



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL
2021

EL CUERPO REVESTIDO EN *DUNE* (1965-2003)

Javier Morales Núñez



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL
2021

Programa de Doctorado en Filología y Filosofía

EL CUERPO REVESTIDO EN *DUNE* (1965-2003)

Javier Morales Núñez

Director/a: Patricia Trapero Llobera
Tutor/a: Patricia Trapero Llobera

Doctor/a por la Universitat de les Illes Balears

Science fiction is believed to be the mythology of the future, not only predicting the future, but influencing it. It does not only share similarities with old myths, it also creates a new world and the dreams the future will be made of, and sometimes, it warns us about possible tomorrows. (Georgescu, 2016, p. 27)

Resumen. Resum. Abstract.

Esta investigación prioriza la concepción del ser humano como animal social envuelto o alicatado de material cultural para abordar la interpretación de un texto novelesco considerado un hito de su género, sus continuaciones literarias y sus traducciones audiovisuales generadas por la industria creativa cinematográfica o televisiva. El punto de partida es el castillo teórico de la “Fashion theory” levantado por la sociolingüista italiana Patrizia Calefato. Su alterdisciplinarietà permite situar el análisis en una posición crítica constructiva respecto de la posmodernidad. Este prisma especulativo es transversal y fluido y dialoga satisfactoriamente con otras visiones de la realidad, académicas u ordinarias, relacionadas tanto con la cultura popular de los últimos decenios como con tradiciones milenarias que subyacen sutilmente en la cotidianidad. También sirve para proyectar la mirada hacia el futuro, hacia los mundos galácticos imaginados por el genial Frank Herbert. Pasar por el tamiz calefático la obra del escritor norteamericano permite obtener lecturas singulares y sorprendentes que clarifican el avanzado grado de su propuesta intelectual.

Aquesta investigació prioritza la concepció de l'èsser humà com a animal social envoltat o revestit de material cultural per abordar la interpretació d'un text novel·lesc considerat una fita del seu gènere, així com les continuacions literàries i les traduccions audiovisuals generades per la indústria creativa cinematogràfica o televisiva. El punt de partida és el castell teòric de la “Fashion theory” aixecat per la sociolingüista italiana Patrizia Calefato. La seva alterdisciplinarietat permet situar l'anàlisi en una posició crítica constructiva respecte de la postmodernitat. Aquest prisma especulatiu és transversal i fluid i dialoga satisfactòriament amb altres visions de la realitat, acadèmiques o ordinàries, relacionades tant amb la cultura popular dels darrers decennis com amb tradicions mil·lenàries que trobem subtilment en la quotidianitat. També serveix per projectar la mirada cap al futur, cap als mons galàctics imaginats pel magnífic Frank Herbert. Passar pel sedàs calefàtic l'obra de l'escriptor nord-americà permet obtenir lectures singulars i sorprenents que esclareixen el grau avançat de la seva proposta intel·lectual.

This research prioritizes the conception of the human being as a social animal surrounded or cloaked by cultural material to approach the interpretation of a fictional text considered a milestone in its genre, as well as its literary sequels and its audiovisual translations generated by the creative film or television industries. Its starting point is the theoretical creation Fashion theory, written by the Italian sociolinguist Patrizia Calefato. Its alterdisciplinarity allows us to place the analysis in a critical constructive position regarding postmodernity. This is a cross-cutting and fluid speculative perspective and it dialogues satisfactorily with other visions of reality, both ordinary and academic and related to the popular culture of recent decades and to millenarian traditions that subtly underlie everyday life. It also works to take a critical eye towards the future, towards the galactic worlds imagined by the great Frank Herbert. Scrutinizing the work of the North-american author through the calefatian lens lets us obtain singular and surprising readings that clarify the advanced degree of his intellectual proposal.

Agradecimientos.

A la amorosa Juana, entre retales y dedales, mi madre. También a todos los que de gesto y/o de palabra, por acción y/o por omisión, han colaborado y contribuyen a mi aprendizaje de vida diario. Dice Patrizia Calefato (2016a, p. 77) que las verdaderas revoluciones son aquellas que alteran la vida real de las personas y mutan los hábitos más enraizados creando nueva cultura, nuevos valores, nuevo sentido común. Sois el rebato que me despierta del letargo, la chispa que enciende mi verdadera transformación.

Índice:

1. Introducción: apuntes para transitar el duniverso.....	9
1.a. Aspectos primordiales del cuerpo revestido.....	9
1.b. Teoría de la moda: herramienta para el pensamiento y la acción.....	13
1.c. <i>Dune</i> , entre la Nueva Ola y la Era de Acuario.....	18
1.d. Adaptaciones audiovisuales de la obra de Frank Herbert.....	26
2. Resultados.....	33
2.1. Primera parte: lecturas del cuerpo humano en el Universo Conocido.....	33
2.1.a. Cuerpos vivos, cuerpos muertos y estadios intermedios.....	33
2.1.b. Nuevos tipos humanos: entre transhumanismo y antihumanismo.....	48
2.1.c. La segunda piel de Leto II como revestimiento corporal.....	79
2.1.d. Paul, héroe y antihéroe con tres identidades exteriores.....	85
2.1.e. Implicaciones de la “marca Ibad” en el estudio del rostro.....	108
2.2. Segunda parte: la lupa puesta sobre las prendas.....	122
2.2.a. Análisis funcionalista de Bogatyrev aplicado al <i>destiltraje</i>	122
2.2.b. Uniforme, elemento característico de la <i>faufreluches</i> galáctica.....	143
2.2.c. Color negro en las ropas, las almas y las aureolas.....	163
2.2.d. La <i>performance</i> cultural del género, el problema de Herbert.....	179
2.2.e. La fiesta de disfraces de Theodor Pistek en Arrakis.....	208
2.2.f. Glorificación de la bajeza con fluidos, despojos y olores.....	222
2.2.g. Una propuesta de moda masculina para las galaxias futuras.....	235
2.2.h. La dimensión ecoética de la cultura del revestir <i>fremen</i>	252
2.2.i. Relaciones entre moda y control psicológico ficcional.....	273
2.2.j. Maneras en las que un referente reivindica su unicidad.....	288
2.2.k. Retazos de cultura transportadores de valor.....	305
2.3. Tercera parte: el texto-tejido enmarcado en un contexto físico.....	322
2.3.a. Especia <i>melange</i> , poscolonialismo y transplanetariedad.....	322
2.3.b. Diálogos dunedianos entre textil, arquitectura y narración.....	349
2.4. Cuarta parte: antropología, cultura popular y política.....	361
2.4.a. Tatuajes, cicatrices y otras deformaciones del cuerpo.....	361
2.4.b. Sinestesias cinematográficas y literarias.....	371
2.4.c. Vestuario cinematográfico y su influencia posible en el mundo real.....	378
2.4.d. La cultura pop en las adaptaciones audiovisuales de <i>Dune</i>	395
2.4.e. Ecos del <i>glam</i> en <i>Frank Herbert's Dune</i> (2000).....	416
2.4.f. Francesca Annis o la elegancia de una actriz.....	425
2.4.g. ¿Quién es el verdadero dandi en el Imperio del Universo Conocido?.....	439
2.4.h. Objetos y revestimientos que comunican el poder de sus portadores.....	447
2.4.i. El velo: Oriente, Occidente y el tercer espacio posible.....	469
2.4.j. Futurismo, fascismo, la saga de <i>Dune</i> y sus adaptaciones.....	484
2.5. Parte quinta: el grado cero y sus derivaciones.....	500
2.5.a. Juego infinito entre desnudez y recubrimiento total.....	500
3. Conclusiones.....	514
4. Bibliografía.....	525

1. Introducción: apuntes para transitar el duniverso.

1.a. Aspectos primordiales del cuerpo revestido.

Esta investigación hace dialogar conocimientos especulativos que se enmarcan en la “Fashion theory” o teoría de la moda con obras literarias de ciencia ficción y sus adaptaciones audiovisuales para cine y televisión. Se ha elegido la categoría de pensamiento “cuerpo revestido” como núcleo basilar en el que pivota toda la indagación académica subsiguiente, que se ha planteado como un análisis narrativo profundo y ramificado. Las ideas de la sociolingüista italiana Patrizia Calefato, considerada “una de las más importantes especialistas en semiótica de la moda¹”, nutren cada página de este documento. Buena parte de su extensa producción académica, desde los años ochenta del siglo pasado hasta hoy día, ha sido estudiada en profundidad para obtener un corpus que se ha utilizado como prisma para la crítica literaria de los tres primeros libros de la saga de *Dune* de Frank Herbert. También para la evaluación de las traducciones audiovisuales de este material dirigidas por David Lynch, John Harrison y Greg Yaitanes. La categoría elegida se ha aplicado, por tanto, a la palabra escrita y a las imágenes en movimiento acompañadas de sonido. Se ha tomado como un todo la obra dunediana a la que se accede a través de diferentes soportes, desde el papel en el que leer el primer libro publicado en 1965, hasta las pantallas a través de las que ver la película de 1984 o las miniseries de televisión de 2000 y 2003. Se propone, por tanto, la realización de un ejercicio intelectual que ha consistido en ponerse unas gafas calefáticas para adaptar la mirada y encarar la tesis de partida de esta investigación, que ha pretendido demostrar que el corpus teórico de la sociolingüista italiana sobre el cuerpo revestido sería adecuado para la apreciación de un texto literario y ayudaría a resaltar lo avanzado que Herbert fue para su época. También permitiría calibrar cómo esas innovaciones habrían sido reflejadas en las transformaciones de ese relato en material cinematográfico y televisivo.

