 2001

Géneros: Shooter, Aventura, Terror

Plataforma: PlayStation 2, Pc

Assassin's Creed (2007):

Compañía: Ubisoft Montreal

Lanzamiento: noviembre 2007

Géneros: Acción-aventura, sigilo, ciencia ficción, ficción histórica, mundo abierto

Plataforma: Microsoft Windows, PlayStation 3 y Xbox 360(Anime, 2018)

2. La novela *Dune*

Dune (1965) es la primera novela de Frank Herbert, La saga galáctica de ciencia ficción que tuvo éxito desde sus primeros años de su publicación, fue galardonada con el Premio Nébula en 1966 como la mejor novela de *Sci-Fi* (Manuel, 2021).

Las seis primeras secuelas fueron escritas por Herbert, un total de dos trilogías de la saga literaria, la primera saga se compone de: *Dune* (1964), *El Mesías de Dune* (1969) e *Hijos de Dune* (1976); en cuanto a la segunda trilogía, se compone de: *Dios Emperador de Dune* (1981), *Herejes de Dune* (1984) y *Casa Capitular de Dune* (1985).

Tras el fallecimiento Frank Herbert, su hija, Brian colaboró con un compañero suyo, Kevin J. Anderson, continuaron con el sitio del padre, produjeron: una primera trilogía entre 1999 y 2000 compuesta por *Preludio a Dune*, y una segunda formada por *Leyendas de Dune* que fue publicada entre 2002 y 2004.

Argumento: la novela cuenta la historia de un joven conocido por Paul Atreides, que tenía la profecía de ser el Mesías del universo Dune, se trasladó con su familia al planeta desértico Arrakis para controlar la especia melange, una droga que extiende la vida y aumenta las habilidades mentales.

2.1. Biografía del autor

“La educación viene de las ciudades, la sabiduría del desierto.” Frank Herbert

Frank Patrick Herbert, nació en Tacoma, EE.UU, el 8 de octubre de 1920.

Es un escritor norteamericano, especialista en literatura de ciencia ficción, su fama mundial se dio gracias al éxito de la saga galáctica de Ciencia Ficción, desde 1965.

En 1946, cursó en la universidad de Washington durante un periodo y no acabó sus estudios, después, tuvo varios cargo: fotógrafo, periodista, novelista y autor, publicó su primer relato de ciencia ficción en 1952, intitulado *“¿estás buscando algo?”*, y en 1956 publicó su primera novela *El drogón en el mar*, pero su obra maestra vio el día, *Dune* (1965), caracterizada por un gran interés por la ecología, la autosuficiencia, la psicología entre otros temas de la humanidad.

«Cuando religión y política viajan siempre en el mismo carro, los viajeros piensan que nada podrá detenerles en su camino... Sus movimientos se vuelven acelerados... cada vez más rápidos. Dejan a un lado los obstáculos y no piensan que un precipicio se descubre siempre demasiado tarde».((Herbert, 1952)



Figura 1. Frank Herbert

Herbert fallece en 1986 dejando su obra como herencia a las generaciones posteriores, a los fanáticos, a la comunidad lectora de Ciencia Ficción (Montoya, 2020).

2.2.El argumento de *Dune*

Paul Atreides, el protagonista de la historia, es el hijo de la familia noble que gobierna el planeta Caladan, pasa sus días en estudiar el modo de vida y la cultura de los Fremen, los nativos del planeta Arrakis, entrena con Gurney Halleck, su maestro y guerrero trovador.

El emperador intergaláctico Padisha Shaddam IV, envía a la Casa Atreides a Arrakis, el planeta desértico y seco, para cosechar y preservar la mezcla especia, una droga poderosa que extiende la consciencia y la mente del humano.

La familia Atreides se hace cargo de la exploración del desértico planeta Arrakis, conocido como *Dune*, un mundo donde se encuentra la especie, una potente droga que es necesaria para vuelos espaciales. Anteriormente, Arrakis era dominado por los Harkonnen, quienes han dejado una huella imborrable en la población indígena del planeta, los Fremen.

En tiempo de cosechar la especia melange en plano desierto, los Atreides reciben un ataque fuerte por el gusano de arena, *Shai Hulud*; tras un poco tiempo, la residencia del Duque en Arrakeen, la capital de Arrakis, recibe un ataque brutal por los Harkonnen, junto con los Sardaukar, matan al Duque Leto Atreides, y secuestran a Paul y su madre para entregarles al Barón Harkonnen.

Paul y su madre deben huir al desierto donde le esperan múltiples retos, peligros a superar, se enfrentan cara a cara con el gusano de arena *Shai Hulud* por primera vez, es ahí donde se encuentran con los Fremen, les instruyen el uso de la voz, las armas; para prepararse en la última batalla, y en cambio, los Fremen enseñan a Paul Atreides cómo montar el *Shai Hulud*.

El reto que Paul Atreides debe pasar junto a su madre es beber el agua sagrado, un líquido extracto de los gusano de arena, para probar su profecía, ambos superan la prueba y los Fremen declaran a Paul como el Muad'Dib, mientras Jessica se asciende a su Reverenda Madre.

Los Fremen, bajo el mandato del Muad'Dib Paul Atreides, se van montando el gusano de arena Shai Hulud, en una guerra contra la armada de los Harkonnen y El Emperador, los Sardaukar, en el mismo tiempo, Alia Atreides usa la voz para engañar al Barón, le da un golpe con el Gom Jabbar y sabotea su traje flotante.

Vladimir pierde el control y se echa hacia la boca del Shai Hulud y muere; mientras Paul Atreides se pelea con Feyd-Rautha, y la mata con el cuchillo de Crys, al final Paul Atreides se casó con la princesa Irulan hija del Emperador, se proclamó como el nuevo Emperador del Universo *Dune*.

2.2.1. *Dune* 1984

La historia se sitúa en el año 10191, con una escena muy particular, en que la hija del Emperador Shaddam IV presenta un prólogo o una introducción, como narradora que rompe cuarta pared, un término inventado por el francés André Antonie; cuenta la historia de *Dune* en 3 minutos y 12 segundos:

“un comienzo es un tiempo muy delicado; sepa entonces que es el año 10191, el universo conocido está gobernado por el padishah emperador Shaddam IV, mi padre. En este tiempo la sustancia más preciosa en el universo es la mezcla de especias, la especia prolonga la vida, la vida expande la conciencia, la especia es vital para viajar por el espacio, el gremio espacial y sus navegantes, quienes la especia ha mutado durante 400 años usan el gas de especia naranja que les da la capacidad de flotar en la especia, es decir viajar a cualquier parte del universo sin moverse... oh sí, olvidé decirte que la especia existe en un solo planeta en todo el universo, un planeta seco y desolado con vasto desiertos escondidos dentro de las rocas de esto desiertos son nuestra gente conocida como los Fremen, que han sostenido durante mucho tiempo una profecía y un hombre vendría, el mesías, quien les lideraría a la verdadera libertad. El planeta es Arrakis, también conocido como Dune”.(Franco Seguer, 2020)

2.2.2. *Dune* 2021

Dune de Dennis Villeneuve tiene una introducción muy particular en comparación con la de David Lynch, inicia con una cita en inglés, escrita en la pantalla negra “*Dreams are messages from the deep*” que significa: los sueños son mensajes de lo más profundo, seguida por una pequeña descripción de los hechos en Arrakis por parte de Chani Kynes, una de los personajes más importantes de *Dune*, y esta vez es la narradora de la película:

“Mi planeta Arrakis es tan bonito cuando el sol está bajo, rodando sobre las arenas, puedes ver especias en el aire. Al anochecer, los recolectores de especias aterrizan, la carrera de forasteros contra el tiempo para evitar el calor del día, devasten nuestras tierras frente a nuestros ojos, su crueldad hacia mi gente es todo lo que he conocido. Esto forasteros, los Harkonnen, vinieron antes de que yo naciera, controlando la producción de especias se hicieron obscenamente ricos, más ricos que el emperador mismo... nuestros guerreros un pudieron liberar a Arrakis de los Harkonnen, pero un día, por decreto imperial, se fueron. ¿Por qué el emperador eligió este camino y quienes serán nuestros próximos opresores?”.(Benatos, 2022)

La adaptación cinematográfica se instala en un marco espacio temporal, la historia comienza a más de 10 000 años en el futuro, en Arrakis, el planeta desértico, en que los Fremen están en guerra contra los Harkonnen, con el objetivo de restaurar la paz en su tierra y liberar la escena introduce algunos personajes de ambos lados, empezando por los Fremen, en su cabeza Jamis Fremen, y la Bestia Rabban, la cabeza de los enemigos, con una voz off del personaje como narrador, Chani Kynes, encarnada por Zendaya, que relata la historia y el secreto detrás de la invasión de Arrakis.

2.3.Ficha técnica de las adaptaciones de *Dune*

La novela *Dune* tiene bastantes adaptaciones tanto cinematográficas como televisivas, en esta parte nos interesamos por presentar las adaptaciones fílmicas: *Dune* 1984 y *Dune* 2021.

2.3.1. Adaptación cinematográfica

Dune 1984

Título original: *Dune*

Año: 1984

Director: David Lynch

Reparto: Kyle MacLachlan, Silvana Mangano, Brad Dourif, José Ferrer.

Guion: David Lynch

Argumento: Arrakis, se ha convertido en el planeta más influyente del universo. A su alrededor comienza una gigantesca lucha por el poder que culmina en una guerra interestelar.

Dune 2021

Título original: *Dune*

Año: 2021

Director: Denis Villeneuve

Reparto: Timothée Chalamet, Zendaya, Oscar Isaac, Jason Momoa, Dave Bautista.

Guion: Dennis Villeneuve, Jon Spaihts, Eric Roth

Argumento: La Casa Atreides se aterriza en Arrakis, el planeta de la especia, bajo orden del Emperador con el fin de proteger los Fremen, en la que los autóctonos junto a los Atreides luchan contra Los Harkonnen para liberar el planeta.

2.4. Estudio narratológico de la película

2.4.1. La intertextualidad

La intertextualidad es uno de los elementos más representativos en la película, sobre todo en la versión de Denis Villeneuve:

2.4.1.1.El cuadro de Caspar David Friedrich

El traje negro oscuro que lleva Timothé Chalamet encarnado de Paul Atreides, los paisajes de las montañas cubiertas y los colores usados como código cromático en la película, son una inspiración del cuadro dibujado por Caspar David Friedrich (1774-1884).

La ingeniosidad de Denis Villeneuve se presenta en inspirarse del cuadro para crear una escena muy admirable, presenta a Paul Atreides desde el frente, en la pie de la montaña, totalmente confundido y perdido en lo desconocido, e ignora muchas verdades en el mundo y en sí mismo, pero en el cuadro, el hombre se muestra por atrás, y se coloca en la cima de una montaña, esto muestra que Denis ha manipulado el cuadro a su manera.

Abajo tenemos dos fotos en la que podemos ver la semejanza entre *el viajero contemplando un mar de nubes* y Paul Atreides, el mismo código cromático, la misma atmosfera, el mismo peinado, y el mismo traje, pero con dos posiciones diferentes, el hombre da su espalda, está por encima, soportando sobre un bastón, contemplando la creación, es una prueba de positividad, pero Paul, está frente la cámara, dado su espalda al mar y las montañas, con una perturbación y confusión en su cara, mirando al suelo, lo que manda vibras negativas(Arts et Expositions, 2020).



Cuadro 1. Caspar David Freidrich, le Voyageur, Contemplant une mer de nuages, 1818



Figura 2. Paul Atreides, Dune, 2021

2.4.1.2. La canción Eclipse de Pink Floyd

Denis Villeneuve junto con Hans Zimmer han acordado usar la canción de *Pink Floyd* intitulada *Eclipse*, pero con una nueva versión, César Muela comenta: “*La canción del tráiler de Dune cierra el círculo con Pink Floyd, que empezó en los años 70*”, esto quiere decir que es

un guiño o una señal dirigida a Alejandro Jodorowsky; el primero en intentar adaptar la obra galáctica de *Dune* de Frank Herbert a mediados de 1970, pero fracasó (*How The «Dune» Trailer Landed That Pink Floyd Cover - Variety*, 2020)

2.4.1.3.El cuadro de Félix Vallotton, Verdun, 1917

Varia imágenes se vinculan en los primeros segundos del tráiler de *Dune* 2021, en una escena donde Paul y Chani están de vuelta en el fondo, la mirada a un paisaje, los humos negros que se elevan en el cielo incendios devastadores se refieren al cuadro de Verdun (1917) de Félix Vallotton (1865-1925). La composición es similar, más los dos personajes principales que se añaden en la escena, la imagen refleja el poder destructivo de la guerra, se presenta en un paisaje apocalíptico con ausencia total de los seres humanos (Arts et Expositions, 2020).

2.4.1.4.La interferencia lingüística

En pocas palabras, la interferencia lingüística es un fenómeno causado por el contacto de dos o más lengua, en una lengua influye sobre otra, y se derivan deformaciones y usos incorrectos de los términos.

En *Dune* se presentan varios términos que provienen de la lengua árabe, con una deformación fonética; las influencias árabes y religiosas, sobre todo musulmanas en el universo de *Dune* son dos elementos muy presentes en la película, la atmosfera y el paisaje de *Dune* son una creación de un mundo inspirado en el Medio Oriente, la arena y el calor que dominan el planeta Arrakis, el vestuario y los rituales que aportan en la película son muy parecidas al mundo islámico.

Hay una hipótesis en la que se supone que Frank Herbert fuera influenciado por Medio Oriente. En el mundo oriental, el petróleo es la vida, es como el agua, o el oxígeno, lo mismo pasa en *Dune*, la especia y el agua son los elementos vitales. En la década de 1950, Arabia Saudita se había convertido en el mayor productor de petróleo del mundo, y en 1960 se fundó la OPEP, en Bagdad, y como se sabe que la mayoría de los países del Medio Oriente es musulmana.

El primer libro de *Dune* se publicó en 1965, observamos que Arrakis, el planeta *Dune*, es claramente una alusión al Medio Oriente tanto en términos de clima como de recursos naturales, la especia, el material más importante en el universo de *Dune*, es el petróleo que conocemos en la vida real, y más allá de esto, la opresión que enfrentan los Fremen de *Dune* es

una inspiración de historia de los países del Medio Oriente de hoy, también de la historia de Argelia entre los siglo XIX y XX. (Book Of James, 2021)

Los términos como Fremmen, viene del inglés, que es *Free Men*, que quiere decir hombres libres, y si nos ponemos un poco acerca del contexto histórico de Argelia, descubrimos que los Fremmen son los cabillos, porque llevan el mismo nombre, y viven en muchas zonas parecidas a las del planeta Arrakis.(Post, 2021)

Aquí descubrimos algunos términos que vienen del árabe, pero sufren cambios o deformaciones fonéticos por razones lingüísticos, para acercarse más a la lengua inglesa, y para facilitar la pronunciación de estos términos que resultan ser difíciles: (daniellared, 2009)

Término en inglés	Término en árabe	Significado
El Jihad	الجهاد	La lucha por la justicia contra la opresión, una lucha contra el mal de las masas, incluso por rebelión o resistencia armada.
Arrakis	الراقص	Del árabe ar-rāqīṣ, «el danzante». El planeta desértico conocido de <i>Dune</i>
Al Mahdi	المهدي	En las leyendas mesiánicas Fremmen “aquel que conducirá al Paraíso”
Muad'Dib	المؤدب	(/ˌmuːədˈdiːb/) es un ratón del desierto descrito en las novelas de Frank Herbert.
Lisan Al Gaib	لسان الغيب	La voz que conoce lo desconocido, que viene del exterior
Caid	قائد	Líder, guía o caudillo, viene de qiyāda (liderazgo, guía).
Usul	أصول	Nombre dado a Paul Atreides: la fuerza de la base del pilar
Gom Jabbar	جبار	Aguja envenenada con una sustancia mortal de meta cianuro, utilizada como prueba por las Bene Gesserit para detectar la consciencia humana.
Adab	أدب	La memoria que pide y le exige a uno, imponiéndose

Tabla 1. Terminología de *Dune*

2.4.2. La paratextualidad

Este elemento está también presente en la versión cinematográfica de *Dune*, y lo podemos destacar en varios ejemplos en el intento de Denis Villeneuve:

El lenguaje de señas: en una escena de Lady Jessica se comunica con su guardia mediante los signos de su mano.

El manual de los Arrakis: el libro que Paul Atreides estaba leyendo para aprender de los Fremen está escrito en una lengua totalmente extraña.

La lengua mandarín: en una escena Paul estaba comunicando con Dr. Yueh mediante el chino mandarín, según el director Denis Villeneuve, Timothé Chalamet encarnado de Paul Atreides, el protagonista, habla varias lenguas,” explica Chang. “It then followed that Dr. Yueh might be able to speak Mandarin, since he represented someone from Asia.”

La carta del *Dr. Yueh*:

En *Dune 2021*, *Dr. Yueh* ha dejado una carta, un manuscrito para Paul Atreides, pero escrita en una lengua totalmente diferente.

En el primer libro de *Dune*, p. 250, hay un fragmento de la carta que ha dejado Yueh a Paul:

“«No intentéis perdonarme», había escrito Yueh. «No quiero vuestro perdón. Mi carga es ya bastante pesada. He actuado sin maldad y sin esperanzas de ser comprendido. Ha sido mi tahaddi al-burham, mi última prueba. Os dejo el sello ducal de los Atreides como testimonio de que escribo la verdad. Cuando leáis esto, el Duque Leto habrá muerto. Pueda consolaros mi afirmación de que no morirá solo, que aquél al que odiamos todos nosotros más que a nada en el mundo morirá con él”.(Herbert, 1965)

2.4.3. Los personajes

Frank Herbert en su obra *Dune*, ha incluido un universo completo de varias naciones, con diversas culturas y modos de vida variados, se interesará en esta parte presentar las diferentes poblaciones de la novela *Dune* 1965.

2.4.3.1.Las Poblaciones de la novela *Dune*

2.4.3.1.1. Casa Atreides

Los Atreides son los habitantes del planeta Caladan, una familia que, según la leyenda, provienen de un linaje noble originario en el planeta Tierra, en Grecia.

Los tres últimos gobernantes del planeta son: El Viejo Duque Paulus Atreides, el torero, que luchaba contra los toros en las corridas, hasta el día que perdió la vida por una herida causada por un toro de Salusa Secundus.

El sucesor del Viejo Duque, fue el Duque Leto Atreides, junto con su esposa La Dama Jessica.

Al final, el heredero Paul Atreides, el hijo del Duque y Jessica, y el líder posterior de los Fremen, del planeta Arrakis. Según lo que se cuenta en una profecía de la novela *Dune*, Paul normalmente habría sido una hembra que debía casarse con Feyd-Rautha para tener el Mesías, pero Lady Jessica decidió tener un hijo, porque es lo que quería el Duque Leto.

2.4.3.1.2. Los Fremen

Son los autóctonos del planeta Arrakis, conocido por *Dune*, tienen la costumbre de elegir un líder y pasarle por una misión que es combatir al ex líder y derrotarlo para tomar su sitio; por otra parte, tienen la costumbre de conservar el agua de los muertos y gracias a sus trajes conocidos por “Stillsuits”, reciclan la orina y el sudor de sus cuerpos para poder consumirlo de nuevo, usan el escupe como forma de saludo y sus lágrimas como un regalo a sus mártires.

2.4.3.1.3. Casa Harkonnen

Los Harkonnen son una Gran Casa conocida por sus malvadas tácticas de política, y por la enemistad con la Casa Atreides desde generaciones; tiene una reputación por la maldad y la brutalidad; el modo de vida es muy difícil para la sociedad de Giedi Prime, sigue la marcialidad y el darwinismo como corriente de pensamiento; las actividades más comunes que constituyen una parte de sus diarias son los juegos de gladiadores, y el comercio de esclavos.

2.4.3.1.4. Los Sardaukar

La Armada élite del Emperador Shaddam IV, reciben formaciones militares en el planeta Salusa Secundus.

Antes de presentar los diferentes personajes de *Dune*, se tiene que conocer la arquitectura espacial de las diferentes razas y poblaciones de ese universo, eso aclarará más el interés por los personajes principales.

Para una mejor descripción de los personajes, nos atrasaremos sobre ello en el capítulo siguiente

2.4.3.2. Los personajes principales

Tabla 2. Personajes principales de *Dune*

Identificación	Función en la historia
Paul Atreides	Protagonista principal
Duque Leto Atreides	Padre de Paul Atreides
Lady Jessica	Madre de Paul Atreides
Chani-Kynes	Ayudante de Paul, concubina
Jamis Fremen	Antagonista

2.4.3.3. Los personajes secundarios

Tabla 3. Personajes secundarios de *Dune*

Identificación	Función en la historia
El Barón Vladimir	Antagonista y enemigo de Atreides
Gaius Helen Mohiam	Enemiga de los Atreides
Dr. Yueh	Traidor de Casa Atreides
Stilgar	Ayudante de Paul Atreides
Liet-Kynes	Líder de Fremen, ayudante
Duncan Idaho	Maestro y pilota de Casa Atreides
Gurney Halleck	Maestro de Paul Atreides
Thufir Hawat	Mentat de Atreides

2.4.3.4. Los personajes terciarios

Tabla 4. Personajes terciarios de *Dune*

Identificación	Función en la historia
La Bestia Rabban	Sobrino del Barón Vladimir
Piter de Vries	Mentat de Casa Harkonnen
Shadout Mapes	Servidora de Casa Atreides en Arrakis

2.4.4. Temporalidad: La historia de *Dune* tiene lugar en el año 10191 D.C¹ es equivalente a 23,352 en nuestro tiempos.

Dune 1984: la película dura: 137 minutos

Tiempo en la historia dura: entre 10191 D.C-10196 D.C

Dune 2021: la película dura: 155 minutos

Tiempo en la historia empieza en 10191 D.C: entre enero- octubre

2.4.5. Espacialidad: la localización de la historia de *Dune* está en los planetas: Caladan, Arrakis, Geidi Prime, Salusa Secundus, en la estrella Canopus.

Dune 1984: fue filmada en los Estudios Churubusco de la Ciudad de México.

Dune 2021: fue filmada en Noruega, Budapest, Wadi Rum, Jordania y Emiratos Árabes Unidos en el Medio Oriente.

2.4.6. Cronotopo del universo *Dune*

2.4.6.1. Planeta Arrakis

El planeta Arrakis, o *Dune* como lo indica el título de la obra, donde el agua es sagrada, y el llanto a los fallecidos es prodigalidad extrema.

Un planeta totalmente aislado, seco, cuya superficie está cubierta de arena, un planeta en el que el agua es muy rara, debido a la climatología de Arrakis.

El planeta es capaz de dar vida a especies vegetales, a algunos animales, gracias a la fertilidad de los gusanos que pueblan la tierra; además de esto, *Dune* se caracteriza meteorológicamente por tormentas de coriolis "*El Heinali*" y lluvias "*El-Sayal*".

El Heinali es la formación de tormentas o vientos de arena con velocidad extrema causada por la rotación del planeta.

El-Sayal es la lluvia de arena en forma de granos de polvo plasmados en la atmósfera caen en forma de lluvia. (*Dune*, La Casa Harkonnen pág. 427)

El desierto está dominado por unos gusanos gigantes que llevan un nombre científico es "*Geonemolodium arraknis*", y otros nombres como "*Shaihuludata gigantea*", o simplemente

¹ Después de Cofradía: La Cofradía es una organización mantiene un monopolio total en el transporte interestelar.

“*Shai Hulud*”, son gusanos de arena que dan vida y fertilidad al planeta, crean la especia melange, una droga-especia que se cosecha en Arrakis(Arrakis, 2018)

2.4.6.2.Planeta Caladan

Caladan es el planeta natal y la Casa de los Atréides que tenían el feudo sobre el mundo y habían vivido allí durante 10.000 años, con descendencia de 26 generaciones.

La gran Casa dominaba todos los aspectos: la tierra, el aire, y el mar; también mantuvo un ejército permanente y extremadamente leal a sus Duques.

Caladan era la residencia oficial del gobernante del planeta con una arquitectura fascinante, construida al lado de un río.

La economía de Caladan floreció bajo la Casa Atréides, con industrias agrícolas, gracias al clima húmedo y lluvioso con océanos, montañas y ríos que rodean la tierra, es un planeta que lleva una variedad de animales y vegetales(Caladan, 2020).

2.4.6.3.Planeta Giedi Prime

Uno de los planetas más destacados que incluye Frank Herbert en su obra *Dune*, es Giedi Prime, casa de los Harkonnen,

Este planeta se caracteriza por ser árido, con baja intensidad del sol, la abundancia de los recursos minerales que son la base de su economía, y la ausencia casi total de la vegetación por causa de las industrias y las fábricas de minería que provocan la destrucción total del ambiente, es gobernado por los Harkonnen(Giedi Prime, 2020)

2.4.6.4.Planeta Salusa Secundus

Es el mundo natal de la Casa Imperial Corrino, y de la armada Sardaukars, se ubica en la estrella *Gamma Waiping*; su clima es muy hostil, húmedo y desértico debido a un bombardero nuclear que tuvo lugar durante el *Jihad Butleriano*.

En la novela *Dune*, Paul Atréides pregunta a Thufir acerca de Salusa, si parece a Arrakis, y es verdad que Arrakis y Salusa Secundus son parecidos, tienen puntos en común: “—*Mi padre me ha hablado de Salusa Secundus —dijo Paul—. ¿No crees, Thufir, que es muy parecido a Arrakis... quizá no tan malo, pero muy parecido?*”(Herbert, 1965).

Salusa Secundus se menciona también que es el planeta prisión del emperador, los Fremen sufrieron de la esclavitud ahí durante 9 generaciones; y tras trasladar la sede del emperador al planeta Kaitan, se hizo la prisión imperial y la zona militar donde se reclutó los Sardaukars, la guardia imperial(p.59, 1965).

2.4.7. Narradores

2.4.7.1.Dune 1984

David Lynch incluye a muchos narradores en su adaptación cinematográfica, en ello cabe mencionar:

Narrador omnisciente: Princesa Irulan

Narrador protagonista: Paul Atreides

Narrador intradiégetico: Gaius Helen- Dama Jessica

2.4.7.2.Dune 2021

Denis Villeneuve ha incluido la narración en su adaptación fílmica de una manera totalmente distinta:

Narrador testigo: Chani-Kynes

2.4.8. Título

Respecto a la sintaxis y la polisemia del título, se explica lo siguiente:

Título en inglés: *Dune*

Título de difusión en español: *Dune* de España, *Duna* de América Latina, el término en general se refiere a colina de arena movediza que en los desiertos y en las playas forma y empuja el viento, pero en la película, el término tiene otras dimensiones, es Arrakis, el planeta más influyente de la galaxia, el refugio de los Fremen, y la fuente de la mezcla de especia(ASALE & RAE, 2022)

Capítulo III

En este capítulo intitulado *la estética de los personajes*, nos interesaremos por realizar un análisis de los personajes fílmicos de *Dune* 1984 y *Dune* 2021 tomando en cuenta la obra original literaria.

El interés por analizar personajes fílmicos de la novela, consiste en el cambio parcial o total del personaje de la versión original que podemos destacar en las nuevas versiones, es por eso hemos elegido a los personajes siguientes como materia de estudio:

Paul Atreides, Duque Leto, Jessica Atreides, Gurney Halleck, Thufir Hawat, Wellington Yueh; para la casa Atreides.

Jamis Fremen, Chani-Kynes, Liet-kynes; para los Fremen

Barón Harkonnen, La Bestia Rabban, Gaius Helen Mohiam, para la casa Harkonnen y las Bene Gesserit.

1.1.La estética

La estética es una rama de la filosofía, se define como la capacidad de componer los diferentes elementos de la composición narrativa o fílmica, para crear un ámbito cinematográfico según el pensamiento y la ingeniosidad que tiene el director de cine (Zavala, 2016).

La estética del cine es los toques y retoques que añade el director fílmico como parte de su productividad y perspectiva, en su producción cinematográfica: usar símbolos, sonidos, colores que dan significado y valor a la escena, también es la forma de montar las escenas, y pasar de una secuencia a otra según las visiones filosóficas y la perspectiva que tiene

La estética es también encontrar respuestas a la pregunta siguiente: ¿qué mensaje pretende transmitir el director tras cierta escena?, es todo lo que está bajo forma de una reflexión filosófica propia que tiene el autor para crear un metraje, es la visión del director que la convierte en una obra cinematográfica.