La lectura analítica de las publicaciones de Calefato ha dado como resultado la localización de veintinueve conceptos clave considerados esenciales respecto de la categoría de base. Con ellos se ha armado un mapa conceptual que incluye la gran arquitectura teórica elaborada por la profesora. Sus obras también han sido abordadas como un todo, como un megatexto, que ha sido deconstruido para convertirlo después en una reelaboración teórica y metodológica. Para ello ha sido empleada la técnica de las 6W, utilizada por los profesionales del periodismo escrito para calibrar, jerarquizar y organizar la información respondiendo a seis preguntas: Quién, Qué, Cuándo, Dónde, Cómo y Por qué. Según Hernando (1994, p. 147), este procedimiento sirve para elaborar el “lead” o entradilla de una noticia y su intención es dar a conocer de manera condensada lo sustancial del hecho informativo. En el caso aquí tratado es el cuerpo revestido propuesto por la sociolingüista italiana aquello que se ha considerado noticioso, es decir relevante y que merece ser conocido. Los veintinueve conceptos detectados a partir de la lectura sosegada de la obra de Calefato han sido clasificados en alguna de las W, excepto en la primera. Esto es así porque, como se verá más adelante, se considera que la respuesta a dicho interrogante está más que contestada: el Quién sería el ser humano en su conjunto, para el que el cuerpo revestido resultaría especie-específico. El mapa, además, ha sido proyectado a partir de una suerte de filiación

1 Volumen 32 de la revista *DeSignis* (2020), publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica, FELS.

semiótica que ha establecido relaciones de proximidad de sentido. Es decir, los conceptos y sus ideas aparejadas han ocupado un lugar en la geografía de pensamiento en función de qué han tenido delante, detrás o alrededor. Se ha unido, por ejemplo, “política” con “velo”, “ropas de contención” o “censura”. Se ha relacionado, asimismo, “urbe planetaria” con “entropía”, “multiculturalidad” o “demonio metropolitano”. Continuando con el símil periodístico, cada concepto y las nociones agrupadas en él han servido como guía para elaborar un artículo centrado en los pormenores del planteamiento en cuestión, puesto en relación con los materiales de *Dune*. Se ha apostado por un análisis de los hechos global y completo. Un trabajo informativo que se entendería como periodismo de calidad y que consistiría, siguiendo a Sixto (2008, pp. 6-7), en el “ejercicio sobre la base de la reflexión, en el que la información es transmitida del modo más completo posible y en profundidad”, aplicando pautas como la clarificación, la perspectiva, la significación y la consecuencia. El corpus ha resultado interesante para establecer una investigación. La que aquí se presenta ha pretendido demostrar la fortaleza del cuerpo revestido y de la teoría de la moda como marco para analizar aspectos de la cultura humana, al sacar a la luz matices de sentido inéditos hasta el momento, por ejemplo en lo que tiene que ver con el género.

Sixto (2008, p. 7) defiende que en el periodismo de calidad “no importa tanto lo que pasó, sino qué significa lo que pasó”. En relación con el cuerpo revestido, interesa aquí qué representa, sus implicaciones. Este texto parte de la idea de que ningún ser humano sería ajeno o quedaría al margen de esta categoría de pensamiento. Ni siquiera el individuo más retraído de la tribu más secreta de la selva más recóndita de Papúa Nueva Guinea o de la cuenca del Amazonas. Todas y cada una de las miles de millones de personas que habitan el planeta Tierra participarían de una categoría acuñada en *Il corpo rivestito* (1986) por Calefato, que propone reflexionar e interpretar al *homo sapiens sapiens*, el hombre y la mujer actuales, teniendo en cuenta su realidad físico-biológica, es decir, el cuerpo naturalmente presente, y toda la cultura simbólica que lo envuelve, lo enreda con otros cuerpos y hace viable al ser humano como animal social. La sociolingüista define “cuerpo revestido” como el territorio físico y cultural en el que tiene lugar la *performance* visible y sensible de la identidad exterior (2003a, p. 6; 2015b, p. 9). El punto de partida implicaría asumir la imposibilidad de la desnudez humana. Waskul (2002, p. 221) concibe el cuerpo desnudo tal que ente sagrado que debería mantener la santidad. De este modo, afirma que los humanos interiorizarían desde muy tierna edad las tres categorías de personas que podrían aproximarse a un cuerpo desnudo, profanarlo: los padres de niños muy pequeños, los sanitarios en el ejercicio de su praxis y las parejas sexuales autorizadas. Pero desde el ámbito de la teoría de la moda se afirma que la desnudez “pura” ocurriría únicamente en el instante del nacimiento del animal, que acto seguido iniciaría su proceso de modelado social y civilización. Dicho curso implicaría dotar de significación al cuerpo, transformar el animal físico-biológico en persona por efecto de la cultura, entre la que se encontrarían los recubrimientos corporales, que conformarían la “cultura del revestir” (Calefato, 1992a, pp. 24-25), un prisma que crearía la realidad y que situaría al individuo como parte de esa sustantividad.

Artificios como ungüentos, tejidos, abalorios, pieles u objetos de diversa índole conformarían el grueso del elenco de retazos de cultura que permitirían la elaboración o “escritura” del cuerpo revestido. También las modificaciones o transformaciones de la

propia base físico-biológica, como sería el cortarse las uñas, arreglarse el pelo de un modo concreto, marcarse la piel de diversas formas o, incluso, manipular las piezas dentales o esculpir el cuerpo mediante la gimnasia, entre otras. Todos esos elementos o acciones tendrían aparejada una carga simbólica, no serían neutros sino que valorizarían para bien o para mal tanto a la persona como al objeto en sí. Miller, McIntyre y Mantrala (1993, p. 143) defienden que esa significación simbólica (que acompaña a los objetos) podría conseguir incluso que fuesen aceptados elementos *a priori* deficientes o lesivos, como por ejemplo los zapatos de tacón de aguja o el corsé con cordones ajustados, cuyo atractivo derivaría claramente, según Steele (2001, p. 76), de su condición de ropa interior, que vestiría y desvestiría de manera simultánea a la persona. Por tanto, en este ejemplo la significación simbólica del objeto implicaría añadir cierta contribución al encanto sexual del sujeto. En este sentido, con respecto al cuerpo naturalmente presente, el territorio físico de la definición de Calefato, los recubrimientos (la cultura) operarían de manera engañosa, al mostrar el artificio como si fuese consustancial, como si siempre hubiera estado ahí, sobre el cuerpo. La propuesta consistiría en pensar los revestimientos corporales como si se tratase de una segunda naturaleza o pseudonaturaleza, utilizando los términos de Ferruccio Rossi-Landi (Calefato, 2015a, p. 336). Generalmente, los objetos con los que se recubre el cuerpo o las acciones con las que es modificado serían asumidas como materia y condición dada, que se sobrepondría, incluso a veces confundiendo, con la base físico-biológica de la persona. Esta segunda naturaleza abarcaría dimensiones culturales, sensoriales o estéticas entre las que el cuerpo sería determinado, ya fuesen esas magnitudes comunicativas, técnicas o tecnológicas. La cultura engendraría un cuerpo segundo, amplificado, una segunda piel que permitiría al animal humano proyectarse en el mundo y relacionarse con otros seres, con otros cuerpos revestidos. El ser humano se recubriría, se revestiría, se vestiría, y el vestido, tal y como apunta Fernández (2013, p. 147), sería el encargado de completar la experiencia estética por medio de la cual somos percibidos y reconocidos como cuerpos en los espacios de intercambio social. El vestido sería signo humano específico, índice de reconocimiento de pertenencia al género humano “pues sólo el hombre se viste y adorna” (Paz Gago, 2020, p. 19).