Los diferentes planos utilizados a la hora de grabar las escenas son también parte de la estética, y en eso cabe mencionar: plano general, donde el protagonista se presenta completamente con su alrededor, mientras que en plano medio la cámara se focaliza sobre la parte superior del protagonista, desde el centro de su cuerpo hasta su cabeza; el siguiente es primerísimo primer plano, donde se focaliza en la cara del personaje retratado; además de la iluminación y los colores que utiliza el director para encarnar su visualización en una materia concreta. (Conforme, 2015)

2. Ficha de personajes adaptados de la novela *Dune* de Frank Herbert

2.1. Paul Atreides

		Datos generales	
		Nombre:	Paul Atreides
		Edad: 16 años	Sexo: Hombre
		Tipo de personaje:	Principal-protagonista-redondo
		Profesión/Ocupación:	Mentat, Kwisatz Haderach , , heredador de la Casa Atreides , líder de Fremen

Origen

Lugar de nacimiento:	Caladan
Fecha de nacimiento:	10175 AG
Estado civil:	Soltero
Lugar de residencia:	Caladan-Arrakis
Familia:	Atreides

Descripción física

Estatura:	182 cm	Contextura	Rostro rectangular/ovalado, nariz fina y desdenosa
Color de ojos:	Verde	Tonalidad de la piel	Rubio
Color de cabello:	Marrón oscuro	Tipo de cabello:	Ondulado
Forma de vestir:	Uniforme		

Personalidad

Lista de adjetivos que describen la personalidad del personaje

Cualidades:	Defectos:
Inteligente, pacífico	Falta de autocontrol
Fortalezas:	Debilidades:
uso de voz	Falta de confianza
Sueños/Ambiciones:	Miedos:
Líder de los Fremen, liberador	El dolor, el fracaso

Aficiones y talentos

Lugar favorito:	Librería	Color favorito:	
Pasatiempos:	Lectura, entrenamiento	Comida favorita:	Especia melange
Talentos:	Habilidades:		
Manipular con la voz	Pelea con armas blancas, pilota		

Relaciones

Familiares:	Duque Leto, Dama Jessica
Amigos:	Duncan Idaho, Dr. Yueh
Compañeros de trabajo:	Gurney Halleck
Está enamorado(a) de:	Chani-Kynes
Enemigos:	Los Harkonnen

Paul Atreides según Frank Herbert

Paul Atreides es el protagonista de la saga galáctica de ciencia ficción, tiene entre 15 y 16 años, nació en 10175, en Caladan, y reside en la Casa Atreides, con su padre Duque Leto, y su madre Lady Jessica.

Según las descripciones del libro de Frank Herbert, Paul parece menor que su edad, pero tiene habilidades muy destacadas, puesto que es educado como un Mentat²; formado por los mejores maestros de su reino, su madre Jessica le enseña las técnicas de las Bene Gesserit, control de los demás, mediante el uso de la Voz.

Paul es un poco bajo y flaco, tiene el pelo ondulado, y la piel rubia; no tiene amigos de su edad, sus amigos son sus instructores, pasa el tiempo leyendo y aprendiendo las costumbres y vida de los Fremen, su carácter es muy fuerte, en comparación a su edad.

Paul Atreides fue manufacturado por las Bene Gesserit para ser el elegido, porque hubo una profecía en el planeta Arrakis de que él sería el Mesías y el salvador de los Fremen, también tenía sueños y visiones sobre la liberación de Arrakis.

Se traslada a Arrakis con su familia, es ahí donde se convierte en *el Mesías*: el líder de los Fremen; y *el Muad'Dib*, es personaje redondo, porque su carácter cambia a lo largo del arco narrativo, también es personaje dinámico, porque sus acciones hacen que la historia avance.

La relación que tiene Paul Atreides con los autóctonos de Arrakis se caracteriza por el respeto y la adoración, los Fremen de Arrakis le consideran como su ídolo, son sus fieles seguidores.

Paul Atreides de *Dune* 1984

El personaje principal de la novela *Dune*, de Frank Herbert, fue encarnado por el actor estadounidense Kyle MacLachlan, en la primera adaptación oficial de *Dune* 1984, dirigida por David Lynch.

Según la visión del director estadounidense, Paul Atreides es carismático, parece tener más que 15 años, 25 en realidad, su físico es fuerte y masculino.

² Mentat: un humano que ha sido adiestrado a usar su mente como un ordenador avanzado.

En la película, el actor entrena muy duro con nuevas técnicas y máquinas muy desarrolladas en aquel entonces.

Paul es un buen comunicante y político, sigue los pasos de su padre el Duque Leto, tiene palabras y miradas muy fuertes, pero con falta de reacción e interacción a su alrededor, se nota que su actuación como actor es muy exagerada durante su presentación fílmica, la presencia de los monólogos y la voz off es notable en la película.

Paul Atreides de *Dune* 2021

Encarnado por el actor canadiense Timothée Chalamet, en la segunda adaptación fílmica de *Dune* 2021, dirigida por Denis Villeneuve.

Según la visión del director canadiense Denis Villeneuve, Paul Atreides es muy delgado y afeminado parece tener menos de 15 años, su físico parece muy femenino con respecto a la génesis de Frank Herbert.

El primer punto notable es que Paul está perdido al camino que debe escoger, pero se siente más seguro cuando su familia y sus amigos están a su alrededor, en los primeros momentos, rechaza la llamada hacia el liderazgo, pero después, se atreve a superar sus miedos y aceptar los retos y las pruebas a los que se enfrenta.

Además, se entrena muy duro con su madre, para desarrollar la manipulación de la Voz, pasa su tiempo en la biblioteca, aprender acerca de los Fremen, intenta dominar los mecanismos de control fisiológicos y psicológicos.

Paul tiene dudas en decepcionar a su padre Leto, está perturbado y totalmente perdido, pero cuando se adapta en el planeta Arrakis, empieza a ser consciente y presciente y asume el rol del *Mahdi* de los Fremen.

Estudio comparativo de Paul Atreides

En la adaptación de 1984, de David Lynch, el Duque Leto está muy orgulloso de su hijo, por el éxito que ha logrado Paul, ambos están muy felices y ambiciosos, para descubrir el Planeta Arrakis y siguen un modo de vida militar.

En cambio, Paul Atreides de *Dune* 2021, está muy deprimido, perturbado y confuso, es muy frágil, tiene dudas sobre él mismo, tiene cuestionamientos sobre su destino.

Pero en el libro, los Atreides según Frank Herbert, son una dinastía antigua en un conflicto planetario mortal que sigue el modo de vida militar.

Este tipo de sensibilidad no está presente, los Atreides son más formales, distantes y serios; Paul no se cuestiona de su deber hacia su reino.

Al final, Paul Atreides es un personaje dinámico, puesto que la trama gira a su alrededor como Duque de la Casa de los Atreides, salvador y líder de los Fremen, se identifica como el sucesor de su padre y el nuevo líder de los Fremen; se caracteriza por ser un personaje gris, es decir, durante su aventura, sus acciones son una obligación, no tiene la elección de opciones, sino que está impuesto a cumplir misiones, sin importar las consecuencias, no se lo puede clasificar como un héroe, ni un villano, está localizado entre las dos categorías.

2.2. El Barón Vladimir

	Datos generales			
	Nombre:		Vladimir Harkonnen	
Edad:	83 años	Sexo:	Hombre	
Tipo de personaje:		Antagonista, secundario		
Profesión/Ocupación:		Barón de Harkonnen		
Origen				
Lugar de nacimiento:		Geidi Prime		
Fecha de nacimiento:		10110 AG		
Estado civil:		Soltero		
Lugar de residencia:		Geidi Prime		
Familia:		Casa Harkonnen		
Enfermedades/Lesiones:		Cáncer de piel/obesidad		

Descripción física			
Estatura:	184 cm/191 cm	Contextura	Obeso, rostro redondo, nariz respingada
Color de ojos:	Verde/negro	Tonalidad de la piel	Rojo/rubio
Color de cabello:	Pelirrojo/calvo	Tipo de cabello:	Ondulado ligero/sin pelo
Forma de vestir:	Militar	Rasgo distintivo:	dictador sarítico, homosexual

El Barón Vladimir según Frank Herbert

Vladimir Harkonnen, es uno de los antagonistas de la saga literaria *Dune*, nació en 10110 A.G, se conoce por ser el Barón de los Harkonnen, en Geidi Prime, su padre era el señor de Casa Harkonnen, que le entrenaba y le preparaba para ser su sucesor.

En su juventud, era un varón guapo y de cuerpo bien definido, de pelo rojo dorado, también se caracteriza por ser despiadado y discriminado.

Los grandes rivales de los Harkonnen son los Atreides, debido a los conflictos por milenios, desde la batalla de Corrin en 88 A.C (Antes de la Cofradía); el emperador de la galaxia Shaddam IV, conspiraba con sus aliados, en contra del Duque Leto.

El Barón tenía el negocio de la especia en el planeta Arrakis, que era la fuente económica más importante para los Harkonnen y el Emperador Padishah Shaddam IV.

Según la novela de Frank Herbert, el Barón tuvo una hija llamada Jessica con Gaius Helen Mohiam, se conocería posteriormente por la Dama Jessica, la futura concubina del Duque Atreides, a pesar de que Vladimir se caracteriza por ser obeso, equivalente a 200 kg, porque Gaius lo contagió con una extraña enfermedad. Era conocido por su carácter homosexual.

El Barón tenía aliados, los Sardaukar, el ejército élite del Emperador Shaddam IV, tenía también a su sobrino Glossu Rabban que quedaría durante 80 años controlando Arrakis, y a su nieto y heredero Feyd-Rautha.

El Barón Vladimir según la adaptación fílmica *Dune* 1984

El Barón Vladimir Harkonnen interpretado por el actor Kenneth McMillan, es el personaje antagonista de la familia Atreides, según la visión de David Lynch, el Barón es pelirrojo, de ojos verdes, tiene cáncer de piel; la caída de su pelo y la obesidad son un efecto secundario de la enfermedad que tiene. Usa suspensores para flotar en el aire y moverse sin tantos esfuerzos, las espinillas y el sudor en su cuerpo, y sobre todo su cara, le dan más carisma y prestigio.

Vladimir está caracterizado por tener una mentalidad malvada, es un dictador sádico que tiene sed de dañar a los más débiles, es psicópata y charlatán, posee una posición política y social muy reconocida en la galaxia.

El Barón Vladimir Según la adaptación fílmica *Dune* 2021

En la nueva versión de *Dune*, El Barón está encarnado por Stellan Skarsgard, es el villano principal de la película *Dune*, dirigida por Denis Villeneuve.

Según el director, Vladimir es un hombre desagradable y poderoso con la afición de dañar y causar conflictos para su bien, sin hacer caso a las consecuencias, un montículo de malicia y lleno de grasas, lleva dispositivos de elevación para poder moverse con libertad.

Vladimir es totalmente calvo, con una tonalidad de piel muy pálida, tiene la cabeza grande y es corpulento, que lleva 300 kilos de peso, su presencia es enorme y su físico es aterrador, con una voz de roca, muy grave y profunda que causa vibras de terror, su física y su actuación transmiten la sensación de poder y terror.

Además de lo mencionado, Vladimir como el resto de los Harkonnen, tiene la tonalidad de piel muy pálida, con ausencia total de pelo en su cuerpo, es uno de los rasgos representativos de su clan, como un criterio de pertenencia.

Estudio comparativo del Baron Harkonnen

De las evidencias anteriores, el Baron tiene un retrato propio según la versión que visualiza el autor, los puntos convergentes son muy pocos en comparación con la génesis literaria, esto es debido de la visión que tiene cada director de cine para construir el personaje a su manera.

En la versión de David Lynch, Vladimir representa una imagen de un villano aterrador e imponente, su construcción como personaje fílmico se parece en mayor medida a la construcción del personaje narrativo en la novela, un tirano sádico al límite de la locura, que tiene el afán de dominar la galaxia.

El Barón de la versión de Denis Villeneuve se coincide con las descripciones de la génesis, pero con un toque especial que demuestra el director, sobre todo, se inspira de la película *Apocalypse Now* (1979).

La sexualidad del Barón no se ve tanto en la película de Denis Villeneuve, mientras que en *Dune* de David Lynch hay un guiño que transmite el mensaje de su tendencia; en definitiva, se supone que Frank Herbert tenía creencias muy homofóbicas, puesto que, uno de sus hijos era homosexual (Bardinelli, 2015).

2.3. Duque Leto

	Datos generales			
	Nombre:		Leto Atréides	
	Edad:	51 años	Sexo:	Hombre
	Tipo de personaje:		Secundario	
	Profesión/Ocupación:		Duque de Casa Atréides, responsable de Arrakis.	
Origen				
Lugar de nacimiento:	Caladan			
Fecha de nacimiento:	10.140 A.G			
Estado civil:	Concubino			
Lugar de residencia:	Caladan			
Familia:	Casa Atréides			

Descripción física			
Estatura:	183 cm/174 cm	Contextura	Rostro cuadrado , nariz romana
Color de ojos:	Azul/marrón		Tonalidad de la piel
Color de cabello:	Castaño/gris canoso	Tipo de cabello:	
Forma de vestir:	Uniforme militar	Rasgo distintivo:	Político y dominante

Duque Leto según Frank Herbert

Leto Atréides es otro personaje clave de la novel *Dune* de Frank Herbert, nació en Caladan, en el año 10.140 A.G, proviene de la familia noble Atréides, hijo del viejo Duque, Paulus Atréides y Elena, y padre de Paul Atréides.

Leto Atréides es un hombre alto, con piel aceitunada, cabello negro, nariz de punta alta y ojos de color gris, lleva barba larga que le da una apariencia carismática y estética además de su personalidad.

Siendo joven, sus padres le enviaron al planeta LX, la Casa Vernius para cursar, estudió con el hijo del gobernador del mismo planeta y aprendió más sobre la cultura, la tecnología y las ciencias, pasó su tiempo ahí con las enseñanzas.

Leto perdió a su padre Paulus, cuando en una corrida de toros, un toro drogado mató al Viejo Duque, desde aquel entonces, Leto se convirtió en el nuevo Duque de la Casa Atréides, estableció su sed y ganó buena reputación por parte de su pueblo.

Se enamoró con Lady Jessica y tuvieron un hijo, Paul Atréides, vivieron juntos durante 16 años y enseñaron a Paul ciencias, política, poderes y manejo de armas, después se trasladaron al planeta Arrakis para controlar la producción y el comercio de la especia.

En pleno control del planeta desértico Arrakis, el médico *Suk*³ *Dr. Yueh*, le traiciona y le entrega al Barón.

Leto Atréides según la adaptación cinematográfica *Dune* 1984

Leto I, personaje secundario interpretado por Jurgen Prochnow, en la versión fílmica de *Dune* dirigida por el director estadounidense David Lynch.