Esta manera de entender a la persona bebería también de la idea apuntada por Roland Barthes ([1967] 1978, pp. 12 y 27), que considera la vestimenta como un lenguaje, como un sistema de signos que facultaría al ser humano a expresarse y comunicarse con los demás. Por eso el cuerpo revestido sería, según Calefato (2020a, p. 70), un cuerpo “escrito”, marcado, grabado, que a su vez “escribe”, es decir produce el imaginario y la cultura visual de una sociedad. Desde este punto de vista, el cuerpo revestido sería comunicación y narración, por ejemplo de experiencias corporales vividas, que se exteriorizarían mediante una determinada apariencia estética y física. El animal endosaría una máscara de civilización que mostraría a los demás, siendo el aspecto físico-biológico una especie de página en blanco o pared virgen, en la que posteriormente se aplicaría la pintura o el alicatado, que actuaría a modo de disfraz de la verdadera naturaleza del muro. Eso con todas las implicaciones semánticas que comportaría el carnaval, con su capacidad para darle la vuelta absolutamente a todo. La apariencia que finalmente se le acabase dando a la pared, mediante recubrimientos, adornos y manipulaciones, sería potencialmente muy diversa. De hecho, la idea de cuerpo revestido vendría aparejada a la de cambio constante, fluidez, algo que *a priori*

podría ser de una manera, una forma “a”, que sería perfectamente válida, pero a la vez podría serlo de otra, una forma “b”, igualmente legítima, como lo serían “c”, “d”, “e”, “f”... Su aspecto mutaría, en cualquier caso, en función de la relación de la cosa con otras cosas, de los valores imperantes en cada momento, de las tensiones que se establecen entre individuos. El hecho de que el cuerpo revestido se construya a partir de piezas que se pondrían y se quitarían a voluntad, que responderían a una sintaxis propia, ayudaría a pensar en esta realidad como una entidad cuya edificación estaría siempre en curso y en asociación a un entorno, a una red relacional de significaciones. El contexto social sería necesario para la existencia del cuerpo revestido, sería una condición de posibilidad para él. Dentro de esa trama o ambiente, emergería como texto cultural, como relato que narraría la idiosincrasia del humano y de sus relaciones con los otros. Los recubrimientos podrían ser los protagonistas únicos de la lectura. También podrían aportar significaciones en relación con el cuerpo físico-biológico que los endosa. Además, revestimientos y cuerpo podrían ser leídos en conjunto enmarcados en un contexto o territorio social preciso. En este sentido, Waskul (2002, p. 222) explica que en cualquier escena de interacción humana, el cuerpo se ubicaría como un objeto social y en la mayoría de los casos sería manipulada su apariencia, ya que esta sería esencial para la definición general de la situación y el yo que se reclamaría dentro de ella. Un hombre podría vestir en tejanos, camisa de franela y sudadera, y convertirse en un urbanita anodino que iría a hacer la compra al supermercado. El mismo hombre podría enfundarse en un uniforme, dar el alto en un control policial y multar a los demás por carecer de un documento concreto para poder circular. En principio, nadie le discutiría como figura de jurisdicción gracias al indumento que exhibe en sociedad.

El cuerpo revestido miraría y sería mirado, sería sujeto y objeto óptico. Sus imágenes serían observadas y a partir de ellas se establecerían reflexiones, interpretaciones y juicios de valor. Los recubrimientos, por ejemplo la ropa, garantizarían ese orden de representación lo que motiva que Vinken (1999, p. 34) afirme que sería precisamente la ropa lo que verdaderamente “haría” a las personas. Kaiser y Michalski (2012, p. 138) defienden que todos los seres humanos serían parte de este mundo visual, por lo que no podrían dejar de participar en el juego. Además, cuando se mira a sí mismo, por ejemplo en un espejo, el ser humano lo haría como si fuera otra persona aunque sepa que el que se refleja en el cristal azogado es él mismo. El yo se miraría a sí mismo como si fuese un tú, un “otro” distinto y, en palabras de Waskul (2002, p. 202), sería el yo el que haría posible el cuerpo como significado. Por otro lado, en tanto que el cuerpo revestido se insertaría en un territorio social que es recorrido, usado, disfrutado o padecido, debería ser tenido en cuenta su componente cinético puesto que en el movimiento se encontraría buena parte del poder de su escenificación, de la magia de la teatralización que el cuerpo revestido ejecutaría para los otros, que asumirían el papel de público espectador. Pero la dimensión sensorial de este fenómeno iría más allá, gracias a su capacidad sinestésica que, tal y como afirma Calefato (2000b, p. 122), permitiría al cuerpo revestido “sentir” el mundo circundante como amplificado. Tal vez la revolución calefática sería precisamente la de considerar el *homo sapiens sapiens* como *homo sapiens vestitum*. En este punto se sugiere un posible debate acerca de si el *homo* sería *sapiens* porque *vestitum* o sería *vestitum* en tanto que *sapiens*.

1.b. Teoría de la moda: herramienta para el pensamiento y la acción.

Afirma Valerie Steele (2020, p. 11) que en 1978, durante el primer año de sus estudios universitarios, vivió un momento de epifanía que la llevó a darse cuenta de que la moda forma parte de la cultura. Sería, desde su punto de vista, un asunto relevante, a pesar del sambenito de “frivolidad” que el término habría llevado aparejado de manera tradicional. Se asume aquí la posición de Steele teniendo en cuenta, además, que como clarifican Miller, McIntyre y Mantrala (1993, pp. 142 y 149), la moda operaría en diferentes áreas de la vida más allá de la ropa, como por ejemplo la investigación científica, la práctica mortuoria, la elección de los nombres de los hijos o la gestión empresarial. Según estos tres investigadores de la mercadotecnia, el proceso de la moda sería la adopción dinámica e interdependiente de artículos por parte de los individuos dentro del contexto de una sociedad. Si se acota la definición al ámbito textil, Segre (2009, p. 1) resuelve la cuestión de manera extremadamente sencilla al defender que la moda sería una estética compartida. Pero este fenómeno iría más allá, si se atiende a las palabras proferidas, junto con Christopher Breward, por Calefato (2018, p. 248), que manifiesta que la moda expresaría mucho más que el vestido y que ese exceso sería el aspecto que le generaría fascinación. Fernández (2013, pp. 141-142) diferencia entre tres tipos de moda, la del vestido, la no moda (representada en el uniforme) y la antimoda (de los grupos posicionados contra el sistema). Todas, en cualquier caso, partirían del cuerpo y repercutirían en él, desde lo simbólico y desde el ámbito instrumental porque, no se olvide, el cuerpo se revestiría fundamentalmente para comunicar pero también, por ejemplo, para protegerse del frío. En cuanto a sus orígenes, Vinken (1999, p. 35) sitúa la moda como fenómeno posfeudal mientras que Kaiser y Michalski (2012, p. 135) argumentan que la mayoría de los historiadores occidentales hablarían de la ciudad como cuna de la moda, señalando las ciudades-estado italianas del siglo XIII o XIV como origen de la moda moderna.

Para abordar intelectualmente este asunto se ha elegido el filtro de la teoría de la moda. Tomando esta decisión, además, se asumen las consecuencias que podrían derivarse porque, tal y como defiende Calefato (1999, p. 51), el ser humano sería incapaz de mirar de manera directa y la aproximación a las cosas siempre estaría mediada, desviada, tendencialmente impedida del velo hecho de los propios saberes, sueños y proyecciones del mundo, imágenes en cuyo cruce se constituiría el yo que mira o que es objeto de mirada. Así, al elegir este prisma se aceptaría la obtención de una serie de fortalezas pero también algunas debilidades. Calefato fue la responsable de escribir, para el *Dizionario online degli studi culturali* a cargo de Michele Cometa, la voz referida como “teoría de la moda”, siendo publicada un año después en papel por la editorial Meltemi. Se trataría de un corpus teórico transversal, múltiple, completo y transdisciplinar, a caballo entre la semiótica y los estudios culturales, que bebería de las teorías de género, el posestructuralismo y el poscolonialismo y que tendría a la moda contemporánea como objeto de investigación. La profesora explica que la teoría de la moda sería conocimiento posicionado que se nutre de pensadores como Simmel, Benjamin, Veblen, Sombart, Saussure, Trubeckoj, Bogatyrev, Sapir, Barthes, Hebdige, Kaiser, Hooks o Spivak, listado que habría ido incrementándose con los años a medida que se ha ido engrandeciendo el campo de acción. Cabe destacar que *Fashion Theory* también es el nombre de la revista sobre estudios de moda fundada y editada por Valerie Steele, cuyo primer número vio la luz en 1997. Según la propia Steele (2020, p.