Según la visión del director, el Duque Leto es un hombre alto, con un físico bien definido, hombros anchos, rostro cuadrado y nariz romana, tiene barba completa clásica, que le da un retrato carismático, con voz grave, presente, una mirada dominante de poder, con ojos azules fríos, su cabello es castaño dorado, ondulado y peinado hacia atrás.

En cuanto a su personalidad, el Duque tiene un carácter apasionado y dominante, tiene buena reputación en su planeta y envidia por sus enemigos, sus palabras reflejan la educación y la sabiduría que ha cursado a lo largo de su vida, una mezcla entre política, economía, ciencia y comunicación, transmite discursos persuasivos y se arriesga heroicamente para proteger a los más débiles y a su familia.

Sigue un sistema militar, posee autoridad total en la Casa Atréides, no permite ningún fallo e impide cualquier forma de control extranjero, también en la película, muestra su orgullo por su hijo Paul.

Tras obedecer el orden del decreto del Emperador Shaddam IV, se trasladó junto con su familia y armada a Arrakis para controlar la especia, pudo fortalecer su relación política y social con los autóctonos Fremen, y al final murió traicionado, y pasó su gobernanza a su hijo Paul, legándole su anillo ducal.

Leto Atréides según la adaptación fílmica *Dune* 2021

Oscar Isaac interpreta al duque Leto Atréides I en la película de 2021

El Duque según la visión del director, es un hombre de altura media, como 174 cm, tiene la piel morena y su pelo es de gris canoso, ondulado y peinado hacia atrás, tiene el bigote y la barba de Garibaldi, sus ojos son de color marrón.

En cuanto a su personalidad, Denis Villeneuve ha combinado varios elementos en su construcción del Duque, Leto tiene dos perfiles, el primer perfil es la actuación como Duque,

³ La escuela suk: un establecimiento especial para formar a los doctores con el incondicionamiento.

responder a las órdenes del Emperador, lidera su planeta con seriedad, mientras que el segundo consiste en los tratos con su familia, Lady Jessica y Paul Atreides, su tierna y empatía con su hijo y concubina son otra imagen que está detrás del Duque que se presenta en la pantalla.

Estudio comparativo del Duque Leto

La estética del personaje se distingue según la visión, la imaginación y la visualización que tienen los autores en la construcción del personaje narrativo o cinematográfico.

Para Frank Herbert, el Duque Leto es un personaje de mucho carácter, con un perfil bien detallado, también es culto, tiene conocimiento rico en la economía, política, y diplomacia.

En la versión adaptada de *Dune* (1984) de David Lynch, Leto lleva las mismas características del libro, es muy carismático y buen comunicante, maneja bien su ser y su alrededor, pero su rol como personaje es insuficiente para reflejar el verdadero retrato de la novela; aun así, es un acercamiento con toques especiales del director.

Denis Villeneuve, director de *Dune* 2021, ha realizado un cambio total del personaje, su estatura es muy pequeña en comparación con la primera versión, hasta la actuación y el rol son flojos, es humanizado y frágil, su lado oculto está presente con su familia, pero le falta la acción y las expresiones verbales.

En la película de David Lynch, Dr. Yueh dispara al Duque Leto en su pecho, cerca al corazón, el Duque no lleva su escudo, le quita el anillo para enviarlo a Paul Atreides, reemplaza su diente por otro que lleva gas venenoso para que el Duque pueda matar al Barón Harkonnen.

En la segunda adaptación, de 2021, el Duque recibe una bala por detrás, en el centro de la espina, a pesar de que Leto lleva su escudo defensivo, la bala lo pudo penetrar y discapacitar, el médico le quita el anillo que está en su mano izquierda, le sustituye el diente por otro de gas venenoso, para que el Duque mate al Baron.

La presencia del Duque en el arco narrativo tiene un gran valor e influencia, sobre todo para el avance de la trama, es personaje plano y dinámico, pero en las adaptaciones cinematográficas resulta ser difícil encarnar a este personaje, sobre todo en *Dune* de Denis Villeneuve.

2.4. Rabban Harkonnen

	Datos generales			
	Nombre:		Rabban Harkonnen	
	Edad:	59 años	Sexo:	Hombre
	Tipo de personaje:		Terciario	
	Profesión/Ocupación:		Conde de Lankiveil, gobernador planetario temporal de Arrakis	
Origen				
Lugar de nacimiento:		Geidi Prime		
Fecha de nacimiento:		10132 AG		
Estado civil:		Soltero		
Lugar de residencia:		Geidi Prime		
Familia:		Harkonnen		
Enfermedades/Lesiones:				

Descripción física			
Estatura:	193 cm	Contextura	Gordo, rostro ovalado, nariz de punta baja
Color de ojos:	Negro	Tonalidad de la piel	pelirrojo/pálido
Color de cabello:	Pelirrojo/calvo	Tipo de cabello:	Ondulado/sin pelo
Forma de vestir:	Militar Harkonnen	Rasgo distintivo:	Seco, cruel

Rabban Harkonnen según Frank Herbert

Glossu Rabban es un personaje que pertenece a los Harkonnen, rivales y antagonistas de la Casa Atreides, se le conoce por el apodo “La Bestia”, puesto que, cuando era joven, el Barón le dio la misión de buscar a su hermano menor Feyd-Rautha, encontró a su hermano para llevarlo al Barón, su padre le impidió, y Rabban tenía que matarle con sus manos para cumplir su misión; de ahí se revela el secreto del apodo “Bestia”.

Es el sobrino mayor y ayudante de Vladimir Harkonnen, es una copia del perfil de su tío el Barón, se caracteriza por tener una poderosa musculatura, una inteligencia baja y es adepto de la crueldad.

Rabban se encarga de gobernar el planeta Arrakis para controlar el comercio de la especia, debido a su carácter tiránico y cruel, los Fremen le rechazaron y el emperador Shaddam IV le pidió que volviera a Geidi Prime. La Bestia fue asesinado en 10191 A.G, en una batalla contra los Fremen.

Rabban Harkonnen según la adaptación fílmica *Dune* 1984

Paul L. Smith interpreta al personaje antagonista La Bestia Rabban. El perfil de Glossu Rabban en la película de 1984 es muy similar con respecto al libro; Paul L. Smith ha interpretado su papel, su carácter es carismático con un toque caricaturesco, lleva las características del villano psicópata.

La Bestia Rabban es un personaje dinámico, es muy gordo y asqueroso, su cara y cuerpo está llenos de sudor, tiene el cabello pelirrojo, con una risa sádica y cruel, es apasionado y adicto por torturar y dañar a los débiles.

Rabban Harkonnen según la adaptación fílmica *Dune* 2021

En cuanto a la versión de Denis Villeneuve, La Bestia Rabban fue encarnador por el actor Dave Bautista.

Rabban Harkonnen de la segunda adaptación fílmica es totalmente distinto del primero, es un personaje estático y plano, tiene un carácter de una bestia, es cruel y musculoso, su físico es imponente, tiene la piel pálida y no lleva pelo en ninguna parte de su cuerpo.

Su perfil como personaje está muy vacío en comparación con el del libro y de la primera adaptación cinematográfica.

El único punto en común que tienen los actores de ambas adaptaciones fílmicas es la construcción del personaje según la naturaleza de los actores, porque se nota que el perfil psicológico de cada actor influye sobre el personaje que interpreta, en este caso, el personaje como actor predomina más que el personaje como rol.

2.5. Jamis Fremen

		Datos generales			
		Nombre:		Jamis Fremen	
Edad:		32 años	Sexo:		hombre
Tipo de personaje:		Antagonista, personaje redondo			
Profesión/Ocupación:		Guerrero Fremen			
Origen					
Lugar de nacimiento:		Arrakis			
Fecha de nacimiento:		10159			
Estado civil:		Casado/no mencionado			
Lugar de residencia:		Arrakis			
Familia:		Fremen “Sietch Tabr”			
Enfermedades/Lesiones:					

Descripción física			
Estatura:	169 cm/175 cm	Contextura	Rostro ovalado nariz de punta aguilena/nariz grande
Color de ojos:	marrón oscuro		Tonalidad de la piel
Color de cabello:	gris/negro	Tipo de cabello:	
Forma de vestir:	Fremen	Rasgo distintivo:	duro

Jamis Fremen según Frank Herbert

Jamis pertenece a los Fremen del Sietch Tabr, se describe como un guerrero bien definido, muy calificado en combate cuerpo a cuerpo y un caballero de arena, pero lleva el carácter de un mal líder.

Jamis tiene una breve aparición en la obra de Frank Herbert, los detalles son muy pocos en comparación con los demás personajes.

Jamis pidió un combate cuerpo a cuerpo con Paul, después de rechazar su unión con los Fremen, al final fue vencido y murió, mientras Paul recibió todas sus posesiones personales, incluso su mujer Harah y sus os hijo, mediante beber agua de Jamis, una tradición de los autóctonos tras la muerte de uno de los suyos.

Jamis Fremen según la adaptación fílmica de 1984

Jamis Fremen fue interpretado por Judd Omen, pero no está presente en la versión de David Lynch, aunque es uno de los personajes secundarios e importantes en la novela.

En algunas escenas eliminadas de la adaptación, Jamis pidió combate cuerpo a cuerpo con Paul hasta la muerte, el dual acabó con la muerte de Jamis, y Paul se alió con los Fremen.

Jamis Fremen según la adaptación filmica de 2021

Según Denis Villeneuve, Jamis Fremen es el antagonista principal en *Dune Parte I*, se caracteriza por su piel oscura, tiene pelo negro crespo, una barba negra muy extensa, y sus habilidades en los combates como experto.

Denis Villeneuve ha dado una gran importancia a Jamis Fremen, este personaje es uno de los hombres más importantes del Fremen Sietch, y como nativo del desierto, Denis eligió a Babs Olusanmokun para encarnar el personaje antagonista, debido a su piel oscura, es un buen representativo del desierto, su presencia en la película dio un gran valor a *Dune 2021*.

Jamis Fremen es un hombre sabio, un guerrero Fremen bien definido, conocido por su presencia en las visiones de Paul, donde le enseña secretos y *Amtal*, pero cuando se enfrenta a Paul en la última parte de la película, pidió un combate de cuchillos contra Paul, acaba vencido y muerto.

2.6. Thufir Hawat

	Datos generales			
	Nombre:		Thufir Hawat	
	Edad:	118 años	Sexo:	hombre
	Tipo de personaje:		Secundario	
	Profesión/Ocupación:		Mentat de Casa Caladan, jefe de seguridad, maestro de asesinos	
Origen				
Lugar de nacimiento:	Caladan			
Fecha de nacimiento:	10075 AG			
Estado civil:	Soltero			
Lugar de residencia:	Caladan			
Familia:	Atreides			
Enfermedades/Lesiones:				

Descripción física			
Estatura:	185 cm/167 cm	Contextura	Rostro redondo, nariz de punta baja
Color de ojos:	Azul/marrón oscuro	Tonalidad de la piel	Rubio/moreno oscuro
Color de cabello:	Gris canoso	Tipo de cabello:	Crespo
Forma de vestir:	Militar	Rasgo distintivo:	Computadora humana

Thufir Hawat según Frank Herbert

Thufir Hawat es un Mentat, el maestro de Paul Atreides, le enseña estrategias políticas, militares y técnicas de espionaje, sirve a la Casa Atreides como jefe de seguridad y consejero del Duque Leto durante más de tres generaciones, se caracteriza por su inteligencia y calculación de los planes posibles, también por el análisis de los datos para cualquier atentado enemigo. Los Mentat han sido condicionados para reemplazar las computadoras después del *jihad Butleriana*⁴.

El Mentat fue capturado y envenenado por los Harkonnen; murió en los brazos de su nuevo Duque Paul tras la victoria de la batalla de Arrakeen.

Thufir Hawat según la adaptación filmica *Dune* 1984

El director David Lynch encargó a Freddie Jones de desempeñar el rol del Mentat Thufir.

Thufir Hawat guarda el mismo perfil del personaje según Frank Herbert, no hubo muchas modificaciones en su persona, en la película es un hombre viejo, con labios de color rojo frío debido a su consumación de la droga *Safo*⁵, es rubio con pelo crespo de color gris canoso y cejas gruesas, como signo de su genio.

Es el personaje con quien contaba el Duque, como Mentat y consejero de seguridad, su personalidad es muy superficial con razonamiento lógico.

Thufir se suicidó después de ser capturado por los Harkonnen, quienes le envenenaron con una sustancia que causa muerte lenta.

Thufir Hawat según la adaptación filmica *Dune* 2021

Esta vez, Thufir fue interpretado por Stephen McKinley Henderson, este actor se caracteriza por ser afro-americano albino.

Según la visión de Denis Villeneuve, Thufir Hawat tiene una frente muy grande, y es medio calvo, con pelo gris canoso y ligero, una barba gris debido a su vejez, y cejas muy finas. El Mentat Thufir tiene un tatuaje en su labio inferior como signo de adicción del Safo, que servía para expandir la consciencia.

⁴Jihad Butleriana: una cruzada ficticia entre los humanos y los ordenadores.

⁵ Droga adictiva consumida mayormente por los Mentat en el universo de Dune.

2.7. Dr. Yueh

		Datos generales		
		Nombre:	Dr. Yueh Wellington	
	Edad:	109 años	Sexo:	hombre
	Tipo de personaje:			
	Profesión/Ocupación:	El médico suk de la Casa Atreides, agente del barón Vladimir		
Origen				
Lugar de nacimiento:	X			
Fecha de nacimiento:	10082 AG			
Estado civil:	Viudo			
Lugar de residencia:	Caladan			
Familia:	X			
Enfermedades/Lesiones:				
Descripción física				
Estatura:	168 cm/178 cm	Contextura	Rostro rectangular, nariz de punta recta/rostro ovalada, nariz de punta baja	
Color de ojos:	Marrón claro/marrón	Tonalidad de la piel	Rubio/asiático	
Color de cabello:	Gris/negro oscuro	Tipo de cabello:	Ondulado/lacio	
Forma de vestir:	Militar/médico	Rasgo distintivo:	traidor	

Dr. Yueh según Frank Herbert

Dr. Yueh es el médico de la familia Atreides, pertenece a la escuela Suk, con condicionamiento imperial, que es un tipo de entrenamiento mental que supuestamente hace imposible que un médico Suk mate o traicione a sus maestros.

Wellington Yueh es un hombre que tiene el pelo marrón, su cabello largo sujeto por un anillo, tiene el bigote delgado y caído y un tatuaje en forma diamante en su frente, un símbolo de pertenencia a la escuela Suk, este médico calificado que se caracteriza por embalaje imperial tiene como arma favorita pistola de dardos tranquilizantes.

El Dr. Yueh es viudo, su esposa Wanna Marcus ha sido asesinada por los Harkonnen después de capturarla y torturarla por años; a pesar de que el médico es tutor del heredero ducal Paul Atreides, el Barón lo doblegó y le ofreció una misión a cumplir, Dr. Yueh debería traicionar al Duque y entregarle a los Harkonnen, para volver a ver a su esposa.

Dr. Yueh lleva el nombre del traidor, porque traicionó a los Atreides, pero también quería vengarse del Barón, es doble agente, porque ha hecho lo que se debía hacer para sobrevivir, al cumplir su misión, Yueh fue asesinado por el Mentat Harkonnen Piter de Vries.

Dr. Yueh según la adaptación filmica *Dune* 1984

Dean Stockwell se encarga del papel como el médico Suk Dr. Yueh, en la versión de David Lynch, como cuenta la historia, es el médico Suk de la Casa Atreides.

Según la visión del director, Yueh es delgado, tiene cara rectangular, su cabello es ondulado de color negro, son cejas gruesas y negras, tiene el bigote inglés, con un tatuaje rojo de diamante en el medio de su frente. Yueh Wellington parece muy perturbado y triste, está lleno de agonía por su mujer que fue presa de los Harkonnen, por el trato que hizo con el Barón para traicionar a los Atreides, su interior está lleno de odio y tiene ganas de vengarse de los Harkonnen.

El asesinato de Dr. Yueh fue por manos del Mentat Piter de Vries.

Dr. Yueh según la adaptación filmica *Dune* 2021

Denis Villeneuve ha cambiado el origen del personaje como actor, el taiwanés Chang Chen encarna al Dr. Yueh en la nueva versión de 2021, el elemento étnico del actor ha dado un gran valor al personaje, porque los asiáticos son conocidos por ser genios y dominan bien la medicina.

Dr. Yueh tiene el cabello muy liso de color negro, peinado hacia atrás, con tonalidad de piel morena clara, ojos tristes llenos de agonía, también tiene las cejas delgadas, barba candado, una perilla separada del bigote.

El médico traidor de la Casa Atreides, acaba asesinado por el Barón Vladimir para unirse a su esposa Wanna.

2.8. Liet Kynes

		Datos generales		
		Nombre:	Liet Kynes	
	Edad:	37 años	Sexo:	Hombre/mujer
	Tipo de personaje:	Secundario		
	Profesión/Ocupación:	Líder de los Fremen, planetólogo imperial de Shaddam IV		
Origen				
Lugar de nacimiento:	Arrakis			
Fecha de nacimiento:	10156 AG			
Estado civil:	Casado/casada			
Lugar de residencia:	Arrakis			
Familia:	Fremen			
Enfermedades/Lesiones:				
Descripción física				
Estatura:	193 cm/168 cm	Contextura	Rostro rectangular con nariz de punta baja/ rostro ovalado con nariz bulbosa	
Color de ojos:	Azul	Tonalidad de la piel	Rubio/negra	
Color de cabello:	Rubio dorado/negro oscuro	Tipo de cabello:	Ondulado suave/crespo muy apertado	
Forma de vestir:	Traje oficial, Stillsuit, estilo de fremen	Rasgo distintivo:	Doble identidad	

Liet-Kynes según Frank Herbert

El personaje clave de la historia, Liet Kynes es ecólogo imperial y planetólogo de Arrakis, es el enlace entre los nuevos administradores de Arrakis, conocidos por los Atréides, y los Fremen, en el libro, Liet-Kynes es un hombre Fremen, se casó con Faroula, tuvieron a Chani.

El nombre Liet Kynes tiene dos identidades, una identidad Fremen y otra Imperial, Liet se refiere al personaje como líder de los Fremen, mientras que Kynes se refiere al planetólogo imperial.

El planetólogo desempeña una figura central en la historia en más de un sentido, porque de una parte es hijo de Pardot, originario de Salusa Secundus y ex planetólogo imperial, de otra parte, es medio fremen, y se convierte a conductor de gusanos de arena.

Después del fallecimiento del padre, Liet heredó su cargo como planetólogo, tuvo la misión de controlar la ecología, transformar el planeta Arrakis en un mundo verde y fértil; es ahí donde se había casado con una fremen y tuvieron a Chani-Kynes.

Liet-Kynes fue el guía de los Atréides en Arrakis, en que le enseñó los conceptos de cosechar la especia, también, las técnicas de sobrevivir en el desierto; durante el ataque de Harkonnen que recibió Arrakeen, el planetólogo fue capturado y llevado al desierto sin herramientas para sobrevivir, su vida se acabó por causa de las crueles condiciones del clima en Arrakis.

Liet-Kynes según la adaptación fílmica *Dune* 1984

Max Von Sydow interpretó al planetólogo y ecologista, Dr. Liet Kynes, en la versión de David Lynch.

En la película, Dr. Liet Kynes es el padre de Chani, líder de los Fremen, planetólogo imperial y guía de los Atréides en el planeta, este personaje es muy alto, tiene un físico fino, bien definido, tiene los ojos azules debido a la consumación de la especia.

Liet-Kynes según la adaptación fílmica *Dune* 2021

Denis Villeneuve ha cambiado totalmente el personaje Dr. Kynes, interpretado por la actriz británica Sharon Duncan-Brewster, que es mujer de etnia africana.

El personaje es la madre de Chani, totalmente diferente en cuanto a la novela y el primer intento cinematográfico, es una mujer negra que guía a los Atréides, esconde su doble identidad como líder de los Fremen, además de ser la planetóloga imperial.

Murió en Arrakis a la hora del ataque de los Sardaukar, fue tragada por el gusano de arena con algunos soldados enemigos.

Su rol como personaje es muy significativo y simbólico, presenta el valor del sacrificio, y se considera como heroína de color en la película; además, su apariencia se conforma con el origen del planeta desértico Arrakis, es un símbolo de resistencia para los Fremen.

2.9. Chani-Kynes

		Datos generales	
		Nombre:	Chani Kynes
Edad:	14 años	Sexo:	mujer
Tipo de personaje:		Secundario	
Profesión/Ocupación:		Luchadora de Arrakis, futura esposa de Paul Atreides	
Origen			
Lugar de nacimiento:		Arrakis	
Fecha de nacimiento:		10177 AG	
Estado civil:		Soltera	
Lugar de residencia:		Arrakis	
Familia:		Fremen	
Descripción física			
Estatura:	179 cm	Contextura	Rostro ovalado, nariz de punta alta/nariz de punta baja
Color de ojos:	Azul	Tonalidad de la piel	Rubia/morena
Color de cabello:	Negro	Tipo de cabello:	ondulado/rizado
Forma de vestir:	Desértico	Rasgo distintivo:	Fuerte

Chani-Kynes según Frank Herbert

Chani-Kynes era la hija del planetólogo Liet Kynes y su esposa Faroula, es conocida por ser la futura concubina de Paul Atreides, la descripción física y psicología del personaje es muy minimizada en la obra, pero según se cuenta, tenía 15 años cuando aparecía en la visiones prescientes de Paul.

Chani se conoce por ser una mujer joven, fina, vive en el desierto con los Fremen, pero con un espíritu de luchadora y guerrera, sabe manejar las armas blancas, fue encargada de proteger, guiar y entrenar a Paul, desde ahí, iniciaron una relación amorosa y tuvieron hijos que serían los herederos del Muad'Dib Paul.

Recibió enseñanzas y entrenamientos según el método de los Bene Gesserit con Paul y Lady Jessica.

Chani-Kynes según la adaptación fílmica *Dune* 1984

La actriz Sean Young encarnó al personaje Chani-Kynes en la versión cinematográfica de David Lynch.

Chani-Kynes como Fremen, siguió los pasos de su padre en aprender de las costumbres del desierto, y crecer sus habilidades de lucha.

Este personaje de 15 años, tiene el pelo ondulado de color negro, con rostro ovalado y nariz de punta baja, tiene los ojos de Ibad, de color azul, tiene un físico fino, de alta contextura, y piel rubia.

Chani estaba presente en las visiones de Paul, con la llegada de los Atréides y su encuentro con los Fremen, la chica se ocupaba de guiarle; según la visión de David Lynch, Chani posee un perfil un poco débil en comparación con el libro, además, parece ser más grande que una chica de 15 años, la actriz tenía 25 años en la película.

Chani-Kynes según la adaptación fílmica *Dune* 2021

En esta versión, Chani Kynes fue interpretada por Zendaya Maree Stoermer Coleman.

Chani-Kynes tiene mucha presencia en la nueva versión, funciona como narradora además de un personaje clave de la historia, tiene un cuerpo flaco, con un rostro ovalado, ojos de color azul, cabello rizado negro.

El perfil de Chani representa la verdadera mujer del desierto, su apariencia física, su piel de color moreno, y su vestuario son un acercamiento de los autóctonos del planeta desértico y un reflejo del Medio Oriente.

Posee un carácter fuerte, como miembro del Fremen Sietch, es una luchadora y guerrera que no se detiene por cualquier amenaza, se encuentra con Paul al final de la película, y se encarga de guiarle con su madre hacia el desierto.

2.10. Lady Jessica

	Datos generales			
	Nombre:		Jessica Harkonnen	
	Edad:	37 años	Sexo:	Mujer
	Tipo de personaje:		Secundario	
	Profesión/Ocupación:		Integrante de las Bene Gesserit	
Origen				
Lugar de nacimiento:		Geidi Prime		
Fecha de nacimiento:		10154 AG		
Estado civil:		Casada		
Lugar de residencia:		Caladan		
Familia:		Atreides		

Descripción física			
Estatura:	163 cm/165 cm	Contextura	Rostro redondo, nariz de punta redonda
Color de ojos:	Castaño	Tonalidad de la piel	Rubia
Color de cabello:	Castaño claro	Tipo de cabello:	Liso y fino
Forma de vestir:	Traje oficial	Rasgo distintivo:	Dominadora

Lady Jessica según Frank Herbert

Jessica Atreides era una acólita de la Orden Bene Gesserit, se convirtió en concubina de Leto Atreides por órdenes la secta secreta, con el fin de engendrar el “Kwisatz Haderach”.

Lady Jessica es la hija secreta del Barón y Gaius Mohiam, se describe por tener cabello bronce sombreado, y ojos verdes, con un rostro ovalado; es la madre del heredero Paul Atreides.

Jessica fue conocida por tener poderes mentales de controlar y manipular las mentes mediante la Voz, cursó en la escuela Bene Gesserit, su origen era desconocido, como el resto de las hermanas de la Orden.

Dedicó su vida en crecer y educar a Paul Atreides, y enseñarle los métodos de Bene Gesserit, también era la única fuente de soporte y motivación al Duque Leto en sus días difíciles hasta el día de su muerte.

Lady Jessica se cohabitó junto a su hijo con los Fremen en las cuevas, donde aprendieron técnicas y conocimiento acerca del desierto, también enseñaron a los Fremen habilidades y poderes de los Bene Gesserit.

Lady Jessica según la adaptación filmica *Dune* 1984

Francesca Annis desempeñó el papel de La Dama Jessica en la versión del 84.

Según la visión del director, la Dama Jessica, era una ex integrante de la Orden Bene Gesserit, tuvo dos hijos, el primero era Paul Atreides, y la segunda, una hija, Alia Atreides que le dio luz después de 16 años.

Jessica era morena, tenía el cabello liso de color marrón castaño, con cejas extensas, su rostro es redondo, con nariz de punta redonda, un cuerpo fino y atlético, tenía el poder de manipular la mente mediante su voz, y habilidades extraordinarias en el combate.

La actuación de Lady Jessica le faltaba un poco de sentimientos, como el resto de los personajes, a veces exageraba en sus acciones, otras veces daba lo insuficiente para reflejar el personaje según la versión de Frank Herbert, pero en gran medida, su rol como personaje era fascinante.

Lady Jessica según la adaptación filmica *Dune* 2021

La Dama Jessica fue interpretada por Rebecca Ferguson en la nueva versión de *Dune*.

Jessica Atreides es un personaje muy importante en la película como instructora de Paul Atreides, le enseñaba los métodos de las Bene Gesserit: el autocontrol y el dominio de la Voz.

Según la visión del director, Jessica es rubia con cabello liso y fino, su físico es bien definido, tiene los ojos castaños, el rostro redondo, su carácter es muy carismático, pero la única debilidad que tiene es su hijo, Paul Atreides.

Jessica es uno de los elementos más esenciales de *Dune*, prefiere cumplir sus misiones bajo las sombras, se siente insegura de lo que va a suceder, llena de dudas y cuestiones sobre el destino de Paul y los Atreides.

2.11. Gaius Helen Mohiam

	Datos generales			
	Nombre:		Gaius Helen Mohiam	
	Edad:	X	Sexo:	mujer
	Tipo de personaje:		Antagonista, secundario	
Profesión/Ocupación:		Reverenda Madre		
Origen				
Lugar de nacimiento:	Geidi Prime			
Fecha de nacimiento:	X			
Estado civil:	Soltera			
Lugar de residencia:	Geidi Prime			
Familia:	Casa Harkonnen			
Enfermedades/Lesiones:				

Descripción física			
Estatura:	171 cm/170 cm	Contextura	Fina, rostro ovalado, nariz de punta baja
Color de ojos:	Azul	Tonalidad de la piel	Rojo/rubio
Color de cabello:	Calva	Tipo de cabello:	Ondulado ligero/sin pelo
Forma de vestir:	Vestimenta oscura de brujas	Rasgo distintivo:	Brutal, dictador

Gaius Helen Mohiam según Frank Herbert

Gaius Helen Mohiam es la Reverenda Madre, una Bene Gesserit especial de alto rango que ha expandido su mente usando drogas, este tipo de mujeres tiene acceso a los recuerdos de sus ancestros; Gaius era la maestra de Jessica en la escuela, y se convertirá como la Veraz personal del Emperador y como detectora de mentiras.

La reverenda madre había sido la mentora de Jessica en la Orden secreta, posteriormente formaría parte de las conjuras contra Paul Atreides puesto que fue la antagonista y enemiga principal del Duque Leto.

En el libro se describe como una anciana con un aba negro, tiene una capucha echada sobre la frente, parece a las brujas, tiene mejillas hundidas, nariz protuberante, su piel es arrugada, su apariencia transmite vibras de temblor y terror.