12), la publicación suministraría un espacio internacional e interdisciplinar para la publicación de un amplio espectro de artículos que explorarían “la construcción cultural de la identidad expresada en el cuerpo”. La fundadora asegura que su creación habría ayudado a establecer los “estudios de moda” como campo académico legítimo, pero también como una temática importante e interesante. Pero la teoría de la moda sería, volviendo a Calefato (2015b, p. 6), una alterdisciplina constituida más allá de los bordes prefijados del discurso académico. La profesora sigue aquí a Paul Bowman², para el que la “alterdisciplinariedad” sería un método de investigación y de enseñanza que no solo atravesaría las ciencias sociales y humanas según el principio de interdisciplinariedad, sino que articularía acciones discursivas y de intervención en las prácticas sociales actuando también en los ámbitos heterogéneos respecto a la separación persistente entre academia y sociedad (2016a, pp. 3-4 y 11).

El cuerpo revestido emergería aquí como categoría para el estudio situada en una zona de tránsito, de desplazamiento, de salto entre confines, como frontera entre disciplinas y entre lenguajes. Este hecho le permitiría erigirse como palanca para el desmontaje de aquello que ha sido asumido tradicionalmente como verdad desde siempre y para todos, poniendo al descubierto contradicciones y ambigüedades. Calefato (2016c, pp. 9-10 y 28) explica que la teoría de la moda considera bajo diversos aspectos las modalidades de representación cultural y estética del cuerpo revestido. Así, se le tendría en cuenta como cultura y arte popular, como componente de la vida cotidiana, como industria cultural, como proceso creativo, como sistema de representación del gusto y como sentido común. Este corpus teórico sería el tamiz que permite traducir la gran fuerza del cuerpo humano como productor de signos y significados imprevisibles, pero también las constricciones, los estereotipos, la reducción a objeto que el cuerpo viviría a través de la moda y su imaginario. Las nociones básicas de la teoría de la moda tendrían que ver, por ejemplo, con la idea heredada del estructuralismo lingüístico que concibe el vestido y la moda como un sistema semiológico con funcionamiento en parte análogo al del lenguaje. Este aspecto, en cualquier caso, se vería matizado por la física corporal, que condicionaría de algún modo el revestimiento, dificultando la entera arbitrariedad que sí se detectaría en la lengua. Este sería uno de los problemas no resueltos por la semiótica de la moda de la segunda mitad del siglo XX que, según Paz Gago (2020, p. 23), habría sido superada por la neosemiótica de la moda, propia del siglo XXI y en la que se ubicarían los trabajos de Calefato, al reivindicar sin ambages “la plenitud de la moda como manifestación de la visualidad apariencial del cuerpo, como reflejo sensible y visible de sus deseos y aspiraciones”, afirma este académico.

Una de las líneas de investigación de este corpus teórico serían los mecanismos de difusión de las modas. Se determinarían algunos estadios, con el goteo o “trickle-down”, heredado de Simmel³, como explicación de la fase clásica de la moda, que se extendería desde las clases dirigentes a las clases bajas. Miller, McIntyre y Mantrala (1993, pp. 144 y 146) ven este mecanismo como endógeno, autónomo, relativamente independiente de fuerzas externas al individuo como podrían ser los cambios culturales

2 Bowman, P. (2011). *Studi culturali. Teoria, intervento, cultura pop*. Bari: Progedit

3 Simmel, G. (1895). Zur Psychologie der Mode. Sociologische Studie. *Die Zeit. Wiener Wochenschrift für Politik, Volkswirtschaft, Wissenschaft und Kunst*, Vol. 5, N° 54, pp. 22-24. Recuperado de http://www.modetheorie.de/fileadmin/Texte/s/Simmel-Psychologie_Mode_1895.pdf

amplios. Según estos investigadores imperarían dos fuerzas, el adoptar los símbolos del grupo estimado (élite) como método para comunicar la pertenencia a ese grupo, y el evitar los símbolos de los grupos despreciados (vulgo) para comunicar la distancia respecto de ellos. El mecanismo habría sido detectado también en la sociedad de masas, donde la producción de mercancías sería a la vez producción de signos y de significados sociales reproducidos de manera seriada. Para explicar la situación, Calefato concibe en 1996 la categoría “mass moda” o moda de masas, que se entrelazaría con el concepto de “mass media” o medios de comunicación de masas. La idea sería heredera de la visión de Barthes de la moda como realidad mediada, que existiría a través de los aparatos, tecnologías y sistemas comunicativos que construyen el sentido (Calefato, 2003a, p. 5). Significaciones que, en cualquier caso, servirían al cuerpo revestido para comunicar su adhesión al grupo de referencia o su seguidismo al modelo de élite a partir de productos seriados, fabricados por la industria circunscribiéndose a los tallajes. La modernidad tardía supondría un cambio de mecanismo que se enmarcaría en el nacimiento de las modas callejeras que, en un movimiento ascendente o de “bubble-up”, serían vampirizadas por la industria, que las colocaría en la pasarela. A este respecto, Kaiser y Michalski (2012, p. 143) aseguran que se trataría de estilos frescos que mantendrían en marcha a los “cool-hunters” de la industria, cuyo objetivo sería capturar los cambios que se producen de manera sutil en la calle, capitalizándolos.

Hoy día, el cambio de paradigma motivado por la posmodernidad contemplaría un movimiento evolutivo en las estrategias de diseminación de las modas, que Calefato (2000a, p. 126) denomina Modelo de Red Semiótica, MRS, que, según la profesora, contemplaría el contagio como mecanismo básico en el que se fundamentaría la moda, un engranaje en el que sería difícil individuar el punto de partida y el de llegada, tal y como ocurriría con las epidemias provocadas por los virus. En tiempos de Covid-19, la afirmación adquiere una fuerza inusitada:

La diffusione della pandemia conferma che il mondo contemporaneo è un insieme di flussi culturali globali, un paesaggio in movimento costante, che comprende persone, immagini, narrazioni, merci, messaggi, impulsi digitali, e anche esseri infinitamente piccoli quali i virus. A distanza di qualche settimana l'una dall'altra, tutte le zone del mondo ne sono state colpite: il Coronavirus ha viaggiato infatti nell'intero pianeta in modalità omologhe a quelle di popolazioni, merci e messaggi. La velocità dello spostamento e quella della comunicazione, tanto importanti nell'epoca dell'iperconnessione tecnologica globale, questa volta, non hanno però riguardato solo i flussi di bit e di dati che si muovono sulle reti telematiche, ma il corpo fisico microscopico del virus e conseguentemente i corpi fisici delle persone e delle comunità che ne sono state colpite. (Calefato, 2020a, p. 73)

La potencia argumentativa de la realidad pandémica no debe hacer perder de vista, en cualquier caso, que Calefato (2011b, pp. 141 y 149) pretende con el MRS poner el foco en nuevas modalidades de comunicación como las redes sociales, que construirían formas de adhesión a modelos estéticos y a estilos de vida no ya localizados en territorios específicos, sino que seguirían procesos colectivos interconectados y compartidos de identificación ideal y práctica. Se haría necesario pensar una “escena”, una “red” planetaria en la que ropas, accesorios, músicas, gustos literarios, estilos corpóreos, instancias políticas, formas de arte y de intervención activista, convergerían

y se pondrían más allá de la moda. De la misma opinión es Paz Gago (2020, p. 19), quien asegura que tras el papel hegemónico de los medios audiovisuales, el cine y la televisión, a finales del pasado siglo, las redes sociales habrían tomado el testigo de la difusión planetaria de la moda con una eficacia insospechada. Todo ello teniendo presente, según apunta la sociolingüista (2016a, p. 8), las palabras proferidas por el maestro Umberto Eco meses antes de morir, recogidas por la agencia de noticias italiana ANSA, sobre que las redes sociales serían los lugares que a menudo darían derecho de palabra a las personas faltas de inteligencia.