La misión que tenía Gaius Helen era el Gom Jabbar, una prueba contra Paul, para averiguar su profecía; también tenía otras misiones que cumplir en el desierto como allanar el camino a los Atreides.

Gaius Helen Mohiam según la adaptación fílmica *Dune* 1984

Siân Phillips interpretó al personaje ficticio Gaius Helen Mohiam. Es conocida por La Reverenda madre, miembro fundamental de la Orden Bene Gesserit, según la visión de David Lynch, la apariencia de Gaius es asquerosa, su piel es lisa, no tiene cabello ni cejas, sus dientes están hechos de plata.

Gaius de David Lynch tiene un carácter muy serio y aterrorizado, es muy brutal y cruel al principio de la película, se conoce por ser sádica y dominante, pero obedece a su Emperador Shaddam IV.

El rol de la Reverenda Madre es un trabajo por excelencia, un acercamiento preciso a la novela, con creatividad por parte del director, su mirada y su voz son dos elementos primordiales que usa para dominar la mente y causar miedo.

El carácter de la Reverenda Madre se cambia a lo largo de los hechos, pierde poco a poco su dominación y encuentra dificultades de controlar a Paul, se siente amenazada y débil ante él.

La vestimenta es parecida a las brujas, con guantes de malla gótica, un velo separado en la frente, le da un carisma y valor en la actuación como Bene Gesserit.

Gaius Helen Mohiam según la adaptación fílmica *Dune* 2021

Charlotte Rampling encarna a la Reverenda Madre en la versión cinematográfica de *Dune*, dirigida por Denis Villeneuve.

Según la versión de Denis, la apariencia y la actuación de la Bene Gesserit Gaius Helen son muy originales, su comportamiento como personaje es serio y pensado, pero con carácter muy débil, no es tan mala como se muestra en la novela, ni en la adaptación de David Lynch.

Su carácter no se cambia a lo largo del arco narrativo, mientras que su actuación se basa mucho en los discursos, no interactúa con los personajes, excepto al Barón, Paul y Lady Jessica.

Denis Villeneuve se ha focalizado sobre la presentación del personaje: apariencia y la estética física más que su actuación, así que la Reverenda Madre no ha dominado su rol como lo requerido.

3. Crítica de *Dune*

El libro *Dune* de 1964, escrito por Frank Herbert, tuvo tanto éxito, se considera como la novela de Ciencia Ficción más vendida del mundo en el año 2003 (TED-Ed, 2019), se considera también la mejor novela jamás escrita de este género, los críticos la califican como uno de los hitos de la ficción moderna; sin embargo, los intentos de convertir la historia en una película han tenido menos éxito; el primer intento en 1971 nunca llegó a buen término; pero con la llegada del director estadounidense David Lynch, una adaptación oficial vio el día en 1984; y la adaptación de esta década ha conocido el mundo también, tiene lugar en 2021 gracias al director canadiense Denis Villeneuve.

El primer intento de adaptar *Dune*, A mediados de la década de 1970, el director chileno de cine, Alejandro Jodorowsky, quiso adaptar la novela *Dune* a la gran pantalla; el estilo de Jodorowsky era bastante curioso, se centraba en la psicoterapia y fue considerado de culto por muchas personas, debido a sus influencias a cines posteriores.

A finales de los 60, Alejandro Jodorowsky inició la reproducción de una adaptación al cine de la novela de Frank Herbert, fue un proyecto ambicioso que juntaba grandes celebridades de la época. Jodorowsky reúne todas sus ideas, que consisten en diseños de personajes, naves y escenarios en un storyboard del cual solo existen dos copias en todo el universo.

El director buscó un equipo de celebridades con la finalidad de llevar a cabo la primera adaptación fílmica que no vio la luz, apoyando sobre Pink Floyd como banda sonora del metraje, y Dalí como uno de los actores de la película.

El proyecto acabó siendo rechazado por Hollywood por tener como duración de más de 9 horas, pero aun así, habría sido la primera adaptación cinematográfica de ciencia ficción dirigida por Alejandro Jodorowsky. En el documental de la película jamás rodada, Jodorowsky afirma que tenía en mente que la duración de la cinta fuese entre 12 y 20 horas, y eso fue la razón de que la película nunca se llevó a cabo (Mythologos, 2020).

Después de Jodorowsky, David Lynch afirmó que su versión original de la adaptación de 1984 le faltaba un toque creativo, aun así, los fanáticos de la saga galáctica de Frank Herbert, llevan puntos de vista distintos a propósito de la antigua adaptación cinematográfica; por otro

lado, Denis Villeneuve, el director de *Dune* 2021, ha manifestado una satisfacción sobre la clásica de *Dune*.

El nuevo *Dune* se considera una versión fresca, en comparación con la antigua, pero ambas comparten el mismo arco narrativo, ambos están equilibrados de tal manera; la trama se queda igual: el entrenamiento de Paul por Gurney, el encuentro con los Fremen, la huida de Shai Hulud, La prueba del Gom Jabbar, entre otros más.

De hecho, la primera versión cubre casi el primer libro de la saga galáctica *Dune*, mientras que la segunda, resulta ser una versión con originalidad, la producción se llevó a cabo en muchos países, como Hungría, Budapest, Jordania... Además, el segundo intento oficial cubre hasta la mitad de la novela de ciencia ficción (Oscar, 2020).

La comparación de las dos adaptaciones de *Space Opera* que se rodaron con 40 años de diferencia, resulta sencilla por una parte, debido a la evolución tecnológica en el mundo cinematográfico, por otra parte, resulta difícil, puesto que los planos empleados para capturar los escenarios son muy profesionales, y *Dune* del 84 lleva una producción alucinante, los efectos visuales usados en los distintos planos, pura elección del vestuario y naves con un presupuesto que valió entre 40 y 45 millones de dólares.

Por encima de la forma, la narrativa y la estructura de las escenas son desequilibradas y vacías, el arco dramático en la versión del 84 es muy condensado; en cuanto a Villeneuve, afirma que la proyección de la nueva versión será una entrega de 2 partes, con fragmentos históricos, la primera parte es equivalente a unos 80 minutos de la cinta de David Lynch.

La presentación del arco dramático y narrativo en la nueva versión de *Dune* es una prueba de la perfección de Denis Villeneuve en su obra fílmica, en la que dedica mucho tiempo en presentar los personajes, el universo; por el contrario, la versión de David Lynch es considerada como confusión más que otra cosa, sobre todo el uso del recurso del “Voice Over” o la voz en off, que está optado como el peor empleo de un recurso dentro de la película (Lopez, 2021)

La comunidad negra está presente en la versión de Denis Villeneuve, los autóctonos Fremen son de piel oscura, llevan vestidos tradicionales y practican rituales religiosos parecidos a la cultura árabe o musulmana.

En general, los nativos de Arrakis representan la verdadera comunidad del desierto, algunos personajes de color oscuro que están presentes en *Dune* 2021 son: Liet-Kynes, Jamis

Fremen, el hombre que riega las palmeras, el mensajero del Emperador Padishah IV y Thufir Hawat el Mentat; este elemento está totalmente ausente en la versión de David Lynch.

Denis Villeneuve ha incluido varias razas en su producción, el elemento latino como Javier Bardem que encarna a Stilgar, el elemento africano mencionado arriba, y el elemento asiático en su metraje, el Dr. Yueh el médico Suk de los Atréides fue encarnado por Chang Chen, ha desempeñado su papel con perfección en comparación con Dr. Yueh de David Lynch.

Los Harkonnen de David Lynch son muy crueles, carismáticos y gruesos, el Barón y la Bestia Rabban son personajes muy dinámicos, activos, sucios, hasta dan asco, representan la pura maldad en la película, mientras que en la versión de Denis Villeneuve, son muy tranquilos, con una apariencia purificada y estética, son blancos de color pálido con trajes negros, pero con una carisma menos fuerte que en la versión de David Lynch.

Chani-Kynes de la nueva versión de *Dune* 2021 representa la verdadera mujer nómada del desierto, sobre todo la mujer del Medio Oriente, lleva velo y una chilaba, con su piel de color claro y su cabello rizado; mientras que en la versión de David Lynch, Chani y los Fremen no llevan las características de los nativos del desierto, su presentación como autóctonos es insuficiente en comparación con la nueva versión.

La presentación de los mundos en *Dune* 2021 lleva tiempo en la película, pero se basa en el uso del CGI⁶ o los efectos visuales, mientras que *Dune* 1984 se caracteriza por los trajes asombrosos, llenos de colores y una arquitectura bien definida, a pesar de los límites que tuvieron en el desarrollo tecnológico de los años 80.

El agua, la especia y el Shai Hulud, son los elementos vitales del planeta Arrakis, son la fuente de vida y de supervivencia en un planeta desértico donde el agua es valiosa, la presentación de estos tres elementos primordiales en ambas adaptaciones fílmicas es extraordinarias y resulta extremadamente difícil comparar entre las dos obras acerca de esto.

La presentación de la especia en *Dune* de David Lynch está bajo forma de cigarrillos parecidos a la canela, se consumen por vía oral, mientras que la especia en *Dune* de Denis Villeneuve, se presenta en forma de polvo mezclado con la arena del desierto, que se consume por vía nasal, porque se flota en el aire, en la nueva versión está bien presentada, mejor que la antigua versión, pero ambos son extraordinarios.

⁶ Las imágenes generadas por computadora o por ordenador

Los gusanos de arena son el secreto de la vida y la fertilidad del desierto Arrakis, su construcción en ambas películas es muy particular, en *Dune* 1984 parece más realística que la versión de 2021, los gusanos de arena que existen en la versión de David Lynch se dividen en dos: los grandes y los pequeños, sus bocas son de forma triangula, o piramidita, mientras que los gusanos de Denis Villeneuve, tienen bocas redondas y son enormes en comparación con *Dune* 1984.

Dune 2021 es caracterizada por el uso del HDR⁷, a pesar de que la escenas son muy oscuras, los colores se representan con precisión, como los ojos azules de lo Fremen entre otros casos; en la versión de David Lynch, las escenas se presentan con buena calidad, pero les falta la creatividad y la productividad.

El Toro Salusa Secundus, es un signo de peligro y muerte, y un recuerdo del Viejo Duque Paulus Atreides, que fue asesinado por el toro tras la traición de su mujer; está siempre presente en la película de Denis Villeneuve, hasta la estatua de Paulus con el toro, y el cuadro del retrato del Viejo Duque con el vestuario de torero, colocado en la pared; mientras que en la versión de David Lynch no lleva ninguna presentación del toro de Salusa Secundus ni del Viejo Duque.

Denis Villeneuve está caracterizado por el uso de los colores pálidos en la nueva versión de *Dune*, es debido a la nueva tendencia del cine, desde los años 2000, tras la tragedia del 11 de septiembre de 2001, la industria cinematográfica empezaba a tratar temas oscuros, con tonalidad gris como signo de seriedad y tristeza, varias películas llevan las mismas características: Batman VS Superman, Batman 2021, Justice League 2021, Interstellar 2014, mientras que el cine de los años 80 y 90 fue caracterizado por el uso abundante de los colores, como el ejemplo de *Dune* 1984.

Además, el uso de filtros oscuros que sirven para esconder los efectos especiales que se usan con abundancia en la nueva industria cinematográfica, también para presentar a los personajes de una visión más adulta y madura(Lagarde, 2022).

En pocas palabras, el diseño gráfico tiene sentido, siempre lleva un significado y un secreto tras su uso, depende de la visión de cada director de cine.

La estética del cine es todo lo que tiene relación con la escenografía y la arquitectura, es todo lo que aparece en una escena, es la productividad y la creatividad del director para

⁷ High Dynamic Range: aumentar el rango dinámico de las fotografías.

elaborar una obra original, mediante el uso de sus pensamientos filosóficos y sus visualizaciones acerca del objeto de estudio.

Según las críticas, *Dune* de Denis Villeneuve se considera como una obra cinematográfica mucho más fiel al opus galáctico de Frank Herbert, en comparación con la adaptación fílmica dirigida por David Lynch.

Denis Villeneuve ha seguido las normas de la obra de Frank Herbert pero los cambios que ha añadido en su obra es una visión panorámica de su filosofía cinematográfica como el cambio de personajes y escenas, construcción de nuevos mundos y detalles muy profundos; una perspectiva totalmente nueva para el espectador de *Dune*.

Los personajes de *Dune* 1984 de David Lynch, fueron protagonizados por Kyle MacLachlan encarnado como *Paul Atreides*, con las actuaciones de Sean Young como *Chani*, Patrick Stewart como *Gurney Halleck*, Sting como *Feyd-Rautha*, Francesca Annis como *Jessica Atreides*, Richard Jordan como *Duncan Idaho*, Kenneth McMillan como *Vladimir Harkonnen*, Paul L. Smith como *Glossu Rabban*, entre otros más; una pura inspiración de la novela de Frank Herbert en primer lugar, y las ideas propuestas de Jodorowsky en segundo lugar, la película lleva el mismo arco narrativo del primer libro de Frank Herbert:

El vestuario era destacable para cada uno de los tres planetas que conoce la historia, cada característica refleja los habitantes, con el fin de evocar la imagen del universo futurista.

El caso de trajes de destilación, o los *Stillsuits*, que sirven para reciclar los residuos de sudor, para poder usarlo otra vez, es el vestuario más destacado en la adaptación cinematográfica de David Lynch.

Los actantes como personajes, en su cabeza, Paul Atreides, encarnado por Kyle MacLachlan, parece no tener sangre en las venas, la expresión facial era mucho menos, y repetida, por falta de gestuario y emociones. Lo mismo pasa con los otros actores, como la pelea final de Paul Atreides contra Feyd-Rautha, la sensación de peligro al espectador está totalmente ausente, los aliados de Paul no reaccionan, tampoco los de Feyd, las escenas se componen de planos cortos con poco movimiento y con montaje lento.

Los efectos visuales utilizados en el metraje han envejecido bastante mal, en este caso, se debe mencionar la pelea entre Halleck y Paul, en el primer acto del metraje, los primeros 30 minutos, la escena muestra la activación de los escudos, cuyos efectos son menos influyentes y atractivos en comparación con otros utilizados en otras películas, como *Blade Runner*, dirigida

por Ridley Scott, en 1982. Pero la construcción dramática y escenas de acción son muy útiles, sobre todo la escena de la prueba de Gom Jabbar.

El intento cinematográfico de 1984, fue criticado tanto por los espectadores como por los críticos, quienes lo describieron como un auténtico y verdadero desastre, a pesar del elenco de estrellas que incluía el director en la película, como Patrick Stewart, el músico Sting; la película adolecía de una trama complicada, efectos especiales poco convincentes y disfraces ridículos.