Sea como fuere, el presente del ser humano correspondería, en buena parte de los casos, a un ritmo del estado de cosas constantemente cambiante en el que el individuo parecería diluido en la hiperconexión que tendría a Internet como emblema de la época actual. Una interpretación posible sería que impera el caos, la entropía semiótica, y se habrían venido abajo los esquemas de pensamiento sólidamente anclados en referentes centrales, verdaderos para el antes y también para el después. Estos habrían sido sustituidos por apreciaciones de quita y pon, apelaciones emotivas, que situarían al mismo nivel y en el mismo sujeto categorías previamente opuestas o contradictorias. Un ejemplo sería la figura del “prosumer” (Calefato, 2016a, p. 61), neologismo inglés que suma las palabras “producer” y “consumer”. Haría referencia, entre muchos otros ámbitos, a aquellos que utilizan las posibilidades tecnológicas de la posmodernidad para crear cultura pornográfica pero también para consumir la creada por sus pares iguales con los que, considerados de manera conjunta, conformarían una suerte de mente compartida, en este caso adicta a las imágenes sexuales. Waskul (2002, p. 201) habla de ellos como artistas y consumidores eróticos, mirones casuales y a la vez exhibicionistas. De todos modos, este patrón de comportamiento no sería el único, ni tampoco invalidaría o imposibilitaría las otras muchas oportunidades y funciones que ofrece la tecnología actual. Aquello que parece cierto es que daría lo mismo estar aquí o allí, más arriba o más abajo, si se puede estar conectado y por tanto se tiene la opción de mirar y ser mirado, existir, en el espacio virtual compartido. Explica Calefato (2016c, p. 173) que la producción cultural contemporánea sería un sistema integrado en que se fundirían inteligencia colectiva, dimensión planetaria de los lenguajes digitales, consumo cultural, creatividad e intercambio de contenidos. Es ahí donde se ubicaría ahora y donde debería ser pensado el cuerpo revestido, en la sociedad convergente, en la que, desde la óptica de la profesora, ningún aspecto podría ser separado del otro. Ninguna pieza del cuerpo, ya fuese humano o social, podría considerarse aislada o mónada respecto al otro (Calefato, 2016a, p. 137). La idea se enmarca en la propuesta de la cultura convergente teorizada por Henry Jenkins en *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008), referente para este asunto. Ahora todo sería lejano y a la vez cercano, cualquier cosa, idea o imagen habría quedado obsoleta al instante de nacer mientras que lo más nuevo, lo que llama la atención, podría ser aquello que hubiese llegado de decenios precedentes.

Desde el punto de vista planetario de la humanidad conectada, el cuerpo revestido sería *a priori* más rico y diverso que nunca puesto que potencialmente podría dejarse imbuir o inspirar por cualquiera de los múltiples elementos que circularían por el vasto y continuo flujo cultural que conforma el paisaje vestimentario planetario o “fashionscape”, término usado por primera vez en 2012 por Vicki Karaminas (Calefato, 2019, p. 33). Según Richardson (2019, pp. 7 y 9), Calefato utilizaría el vocablo para

unir en el flujo global de la moda, tanto en sus dimensiones físicas como abstractas, los cinco paisajes globales teorizados por Appadurai (étnico, mediático, tecnológico, financiero e ideológico). Según esta investigadora, Calefato los conectaría a todos bajo la rúbrica de la comunicación en un acto de pericia destacable. En ese gran flujo planetario de las imágenes del cuerpo revestido y de sus significados adjuntos cualquiera podría influir en los otros o ser influido por los otros. Esa sería la realidad actual del sistema de la moda, estructura que tradicionalmente habría determinado el papel social de cada uno, es decir su lugar en el mundo. También habría marcado los ejemplos o patrones incluidos en el imaginario y las formas corporales que serían aceptables o viables. Paz Gago asegura que la moda vestimentaria “millennial” se cargaría hoy día de significaciones plenas y poderosas, propuestas estéticas pero también sociales, “difundiendo mensajes feministas e intergénero, ecologistas y solidarios” (2020, p. 24). Estas particularidades y tomas de posición consciente habían sido pronosticadas por la teoría de la moda, al ocuparse por ejemplo de la dimensión ética del cuerpo revestido. Pero los diálogos posibles irían más allá. Lo pondrían de manifiesto, por ejemplo, los trabajos que denunciarían el dominio patriarcal de las instituciones de gobierno en un país africano realizados por Akena (2020, pp. 6-7), cuando investiga la significación del concurso Miss Curvy Uganda a partir de las teorías de Calefato sobre el género o el poscolonialismo. Asimismo, aparecerían también, por ejemplo, en la investigación de Van Heusden (2020, p. 17) sobre la representación de los maoríes de Nueva Zelanda en tres discursos fotográficos. Los estudios de la sociolingüista sobre el tatuaje resultarían ser fuente de inspiración y punto de partida para la investigadora de la Universidad Radboud de Nimega.

Al hilo de lo anterior, Calefato (2020a, p. 71) explica que la teoría de la moda habría enriquecido aún más la complejidad de su área de investigación, al profundizar en aspectos como globalidad y micro-localidad, patrimonio cultural e innovación orientada al futuro. En relación con este último aspecto, es al mañana donde se pretende mirar desde el ahora. Lippolis (2020, pp. 26-27 y 36) firma un trabajo sobre el futuro imaginado por los diseñadores de moda que destaca la importancia de las reflexiones de Calefato sobre la ucronía, el tiempo que no existe. El autor recoge la referencia de Caroline Evans y Alessandra Vaccari⁴ por la cual la profesora italiana sería, entre las teóricas que se habrían ocupado del tiempo en la moda, de las pocas que ha comentado la referencia de Barthes a la ucronía, a la que definiría como un tiempo que, aunque no existe, se podría “decir” a través del lenguaje verbal o de signos no verbales. Lo que más interesa a Lippolis de las palabras de Calefato sería haber identificado el punto fundamental de los saltos hacia el futuro, otro tipo de porvenir que se manifestaría y construiría precisamente desde el presente y que no implicaría divergencias temporales. Este investigador asegura que Calefato se refiere a un futuro que ya está aquí, a un futuro actual que se establecería en el uso y consumo de ropa y que tendría como agentes no solo a los diseñadores de moda, sino a los propios consumidores. La presente tesis analiza productos culturales enmarcados en la ciencia ficción, que dirigen la mente del público hacia un espacio alejado de la realidad geográfica y proyectado hacia un tiempo ulterior. Pero ese escenario ficcional quizás no sea tan distante. Siguiendo a la sociolingüista italiana, pareciese que cualquier cosa imaginada por los cultivadores de este género hubiera pasado a formar parte ya del día a día:

4 Lippolis referencia la obra Evans, C. y Vaccari, A. (a cura di). (2019). *Il tempo della moda*. Milano: Mimesis.

Modern science fiction imagery, from Jules Verne to Philip Dick, has shown itself to be a fertile inspiration for and anticipation of present reality. This reality has led us, in a very short time, to wear almost exclusively fabrics made of carbon fibre, polyurethane, rubber or plastic, which are no longer sewn but soldered, cut by laser, enriched with liquid crystals or crystals sensitive to thermofusion, so that they 'mutate' according to light and temperature; all very *Blade Runner*. (Calefato, 2004, p. 131)

Imaginar el futuro desde una dimensión ucrónica implicaría tomar distancia del presente para afrontar una reflexión crítica sobre él. Respecto de las convenciones en la representación del cuerpo revestido en la ciencia ficción, la sociolingüista italiana propone, mano a mano con Antonella Giannone: “I costumi nel film di fantascienza suggeriscono l'idea del team, ma si caricano anche di connotazioni ulteriori fino a suggerire l'interscambiabilità dei personaggi e a mettere in crisi il concetto stesso di personaggio” (Calefato y Giannone, 2007, p. 26). La cita anterior introduciría la pertinente consideración de la ciencia ficción como un género en el que camparía el equipo “uniformado”, aquel en el que el individuo se diluye y adquiere fuerza el grupo o bando. Podría pensarse en esta dinámica de actuación como muy propia del ámbito masculino. De hecho, se relacionaría fácilmente con la imagen que sitúa un ejército o escuadrón a los mandos de una nave intergaláctica tal que un navío de guerra de una flota de cualquier país potente de la Tierra. Ejemplos sobre lo anteriormente mencionado podrán ser detectados en las obras de la saga de *Dune* aquí analizadas, así como en sus adaptaciones audiovisuales. A partir de ellos es posible realizar una cavilación crítica sobre el presente.

1.c. *Dune*, entre la Nueva Ola y la Era de Acuario.

El megatexto conformado por la saga de *Dune* es la obra seleccionada para ser confrontada con las ideas anteriormente expuestas, lo que supone la segunda parte de este trabajo académico. Se trata de una serie de novelas creadas por el excepcional escritor norteamericano de ciencia ficción Frank Herbert. Frank Patrick Herbert nació el ocho de octubre de 1920 en Tacoma, en el estado de Washington, en la costa oeste de los Estados Unidos. Murió de cáncer de páncreas el once de febrero de 1986. Según Touponce (1988, cap. 1), era un hombre celoso de su privacidad, pero también un gran conversador y un enamorado del mundo. También dice de él que era un hombre intensamente feliz y que se interesaba por cualquier cosa y por cualquier persona. Si bien Kunzru (2015, párr. 12) afirma que se describió a sí mismo en una entrevista como un tecnocampesino, lo cierto es que Herbert (1980, p. 74) se ubicaba a sí mismo en el negocio del entretenimiento, con todo lo que ello implicaría. Touponce (1988, cap. 7) calcula en unos treinta los libros publicados por este autor, de los que veintitrés son catalogables dentro de la ciencia ficción. Roberts (2009, p. 101), por su parte, explica que escribió veintitrés novelas y más de cuarenta historias breves, aunque su fama hoy día le viene por *Dune*. Además, Touponce (1988, cap. 1) apunta que Herbert incluso publicó en 1980, junto con Max Barnad, una guía práctica sobre cómo programar un ordenador personal, mientras que O'Reilly (1981, cap. 2), menciona que Herbert fue acusado de ser comunista y un traidor a cuenta de su novela *The Dragon in the Sea* (1956), también conocida como *Under Pressure*, por revelar supuestamente en el texto detalles comprometidos del ejército de los Estados Unidos.