El director y guionista David Lynch parecía una puesta segura después de haber presentado la película “El Hombre Elefante” (1980) que fue nominada al Oscar; pero un intento de David sin éxito que consiste en transferir las complejas tramas entrelazadas del escritor del libro Frank Herbert a la pantalla, contando la historia del planeta desértico *Dune*.

La apariencia del cantante Sting por la primera vez en la película fue especialmente vilipendiada, criticada y ridiculizada, uno de los críticos periodísticos afirmaba que “parecía estar usando un pañal”.

El caso de que los personajes pudieron sobrevivir con la cabeza descubierta en Arrakis sin usar trajes protectores causó dudas a los críticos, y lo interpretaron como un fracaso artístico y un desequilibrio lógico en relación con la progresión de la historia.

El uso intensivo de la oscuridad y la sombra por parte de Lynch, fue también criticado, la presencia del elenco de estrellas añadió un valor a la adaptación, pero en vano, puesto que la estructura de las escenas y la historia era desestructurada e inútil, reinos más oscuros, guiones más confusos.

Agregando el punto de la actuación por parte de los actores, los efectos visuales, que estuvieron totalmente fuera de control desde el principio; a pesar de los decorados que se construyeron, y las celebridades que se contrataron, los críticos también añadieron que nunca se escribió ningún guion utilizable (Oliver Harper, 2013).

Tras la dirección de grandes producciones y la conseguida de grandes éxitos de Hollywood, Denis Villeneuve logra llevar a cabo la segunda adaptación cinematográfica de la famosa novela de ciencia ficción escrita por Frank Herbert, es *Dune*, estrenada en 17 de septiembre de 2021.

La contraposición de los mundos que presenta Dennis es obvia, se nota desde los primeros momentos de ver las escenas variadas a lo largo del metraje, los Atreides con sus helicópteros, naves, los Fremen con los gusanos, la abundancia de agua en Caladan, y la falta de agua Arrakis se muestran con mucho detalle.

El secreto detrás de elegir Chalamet que da vida al personaje protagonista Paul Atreides, consiste en la conexión establecida entre él y la generación milenial, porque no habrá un actor que pueda encarnar mejor el aura melancólica en su tiempo. Lo mejor de *Dune* de Dennis Villeneuve, es que la película se considera como un reparto muy afinado, pero el problema es que hay que esperar hasta la segunda entrega de *Dune*, que tendrá lugar el año próximo, 2023 con el objetivo de comprobar el balance del proyecto realizado por el canadiense Dennis Villeneuve.

Para los trajes de *Dune* 2021, tienen inspiraciones de la mitología grecorromana, la Edad Media; además de esto, los diseñadores de *Dune* de Villeneuve, Jacqueline y Bob, buscaron referencias para los disfraces; los nómadas y la gente del desierto, por lo que comenzaron a explorar la forma en que las personas se vestían para sobrevivir en los desiertos más duros de Afganistán y Jordania; aparte de esto, algunas ideas han sido recogidas de la casa de moda Balenciaga, y así, una combinación de ambos: futurista y medieval, colores de los diferentes planetas del universo de *Dune*, para dar vida a los códigos cromáticos dentro de la película.

Los trajes en Caladan, son de color verde y azul, debido al ambiente abundante de vegetación y agua, junto a los uniformes militares que parece a la familia real Románov⁸, que sirve como referencia para el personaje Atreides; dentro del campo de batalla, los Atreides usan armadura gris, y fuera del campo, uniformes más livianos y se parecían al traje de los pilotos.

Para los Harkonnen, las imágenes se presentan principalmente en negro, no solo porque es pura maldad, sino también porque allí siempre está oscuro y sombrío, e incluso, el Barón Vladimir, el líder de los Harkonnen, toma baños de hierbas negra, como forma de curación y tratamiento de las heridas que ha recibido en el atentado de Duque Leto.

Todos los Harkonnen tienen la piel muy pálida, que parece aún más pálida y fría contra los trajes negros, una perfecta ilustración de un planeta del mal; los Harkonnen parecen hormigas con su armadura negra escamosa y cascos estructurados; se caracterizan por no tener

⁸ La dinastía Románov fue la casa real gobernante en Rusia desde el siglo XVII hasta principios del siglo XX. Comenzó con la coronación de Miguel I en 1613, hijo del patriarca Filareto, y rigieron el país hasta que se abolió la monarquía como consecuencia de la revolución de febrero de 1917.

pelo, y para mostrar esto con detalle, el maquillador Donald Mowat ha creado un maquillaje especial en tono alabastro, también utilizó el maquillaje para disimular sus cejas; lo Harkonnen de Denis Villeneuve parecen a los navegantes de Gremio y los Bene Tleilax de *Dune* 1984.

En cuanto a los Sardaukar, los despiadados luchadores de elite del Emperador, sus armaduras estaban diseñados con trajes blindados blancos con insignias rojas que brillaban siniestramente en la oscuridad, los guerreros tenían una apariencia más musculosa con barba, cabello, engominado hacia atrás y tatuajes en la frente; mientras que en la adaptación de David Lynch, son los Fremen que han llevado los trajes con insignias rojas en sus hombros como los Fedaykins de Arrakis.

Los trajes de los nativos de Arrakis debían ser de tonos beige y amarillo arena. Stilgar, como líder de los Fremen, tiene tatuajes étnicos y maquillaje alrededor de los ojos. Los habitantes de Arrakis son fácilmente reconocibles por sus ojos azules, como resultado de inhalar especias.

Para cada Fremen, se creó una imagen propia, basada en un destiltraje unificado, que permite al usuario sobrevivir en el desierto abierto durante una semana, un mono ajustado que cubre todo el cuerpo hasta el cuello y las muñecas. Además del destiltraje, usan guantes en las manos, con tejido delgado de varias capas que está diseñado para disipar el calor, y para filtrar y enfriar los líquidos corporales, sudor y otras excreciones.

Las artes conceptuales de este traje fueron dibujados por el artista Keith Christensen, el principal desafío fue su singularidad, casi todos los actores lo usaron en la película, y cada disfraz constaba de más de cien partes, y todos los trajes se cortan para montarlos y ajustarlos según cada figura de personaje(Alt Shift X, 2022)

En cuanto al maquillaje, apenas lo lleva, su cabello siempre está recogido hacia atrás, la mayor parte del tiempo lleva la cabeza cubierta, en algunos casos incluso se cubre la cara con un velo; y esto solo un indicio deliberado de naturaleza de dos caras; tiene mucho poder, pero no del tipo adecuado, es más bien una protectora, se queda un paso detrás de Leto, fuera de la vista.

Para la Reverenda Madre Mohiam, los artistas han elegido una imagen combinada de dos: la reina del Ajedrez y la dama del Tarot de Marsella.



El austero traje negro, compuesto por un vestido largo hasta el suelo terciopelo, con manga larga y capa. Su alto tocado que recuerda al Kamelaukion de los monjes griegos, forrado con terciopelo negro y rematado con un velo negro de pedrería, que cubre el rostro.



Figura: vestuario de Gaius Helen, *Dune* 2021 (Aesthety, 2021).

Básicamente, las imágenes de mujeres completamente cubiertas con telas negras como en el planeta Wallach IX, o blanca como en el planeta Arrakis, remiten al mundo musulmán.

Al crear los atuendos para Chani, interpretada por Zendaya, Bob se inspiró de la icónica foto de portada de “National Geographic” de la *Niña Afgana*.



Figura: Niña afgana (*Detienen a la «niña» afgana de «National Geographic» por documentos falsos en Pakistán, 2016*)

Chani proviene de la nación de los nómadas Fremen, por lo que debe usar un destiltraje y un accesorio especial para la nariz. En la película se muestra rápidamente el sueño de Paul, un flashback, en el que aparece con un vestido de manga larga similar la Djellaba (un vestido tradicional marroquí), ella es un símbolo de todo lo que es bueno en la vida de Paul, pero también es una guerrera en espíritu, por lo que el resto del tiempo todavía usa un destiltraje y una capa.

El Barón Vladimir Harkonnen es el trabajo más duro para construirlo como personaje, una epopeya; el prototipo del Barón se basó en los personajes de Marlon Brando de “Apocalipsis ahora” y “La Isla del Dr. Moreau”.

Para crear el disfraz, mantuvieron el actor casi dos horas bajo pesadas capas de yeso y silicona para hacer un molde del cuerpo, le colocan un chaleco refrescante, le ocultan el cabello debajo de la clava fingida, le ponen un cuello falso, luego esculpir el mentón, las mejillas, las orejas y el siguiente paso son las almohadillas para los brazos, que pesan unos 4 kilos, seguido del traje interior musculoso y la piel, así, el villano principal de *Dune* se ve simplemente impresionante.

Jacqueline West afirma: “*Denis quería crear un mundo que se sintiera diferente de las películas de ciencia ficción existentes, por lo que [no hay] extraterrestres, ni artilugios plateados. En cambio, tiene una experiencia filosófica*”.

Personalmente, La historia de *Dune* es increíblemente épica, en la que se trata de la preocupación por el medioambiente, la revolución contra el imperialismo, las luchas de poder por los recursos naturales, el peligro de los falsos ídolos, las aventuras y los sacrificios de los Atreides junto con los Fremen, contra los Harkonnen.

Dune 1984, es la versión más fascinante de las adaptaciones de *Dune*, David Lynch nos ha regalado una versión profundamente personal y experimental, aunque sea la obra más infravalorada e incomprensida para los fanáticos.

La película de David Lynch se ambienta en un futuro lejano donde las computadoras están prohibidas a pesar del avance tecnológico que han llegado en su tiempo, y en esto cabe mencionar que los materiales utilizados en *Dune* 1984 reflejan la realidad según la historia, las máquinas son muy antiguas como signo del terror que tienen desde el Jihad Butleriano.

En general, *Dune* 1984 es una película de dos contrastes, lleva algunos elementos que son tremendamente mal ejecutados, como los efectos visuales y los guiones, y otros absolutamente brillantes, como las interpretaciones de los personajes: El Barón, Rabban, Gaius Helen, entre otros más, y sobre todo, los trajes que llevan los personajes, especialmente los Harkonnen, Vladimir tiene un traje excepcional lleno de tubos conectados con su cuerpo, que le ayuda a moverse con libertad, también se caracteriza por el cambio de las ropas.

Denis Villeneuve se considera como gran fan de la Saga Galáctica de ciencia ficción, quiso plasmarla al mundo cinematográfico, otra vez, puesto que la historia transmite mensajes e ideas influyentes que expone en su base.

La adaptación de *Dune* 2021 es la más correcta, sobre todo el estilo en muchos planos en la versión de Denis Villeneuve, como la presentación del Desierto, las dos primeras partes presentadas en la película son de una calidad extraordinaria, el principio sirve como una explicación de las peculiaridades del mundo que se presenta.

El nuevo *Dune* es para los que buscan una *Star Wars* más madura, está para aquello que deseen sumergirse en un monumental universo fantástico para gozar de grandes escenas de acción, escenarios espectaculares y personajes carismáticos.

Denis ha tomado las ideas de Herbert pero las lleva con una personalidad en la que demuestra en su producción las posibilidades expresivas de la parafernalia digital, presenta primorosa tecnología futurista; aun así, su proyecto también tiene dos contrastes, ha dado mucha importancia a la presentación de personajes y los mundos, con un arco narrativo y guion totalmente vacío.

Dennis Villeneuve como director de la nueva versión de *Dune*, ha dividido la obra literaria en partes, la primera parte ya se estrenó en octubre de 2021, esperando a la entrega de *Dune Parte II* en 2023.

Conclusión

A lo largo de la presente investigación, se logró mostrar que la estética cinematográfica en los personajes, es una práctica que nos procura el estudio de la visión, el pensamiento y la filosofía de sus directores y cómo imaginaron los personajes en la gran pantalla según sus propias perspectivas, aunque la génesis fue la mismísima.

Hemos podido responder a las problemáticas y la hipótesis que hemos planteado acerca de la literatura y cine, al principio de este trabajo, a través de relavar la teoría de los personajes cinematográficos y narrativos.

Según los resultados que hemos encontrado, afirmamos que la estética cinematográfica en los personajes tiene una relación estrecha con la mentalidad de los directores de cine, su pensamiento, su espíritu crítico y analítico, su filosofía y perspectiva de interpretar los elementos que rodean las materia de estudio; además de esto, la contextualización temporal y la tendencia afecta en mayor medida en la concepción del personaje cinematográfico, según los antecedentes históricos y culturales que influyen en el pensamiento y la personalidad de cada director cinematográfico.

En efectiva, notamos que en *Dune* 1984, David Lynch se focaliza sobre la actuación y el carisma de los personajes, mientras que en *Dune* 2021, Denis Villeneuve presta su atención sobre todo lo que es estético y bello, da mucha importancia a la decoración; así podemos decir que si tomamos las peculiaridades de los años 80 y las juntamos con las modernas, la película sería la mejor versión que pueda ver el mundo. Podemos decir que cada autor posee su propia imaginación, su propio estilo, con características muy productivas y creativas.

La elaboración de este estudio ha sido un desafío puesto que hemos aprendido cómo realizar un análisis descriptivo de los personajes y cómo llegar a hacer un estudio comparatista, entre ellos, poder sacar los puntos convergentes y divergentes, según la visualización de cada director, en comparación con la obra literaria; también hemos aprendido el valor que tiene el mundo cinematográfico en la vida del investigador, cómo poder salir con un máximo rendimiento de analizar una película como materia de estudio académico.

Al final, la bibliografía que hemos encontrado después de varios intentos y búsquedas es enormemente amplia y de lenguas variadas, inglés, francés y español, en cuanto a las teorías literarias y la literatura y cine de Ciencia Ficción, y la interpretación de los diferentes personajes según cada versión de cine; esperamos que este trabajo sea fructífero y motivador para el avance de las investigaciones en nuestro país Argelia, y sobre todo en la Universidad de Tlemcen.