Kunzru (2015, párr. 2) y Roberts (2009, p. 101) relatan los comienzos humildes del autor como periodista, en los años cincuenta y principios de los sesenta, y escritor de relatos cortos, llegando a publicar algunos en revistas de ciencia ficción de la época. O'Reilly (1981, cap. 2) propone su carrera como reportero de prensa el hecho más importante de la biografía literaria de Herbert, porque ejerciendo esa profesión establecería un estilo metódico de investigación. La búsqueda de verosimilitud, dice su biógrafo, es extrema incluso para un reportero. Por otro lado, O'Reilly (1981, cap. 2) y Touponce (1988, cap. 1) destacan que en 1949 conoció a los psicólogos Ralph e Irene Slattery, que le abrieron la mente al introducirlo en el mundo teórico de Carl Gustav Jung y del Zen. Mack (2011, pp. 40 y 54), por su parte, resalta que Herbert estaba fascinado con el movimiento de la Semántica General de principios del siglo XX. De hecho, estudió sus teorías mientras escribía *Dune* (1965) y trabajó durante un tiempo para el senador de los Estados Unidos Samuel Ichiye Hayakawa, uno de los más prominentes estudiosos de la Semántica General de la época. Touponce (1988, cap. 1) destaca que uno de los intereses vitales del escritor era considerar la escritura de ficción como una especie de psicología exploratoria. Tanto es así que O'Reilly (1981, caps. 1 y 9) explica que todos los libros del norteamericano retratarían y probarían la capacidad humana para adaptarse de manera consciente a las situaciones más estresantes imaginables. Según este autor, Herbert dirige la mirada del lector como con una cámara que va de lo general a lo particular, elaborando novelas que no solo enseñan nuevas ideas, sino que contienen lecciones implícitas con las que contrarrestar el bagaje inicial de los lectores. Su trabajo mostraría las posibilidades positivas o negativas de factores presentes en la cultura, pero que permanecen inadvertidos. Se trataría de un narrador que tiene en cuenta que la ficción puede ser una herramienta poderosa para cambiar la conciencia.

Es el propio Herbert (1980, pp. 72 y 74) el que explica que, con relación a *Dune*, pensó en una obra extensa sobre las convulsiones mesiánicas que de vez en cuando atentan a la sociedad. En este sentido, el autor defiende una teoría propia por la cual los superhéroes resultarían desastrosos para la humanidad por cuanto que sus errores acaban arrastrándola, unos fallos que, en la escala magnificada propia del superhéroe, tendrían consecuencias enormes. Precisamente por eso el escritor invitaría a los lectores a no ceder sus facultades críticas a la gente poderosa, por muy admirable que esta parezca. Herbert empujaría a sus fanes a no mirarle ni siquiera a él como a un líder y a encontrar soluciones que sean propias de cada uno. Así, llegaría a afirmar que la justicia igualitaria y la igualdad de oportunidades son ideales que deben ser buscados, pero debe reconocerse, también, que los humanos son los que administran los ideales y que todos los humanos no disponen de las mismas capacidades. Siguiendo este argumento, Touponce (1988, cap. 1) afirma que Herbert creía mucho en las ideas americanas tradicionales de la autoayuda, la independencia y la libertad. O'Reilly (1981, caps. 3 y 6) expone que los combates cuerpo a cuerpo incluidos en la saga subrayan el énfasis del autor en la autosuficiencia y la habilidad personal. Este sería precisamente un ejemplo de la forma que tenía Herbert de plasmar de manera muy real en sus obras conceptos filosóficos abstractos. Otro sería su teoría genética de la historia, el programa de cría selectiva de la hermandad de la Bene Gesserit, aplicación literaria de la eugenesia, que convertiría al autor en original, igual que la inclusión de personajes cibernéticos, que también aparecen en su novela *The Eyes of Heisenberg* (1966), como el resultado de un intento de mejorar el *stock* humano acoplando la carne a las máquinas.

La mayoría de las obras de Herbert pertenecen al género de la ciencia ficción, término creado, según Heidenreich (2014, pp. 23 y 30), por Hugo Gernsback, fundador en 1926 de la revista *Amazing Stories*. La fecha se usa a menudo como “año cero” del género, por ser la primera vez que dicha publicación vio la luz. Gaylard (2010, p. 22) sitúa la edad dorada del género en las décadas de los cuarenta y los cincuenta del siglo pasado, mientras que McLeod (2003, pp. 339-340) afirma que la ciencia ficción vivió una expansión tremenda en los cincuenta, un movimiento aparejado a los logros que en ese momento se iban consiguiendo en la era espacial, que se supone que comienza el cuatro de octubre de 1957 con el lanzamiento del satélite soviético Sputnik 1, y que coincide también con el nacimiento de revistas, libros de grandes autores y películas que surgían de Hollywood y que trataban temáticas relacionadas. Con respecto a las especificidades del género, Heidenreich (2014, p. 17) afirma que la ciencia ficción merecería reconocimiento por lo que hace, que resultaría único en el campo de la literatura. Siguiendo esta estela, Jones (2003, pp. 163, 169 y 173) asegura que la lectura de una historia enmarcada en este género sería siempre un proceso activo de traducción de figuras icónicas. Esas imágenes son los signos que anuncian el género, que advierten al lector de que el mundo en el que se ubica la narración es diferente. Un icono de la ciencia ficción debe representar algo sobrenatural, o al menos de otro mundo, de manera artísticamente convencional en el sentido de que debe poseer ciertas características, que son conocidas claramente por el público. Por ejemplo, un marciano de color verde. En cuanto a los planetas o universos alienígenas, son considerados el mayor regalo para el lector y para el escritor por su potencial creativo. Toda esa superficie ficticia se mantiene unida por la descripción altamente detallada de objetos irreales, costumbres, parentescos o modas, que el lector puede identificar y decodificar.

Evans (2016, p. 88), por su parte, defiende que la ciencia ficción podría ser considerada misógina por ser, según ella, un entretenimiento sobre todo masculino. Se recuerde aquí la idea de cuerpo revestido estereotipado recogida por Calefato y Giannone en relación con el individuo diluido en equipos militarizados, que ha sido introducida en la sección anterior. Georgescu (2016, pp. 15-16), por su parte, explica que la ciencia ficción utilizaría la mitología clásica para reflejar realidades que así resultan familiares o para hacer comprensible al público el universo imaginado por el autor. Esta investigadora afirma que los mitos aún están presentes en la vida cotidiana, en cualquier elemento que rodea al ser humano, en la mayoría de las cosas hechas por la mano del hombre. Así, asegura que *Dune* tendría potentes retazos de mitología grecorromana, como se verá más adelante. Por su parte, explica Touponce (1988, cap. 1) que Herbert gustaba de llamar ficción especulativa a la ciencia ficción. En este sentido, Heidenreich (2014, pp. 66-67 y 74) teoriza que el escritor norteamericano aumenta el alcance del género mediante la construcción de un puente entre los ámbitos de la ciencia ficción y la fantasía, lo que vendría a demostrar, según este investigador, la necesidad de un supergénero de ciencia ficción. La idea se argumenta a partir de la utilización por parte de Herbert de la tecnología, e incluso de la ausencia de un tipo específico de tecnología, y de las premisas futuristas para fabricar un entorno de fantasía en el espacio. El autor crea un conjunto de habilidades casi mágicas que, sin embargo, serían científicamente explicables en la diégesis de *Dune*, y permite un puente entre la ciencia ficción y la literatura fantástica. Como ejemplos se citarían la utilización de sistemas políticos del pasado y el uso de una tecnología concreta para conferir un sentido familiar propio de la literatura clásica de fantasía al estilo de “espada y brujería”.

Pero sería necesario abrir el campo de mira para intentar dar sentido al autor aquí tratado y a sus obras. Afirma Broderick (2003, pp. 48-49 y 50) que los años sesenta del siglo pasado estarían marcados por la expectación nerviosa y el miedo a la destrucción del planeta, un sentimiento motivado en Estados Unidos por la crisis de los misiles cubanos, el pavor al inicio de un conflicto nuclear, al asesinato del presidente Kennedy y a la llegada del hombre a la Luna. Los jóvenes americanos de esa generación estarían obsesionados con el estilo y serían consumidores de entretenimiento pop. Aquí se ubicarían las revistas de ciencia ficción. Es la época de la poesía *beatnik*, áspera, enojada y sensual, la Nueva Ola se afianzaría como movimiento emergente, se habla de la Era de Acuario y de los *hippies*. Heidenreich (2014, p. 27) afirma que autores como Michael Moorcock, J.G. Ballard, Philip K. Dick y Harlan Ellison, que llevan la etiqueta Nueva Ola, entran en escena entre los cincuenta y los sesenta, para protagonizar un viraje hacia la especulación ideológica y reformar un género que ya estaba enfermo para convertirlo en algo genuinamente estimulante e increíblemente emocionante desde el punto de vista literario. Broderick (2003, pp. 55-56 y 61-62) apunta que mientras que la ciencia ficción “mainstream”, de corriente mayoritaria o comercial, continuaba siendo claramente optimista, construyendo un universo en el que la salvación tecnológica se conseguiría a través de esfuerzos humanos virtuosos, gran parte de la ciencia ficción experimental tomó en los sesenta un cariz sombrío. Escritores de la Nueva Ola crearon narrativas empapadas en subjetividad artística y la ciencia ficción convulsionó de manera tardía en la crisis del modernismo que medio siglo antes había sacudido el gran arte mayoritario, abriendo sus textos a una invitación radicalmente epistemológica, a la reinterpretación sin fin. Según este crítico, la Nueva Ola devendrá un artístico no-decir, el repudio del glorioso destino galáctico de la humanidad.

O'Reilly (1981, cap. 2) explica que Herbert habría abierto los ojos a la “new wave of the future” cuando salió del Noroeste. De hecho, según Kunzru (2015, párr. 2), el padre de la saga de *Dune* sería un producto por excelencia de la cultura libertaria de la costa del Pacífico de los Estados Unidos, con una vena enorme de futurismo utópico y una voluntad concomitante de experimentar. En este sentido, Todd (2009, p. 71) afirma que el escritor se alinearía con la contracultura americana de los sesenta a partir de la ecología y las drogas alucinógenas. Además, defiende la supuesta filiación anticapitalista de Herbert quien, según este investigador, creía que las drogas permitían a la gente sobrellevar una existencia intolerable y a mantenerse en la cadena de producción y consumo. Kunzru (2015, párrs. 8 y 9) apunta por su parte el hecho de que el escritor había consumido peyote, leído a Jung y mantenido largas conversaciones con el pensador Zen Alan Watts. Estos hechos habrían sido determinantes para que *Dune* (1965) fuese la fantasía paradigmática de la Era de Acuario: “Its concerns -environmental stress, human potential, altered states of consciousness and the developing countries' revolution against imperialism- are blended together into an era-defining vision of personal and cosmic transformation” (Kunzru, 2015, párr. 9). Gaylard (2010, p. 34) identifica eco-poscolonialismo en la obra, mientras que para Broderick (2003, p. 51) se trataría de una creación propia de los avances y excesos estilísticos de la Nueva Ola, si se atiende a los mundos imaginarios en los que los

5 El concepto aquí recogido debiera entenderse a partir del pensamiento contenido en la obra de Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus. El documento es un referente sobre este asunto y su espíritu ha impregnado esta tesis desde el inicio.

héroes triunfan con una mezcla sobrenatural de valentía, genio y psicología, ayudados por una droga psicodélica secreta, la *melange*⁶. La novela es escéptica acerca de los líderes y las figuras de autoridad, posee sentido del equilibrio ecológico, demuestra interés por los estados místicos, a veces inducidos por las drogas, y por los destellos de la sabiduría esotérica. Esos elementos sirvieron, según Olson (2008, p. 148), para que el libro se granjease el cariño de la contracultura de fines de la década de los sesenta, lo que le otorgaría a Herbert un supuesto estatus incondicional de gurú.

De hecho, Broderick (2003, p. 52) ve en el escritor de Tacoma la pretensión de inducir en los lectores un estado de consciencia avanzada: “Like a Sufi o Zen master, Herbert wished to prod his readers toward enlightenment, a moment of *satori* or insight that would free them from mechanical adherence to routine, habit and the dull complacency of the previous decade.” A colación de este argumento, afirma Evans (2016, pp. 4-5 y 77) que *Dune* (1965) sería una obra Nueva Ola que se hace eco de la “interioridad” y del rechazo a la brillante promesa de la tecnología moderna, pero sin embargo no es una distopía antitecnológica ni tampoco resultaría fatalista o didáctica como otras obras del movimiento. Para esta autora, Herbert simplemente escribió en un momento en que prevalecían los sentimientos de ambivalencia y cautela con respecto a la creciente influencia de la tecnología en la vida de las personas. Ese estado contradictorio sería el que se reflejaría en la obra, que en cualquier caso, afirma Broderick (2003, p. 52), sigue siendo una mezcla embriagadora, aunque algo molesta, que llevó el vector principal de la Edad de Oro de la ciencia ficción a una especie de apoteosis. Por otro lado, debería ser tenido en cuenta el aspecto religioso de la novela, que según explica Herman (2018, p. 1), incluye retazos del Islam, el Zen Budismo y el catolicismo romano. Ese ingrediente trascendente se uniría, además, a lo que el propio Herbert (1980, p. 74) denomina un nuevo campo de estudio, la psicología de las sociedades planetarias, que él introduce en sus libros a partir, por ejemplo, de las actuaciones de la hermandad de la Bene Gesserit y sus fórmulas para manipular el sentimiento religioso de mundos enteros. Las ciencias sociales y psicológicas serían, como se explicará en profundidad más adelante, la tecnología propia de la civilización plasmada en el universo creado por Herbert, una tecnología que, como defiende Evans (2016, p. 14), no es la antítesis sino la extensión de los procesos orgánicos del ser humano.

Cuando se habla de la saga de *Dune* se hace referencia a una serie literaria compuesta de seis libros que podrían ser leídos como un todo: *Dune* (1965), *Dune Messiah* (1969), *Children of Dune* (1976), *God Emperor of Dune* (1981), *Heretics of Dune* (1984) y *Chapter House Dune* (1985). Algunos autores, incluida Singh (2012, p. 8), investigadora cuyo trabajo se utiliza aquí como fuente teórica para abordar la religión en la saga, se refieren a esta serie de novelas como el duniverso, “duniverse” en inglés, término muy acertado que nace fruto de la adición de las palabras duna, “dune”, y universo, “universe”. Sobre esta cuestión, Roberts (2009, p. 103) afirma que Herbert inventó un mundo que se fue expandiendo creativamente a medida que los fanes iban comprometiéndose con él. El hecho, junto con el enfoque intelectual y el alcance de la novela, convierten según este investigador a Herbert en una figura clave. O'Reilly (1981, caps. 1, 5 y 9), publica una biografía de Herbert cuando la saga únicamente está compuesta por los tres primeros libros. Este autor habla de una trilogía que, en realidad,

6 A lo largo de este documento se utiliza la cursiva para este y otros términos inventados por Frank Herbert y que forman parte del universo ficticio plasmado en la saga de *Dune*.

debería leerse como una única novela, que se hizo tan completa que tomó veinte años y tres volúmenes para ser escrita. Una narración que hablaría del hambre mesiánica como la necesidad humana generalizada de seguridad y estabilidad, en un universo que continuamente llama a las personas a improvisar y adaptarse a nuevas situaciones. Este biógrafo, además, detecta en la obra de Herbert influencias de la trilogía *Foundation* de Isaac Asimov, esto es, *Foundation* (1951), *Foundation and Empire* (1952) y *Second Foundation* (1953), por ejemplo los paralelismos que se establecerían entre las Bene Gesserit y los científicos chamanes de Asimov.

Por otro lado, según Touponce (1988, cap. 7), las crónicas de *Dune* estarían organizadas como una larga fuga ecológica, fuga en el sentido musical, es decir como polifonía. Palumbo (1998, p. 434), por su parte, defiende que la serie logra la sofisticación estética de generar una resonancia de su tema ecológico dentro de una estructura fractal. Es, reivindica O'Reilly (1981, cap. 7), como si Herbert pudiera encontrar lugares correspondientes en una gran espiral de evolución, en la que los mismos problemas esenciales se redescubrirían una y otra vez en marcos de referencia cada vez más grandes. A mediados de los años ochenta del siglo pasado *Dune* protagonizaría una metamorfosis de novela a megatexto, un movimiento que, según explica Roberts (2009, p. 103), convierte a *Dune* en centro cultural para la producción textual diseminada y la reimaginación. Este autor relaciona la idea con las dos últimas novelas de la saga, *Heretics of Dune* (1984) y *Chapter House Dune* (1985). Por si fuera poco, existen, además, secuelas y precuelas del relato, escritas por su hijo, Brian Herbert, mano a mano con el escritor de ciencia ficción Kevin J. Anderson. También existen ficciones no autorizadas escritas por seguidores, algunas de ellas, según este investigador, disponibles en internet y de mayor calidad que las del propio hijo de Herbert. El fenómeno sería tan grande que, tal y como afirma D'Amassa (2005, pp. 184-185), ensombreció todo el resto de obras del autor. De hecho, Herbert escribió novelas fuera del duniverso a lo largo de su carrera, algunas de ellas bastante buenas, pero nunca consiguió escapar a la sombra de su mayor creación.