Referencias bibliográficas

- Aesthety. (2021). *Dune (2021) Aesthetic Analysis—Decoding art, design & style references*.
<https://www.youtube.com/watch?v=LHb2eRv4FjI>
- Álamo Felices, F. (2014). Paratextualidad y novela: Las partes del texto o el «diseño editorial». *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, 31(0), 7-25.
https://doi.org/10.5209/rev_DICE.2013.v31.43628
- Alcantarilla, R. (2019, mayo 17). *Cómo crear personajes con una ficha útil y sencilla*.
<https://www.raulalcantarilla.com/ficha-personaje/>
- Alt Shift X. (2022, mayo 22). *The real Dune*.
<https://www.youtube.com/watch?v=R0krUthYxF4>
- Anime, H. (2018, julio 5). Los mejores videojuegos de Ciencia Ficción [top 10]. *Honey's Anime*. <https://honeysanime.com/es/los-10-mejores-videojuegos-de-ciencia-ficcion/>
- Arrakis. (2018). Dune Wiki. <https://dune.fandom.com/es/wiki/Arrakis>
- Arts et Expositions. (2020, septiembre 17). *Dune: 7 inspirations artistiques repérées dans le film de Denis Villeneuve*. <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/dune-7-inspirations-artistiques-reperees-dans-le-film-de-denis-villeneuve-11144855/>
- ASALE, R.-, & RAE. (2022). *Duna | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/duna>
- Bardinelli, J. (2015, enero 30). *Dune at 50: Common Misconceptions About Frank Herbert's Classic*. B&N Reads. <https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/dune-at-50-common-misconceptions-about-frank-herberts-classic/>
- Benatos. (2022). *Dune: Part One (2021) - Intro & Opening Scene [HD]*.
<https://www.youtube.com/watch?v=IKftjYGEktY>
- Book Of James. (2021, noviembre 14). *Islam and Arabic in DUNE 2021. Religious Studies Reaction, Muslim and Mid-East Influences Explained*.
https://www.youtube.com/watch?v=6UAhr-HKh_Q
- Caladan. (2020). Dune Wiki. <https://dune.fandom.com/es/wiki/Caladan>
- Camargo, V., Gracia, S. D., & Ortega, C. (2018). Análisis de la importancia de los videojuegos aplicados a la metacognición y aprendizaje significativo. *Memorias de Congresos UTP*, 49-56.

Claudio, G. (1985). *LA LITERATURA COMPARADA EN PROCESO DE RENOVACIÓN*.

https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/tritonos-3-literatura_comparada_y_traducccion.htm

Conforme, A. (2015). *Análisis de la estética y la trama*.

<https://es.slideshare.net/allisonconforme6/anlisis-de-la-esttica-y-la-trama>

danienslared. (2009, septiembre 15). Diccionario Terminológico de la Saga *Dune* (A-K).

Danienslared. <https://danienslared.wordpress.com/2009/09/15/diccionario-terminologico-de-la-saga-dune-a-k/>

Delgado, I. (2018). *Los 12 tipos de personajes de un cuento, novela u obra literaria*.

Diferenciador. <https://www.diferenciador.com/tipos-de-personajes/>

Detienen a la «niña» afgana de «National Geographic» por documentos falsos en Pakistán.

(2016, octubre 26). Republica.com. <https://www.republica.com/internacional/detienen-a-la-nina-afgana-de-national-geographic-por-documentos-falsos-en-pakistan-20161026-1652554867/>

Díaz, J. L., & Flores, E. O. (2001). LA ESTRUCTURA DE LA EMOCIÓN HUMANA: UN MODELO CROMÁTICO DEL SISTEMA AFECTIVO. *Salud Mental*, 24(4), 17.

Editorial Etecé. (2021, agosto). Ciencia Ficción—Concepto, características y elementos.

Concepto. <https://concepto.de/ciencia-ficcion/>

Franco Seguer. (2020). *Dune (1984)—Intro—Opening Credits—Princess Irulan [HD]*.

<https://www.youtube.com/watch?v=k1h3UjbuOtc>

Gardiès, A. (1993). Diégesis. *En Diégesis*. <https://medium.com/en-diegesis/diegesis-5fa1c67b7cd0>

Giedi Prime. (2020). Dune Wiki. https://dune.fandom.com/es/wiki/Giedi_Prime

Gómez, M. del M. G. (2017, junio 2). Los 7 subgéneros imprescindibles de la ciencia ficción.

Escribir Ciencia Ficción. <https://mmarglezgomez.com/los-7-subgeneros-imprescindibles-de-la-ciencia-ficcion/>

Herbert, F. (1952). *Frank Herbert: ¿Está usted buscando algo? – Ediciones Vernacci*.

<https://www.edicionesvernacci.com/frank-herbert-esta-usted-buscando-algo/>

Herbert, F. (1965). *Dune*. ACE BOOKS, NEW YORK.

- Herbert, F. (1965). *Dune by Frank Herbert—One of the best-selling science fiction novels of all time—Was originally published in 1965.* | *Dune book, Science fiction novels, Sci fi books.* Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/one-of-the-best-written-and-most-fully-imagined-works-of-science-fiction-ever-plus-the-70s-cover-illustration--14847873741436364/>
- How The «Dune» Trailer Landed That Pink Floyd Cover—Variety.* (2020, de septiembre de). <https://variety.com/2020/music/news/dune-trailer-pink-floyd-song-cover-dark-side-moon-hans-zimmer-1234770970/>
- Infante, A. M. (2000). *Apuntes Sobre Narratología—Básico | PDF | Poesía épica | Cuentos.* <https://fr.scribd.com/document/520886676/Apuntes-sobre-narratologia-basico>
- José Patricio Pérez Rufí: El diálogo como elemento caracterizador en el cine clásico- nº 44 Espéculo (UCM).* (s. f.). Recuperado 22 de junio de 2022, de <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero44/dialcine.html>
- Lagarde, Y. (2022, junio 1). *Pourquoi les couleurs ont-elles disparu au cinéma ?* Radio France. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/pourquoi-les-couleurs-ont-elles-disparu-au-cinema-1472352>
- Lopez, V. (2021). «Dune», David Lynch vs. Denis Villeneuve: De la adaptación catastrófica y extravagante de 1984 a la grandilocuencia esteta de 2021. <https://www.espinof.com/otros/dune-david-lynch-vs-denis-villeneuve-adaptacion-catastrofica-extravagante-1984-a-grandilocuencia-esteta-2021>
- Lynch, D. (1985, febrero 6). *Dune* [Action, Aventure, Science-fiction]. Dino De Laurentiis Company, Estudios Churubusco Azteca S.A.
- Manuel. (2021). *Premios Nébulas | REGRESO A LOS ORÍGENES.* <https://berserkr.es/tag/premios-nebula/>
- Montoya, L. (2020, abril 30). Frank Herbert. *Historia y biografía de.* <https://historia-biografia.com/frank-herbert-el-autor-de-dune/>
- Mythologos. (2020). *Why Jodorowsky's Dune Would Have SUCKED!!!* <https://www.youtube.com/watch?v=Y-LIKJkxM3I>
- Nebot, F. A. (1989). *Retórica, poética y teoría de la literatura.* Universidad de Murcia.
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* [Ph.D. Thesis, Universitat Autònoma de Barcelona]. En *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/4892>

Oliver Harper. (2013). *DUNE (1984) Retrospective / Review*.

<https://www.youtube.com/watch?v=oej429i2ou4>

Oscar, O. (2020, septiembre 15). *Comparacion entre el Dune original y la nueva*. Clases Ordenador. <https://www.clasesordenador.com/comparacion-entre-el-dune-original-y-la-nueva/>

Post, T. C. (2021, noviembre 5). *Quels liens insolites unissent l'oeuvre Dune et l'Algérie ?* *The Casbah Post*. <https://www.thecasbahpost.com/quels-liens-insolites-unissent-loeuvre-dune-et-lalgerie/>

Reyes Aguilar, A. (2017). *Competencias de dominio sobre temporalidad y espacialidad en la asignatura de historia de la sociedad mexicana que presentan estudiantes de preparatoria*. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/131>

Sanchez, B. C. (2022, enero 28). *Tipos de narradores y sus características—Clasificación y rasgos principales con esquema*. www.mundodeportivo.com/uncomo.
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/tipos-de-narradores-y-sus-caracteristicas-51853.html>

Suarez, A. J. A. (2018). *La Filosofía Educativa de Jean Jacque Rousseau (1712- 1778)*. *Revista Scientific*, 3(10), 197-217. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.10.10.197-217>

Todorov. (2017, agosto 17). *Grandes obras de la literatura que nacieron en prisión*. Política Criminal. <https://politicacriminal.uexternado.edu.co/grandes-obras-de-la-literatura-que-nacieron-en-prision/>

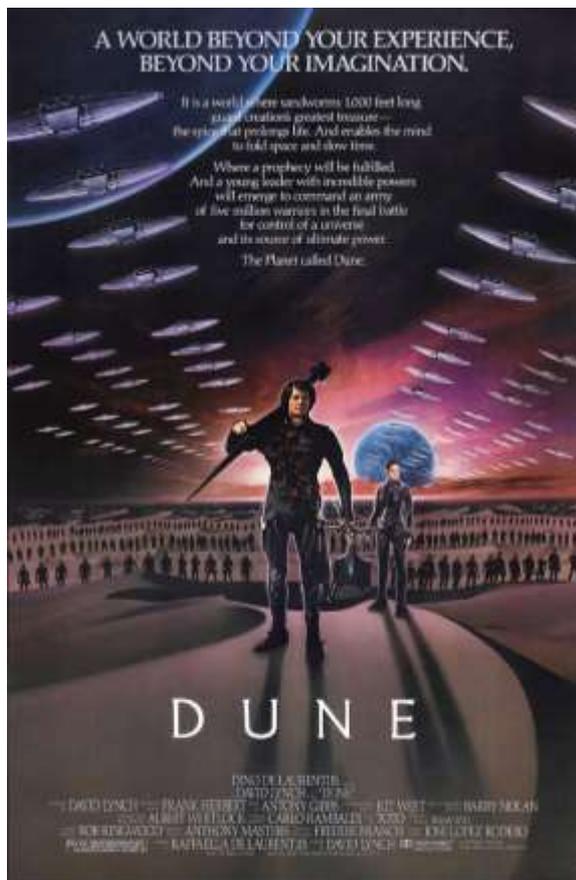
Veljacic, K. (2020, abril 20). *Clasificación y análisis de los personajes: EL CUARTO PROPIO*. <https://el-cuarto-propio.webnode.es/news/clasificacion-y-analisis-de-los-personajes/>

Villeneuve, D. (2021). *DUNE 2021 Movie Poster | Dune film, Movie posters, Fiction movies*. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/785385622523814763/>

Voltaire, 1694-1778, & White, F. D. (1915). *Voltaire's Essay on epic poetry; a study and an edition*. Albany, N.Y. Brandow Print. Co. <http://archive.org/details/voltairesessayon00voltooft>

Zavala, L. (2016). *De qué hablamos al decir «estética del cine»*. *Desde el Sur. Revista de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Científica del Sur*, 08, 85-100.
<https://doi.org/10.21142/DES-0801-2016-85-100>

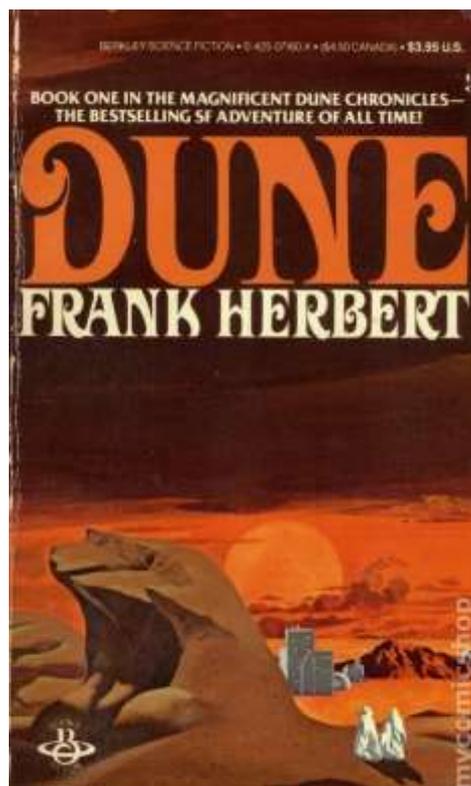
Anexos



Anexo 01. *Dune* cartel 1984 (Lynch, 1985)



Anexo 02. *Dune* cartel 2021 (Villeneuve, 2021)



Anexo 03. *Dune* de Frank Herbert (Herbert, 1965)

Resumen

En este trabajo se ha realizado el estudio de los personajes fílmicos adaptados de la novela *Dune* del autor estadounidense Frank Herbert.

Dune es la saga galáctica de ciencia ficción que cuenta la historia del heredero ducal Paul Atreides, el futuro Mesías del planeta Arrakis, donde producen una droga extraña conocida como "Spice melange".

La finalidad de este estudio, consiste en el análisis y la comparación de los personajes de cada versión cinematográfica de David Lynch de 1984 y la de Denis Villeneuve 2021, por eso se tenía que preguntar acerca de los procesos estilísticos en la mutación de los personajes y la influencia de la tendencia sobre su concepción, para entender la estética de cada director.

Palabras clave: Análisis cinematográfico, *Dune*, Frank Herbert, personaje cinematográfico, estética de cine.

Abstract

In this work, we have carried out a study of the film characters adapted from the novel *Dune*; written by the American author Frank Herbert.

Dune is the galactic science fiction saga that tells the story of the ducal heir Paul Atreides, the future Messiah of the planet Arrakis, where they produce a strange drug known as "Spice melange".

The purpose of this study is the analysis and comparison of the characters of each film version of David Lynch's 1984 and Denis Villeneuve's 2021, so we had to ask about the stylistic processes in the mutation of the characters and the influence of the trend on their conception, in order to understand the aesthetics of each director.

Key words: film analysis, *Dune*, Frank Herbert, film character, film aesthetics.

المخلص

قمنا في هذا العمل بدراسة الشخصيات السينمائية المقتبسة من الرواية كتيب أو 'دون' للكاتب الأمريكي فرانك هيربرت.

تدور أحداث الرواية في المستقبل البعيد حيث يعيش إقطاعي النجوم وطبقة النبلاء. تحكي الرواية قصة بول أتريديس الصغير، ولي عهد ديكو أتريديس الذي سيطرت أسرته على صحراء كوكب أراكيس المصدر الوحيد لبهارات.

الغرض من هذه الدراسة هو تحليل ومقارنة شخصيات لكل من فيلم دافيد لينش لسنة 1984 و دينيس فيلنوف لعام 2021 ، لذلك كان علينا أن نسأل عن العمليات الأسلوبية في بناء الشخصيات والتأثير الثقافي على بنائهم ، من أجل فهم جماليات كل مخرج.

الكلمات المفتاحية: تحليل الفيلم، كتيب، فرانك هيربرت، شخصية الفيلم، جماليات الفيلم.