D'Amassa (2005, p. 124) le otorga un éxito modesto a Herbert antes de *Dune* (1965). Es esta novela la que le confiere relevancia entre los lectores de ciencia ficción y el público en general. El libro es la segunda novela del autor después de la ya mencionada *The Dragon in the Sea* (1956). Según el propio Herbert (1980, p. 72), que viera la luz el texto le llevó seis años de investigación y un año y medio de escritura. O'Reilly (1981, cap. 3) destaca que el trabajo previo sirvió al autor para explorar cuestiones religiosas, psicoanálisis, filosofía, historia, lingüística, economía, política... D'Amassa (2005, p. 124), Broderick (2003, p. 51) y Roberts (2009, pp. 101-102) coinciden al explicar que la novela había sido publicada entre diciembre de 1963 y mayo de 1965, en la revista *Analog Science Fiction and Fact*, conocida también como *Astounding Stories of Super-Science*, de manera seriada y dividida como *Dune World* y *The Prophet of Dune*. Kunzru (2015, párr. 3) afirma que la novela fue rechazada por más de veinte editoriales antes de ser publicada por Chilton Books, una editorial de manuales de autorreparación que, según Knezková (2007, p. 10), se ofreció a principios de 1965 a publicar el extenso libro después de muchos problemas con otros editores. *Dune* (1965) llegó a las estanterías el treinta de septiembre de ese año, con portada de John Schoenherr. El libro, según explica Kunzru (2015, párr. 4), no fue un éxito comercial y la base de fanes fue creciendo en los sesenta y setenta entre grupos pequeños. Pero Roberts (2009, p.

102) se hace eco del interés suscitado por la obra entre algunos jóvenes universitarios y, de ser éxito contracultural, pasaría a ser “mainstream”. Vendió, tal y como apunta Heidenreich (2014, p. 76), doce millones de copias en vida de Herbert.

O'Reilly (1981, cap. 1) explica que la novela trataría del potencial humano para conseguir la hiperconsciencia, es decir una mayor percepción del entorno, el yo y los demás, lo que aportaría el consiguiente sentido de poder y trascendencia de los límites que normalmente enfrentan los seres humanos, además de una especie de evolución moral. Pero Herbert desconfía de este tipo de fantasías utópicas, ya sea en forma de estados de consciencia o de orden social. De hecho, ya se ha mencionado su teoría sobre los perjuicios que causarían a la humanidad los superhéroes. Kunzru (2015, párrs. 1 y 3), por su parte, expone el supuesto de que el escritor comenzó a intuir ideas para su texto mientras hacía un reportaje sobre la regeneración de una zona dunar en el desierto de Florence, en Oregón. Esa investigación le llevó a interesarse por los desiertos y, consecuentemente, por las culturas que emergen en esos territorios arenosos. Teniendo en cuenta que el autor concibe su obra como una fuga o polifonía ecológica, Levy y Slonczewski (2003, p. 183) afirman que *Dune* (1965) sería la primera novela de ecología planetaria a gran escala, un libro extenso y complejo. O'Reilly (1981, cap. 5) defiende que en el libro de Herbert dos ciencias aparecen disfrazadas como religiones, la ecología y la psicología Bene Gesserit, mientras que para Touponce (1988, cap. 1) el escritor puso a dialogar ecología y religión, por primera vez, en una novela popular. Por su parte, Roberts (2009, p. 104) sentencia que el libro resulta excepcional en dos aspectos, la complejidad en la representación de la historia y la preocupación medioambiental, en los términos en los que la ecología era considerada en los sesenta, una inquietud que hoy día se habría convertido en central culturalmente hablando.

A nivel estilístico, O'Reilly (1981, cap. 3) asegura que Herbert tendría tantos puntos para incluir en el texto que aquellos que no puede exponer abiertamente serían presentados en el fondo. De este modo, la estratificación de conceptos en *Dune* no proporcionaría una ilusión de profundidad, sería la profundidad real. Además, el autor escribió muchos de los pasajes cruciales del libro como poesía, en forma de sonetos, haiku y otras formas que respondían a su estado anímico del momento, poemas que posteriormente ocultó en la prosa. Roberts (2009, pp. 103 y 105-106) critica la incapacidad de Herbert de conseguir concisión. Lo suyo, dice este investigador, era la prosa entregada al diálogo y al monólogo interior, que carecería de sabor y chirriaría bajo el peso de la exposición. De todos modos, apunta también que la fuerza del texto eclipsa los fallos, emergiendo una novela con genuina grandeza. Además, explica que la estética del libro poseería un carácter abierto, lo que resulta una excepción en su obra, marcadamente claustrofóbica. Es precisamente eso, el espacio textual abierto, lo que según este investigador habría hecho ganar tantos fanes al escritor. Heidenreich (2014, p. 78), por su parte, afirma que *Dune* construye un universo increíblemente rico en torno a la historia tradicional del viaje de un héroe monomítico que se desarrolla en el contexto conformado por el enfrentamiento entre familias aristocráticas del espacio. Se trata, dice Kunzru (2015, párr. 5), de una historia de intriga política bizantina, mientras que O'Reilly (1981, cap. 1) argumenta que este texto está considerado por muchas personas como la mejor y más grande novela de ciencia ficción jamás escrita y supone ciertamente el pináculo de la obra de Herbert. Roberts (2009, pp. 101-102), por su parte, añade que es uno de los títulos más celebrados y de mayor influencia de la prosa

de ciencia ficción, una novela planetaria de inusual alcance e inteligencia, el más admirado de los mundos vivientes imaginados, apostilla Jones (2003, p. 169). Para ahondar en este argumento, Naha (1984, p. 12) asegura que Herbert consiguió impresionar a millones de lectores con un libro que los fanes, en su mayoría, consideran un hito filosófico y, de hecho, el filósofo francés Guy Lardreau compara *Dune* con una gran tragedia de Shakespeare, según afirma Roberts (2009, p. 103). Toda esta admiración se tradujo en importantes reconocimientos públicos: D'Amassa (2005, pp. 438 y 441), Broderick (2003, p. 57) y Roberts (2009, p. 102) apuntan que Herbert pasará a la historia por ser el primer ganador del premio Nebula en la categoría de novela, galardón que consiguió en 1965, el primer año de establecimiento del premio. Además también obtuvo el Hugo de novela en 1966, compartido con Roger Zelazny por *And Call me Conrad* (1965). Estas distinciones reconocen los trabajos de ciencia ficción. Son los propios escritores los que votan el Nebula, mientras que los lectores se encargan de elegir el Hugo. Pero, por otro lado, Touponce (1988, cap. 7) destaca que en 1975 la primera novela de la saga fue votada por la revista *Locus* como la mejor novela de ciencia ficción de todos los tiempos.

Respecto de su continuación, *Dune Messiah* (1969) resulta un texto de menor tamaño que el primero y que, según explica Touponce (1988, cap. 3), sitúa la narración doce años después de los eventos descritos en *Dune* (1965), donde tal y como explica O'Reilly (1981, caps. 6-7), la naturaleza había tomado la forma de una yihad que había destruido la seguridad ordenada de la *faufreluches*, el sistema que rige la sociedad proyectada por Herbert. El segundo volumen de la saga se concentra en los efectos y consecuencias de la yihad, la guerra santa de los *fremen*. Tal y como avanzaba la teoría, Paul, el superhéroe, ha fallado, aunque en el segundo libro aún conserva un vestigio de su majestad. Sigue siendo un profeta cuya motivación va más allá de la de los hombres comunes. Por su parte, *Children of Dune* (1976) continuó la narración y la notoriedad de la serie. De hecho, Touponce (1988, cap. 7) enfatiza que este libro fue el primer éxito de ventas de ciencia ficción en tapa dura de todos los tiempos, un auténtico superventas, con setenta y cinco mil copias solo en aquella época. Georgescu (2016, p. 16), por su parte, afirma que el tercer libro de la saga sería la primera novela de ciencia ficción que alcanzó el primer puesto de la lista de libros de tapa dura más vendidos del New York Times. El texto sitúa el relato nueve años después de que acabe el segundo libro y se centra en las figuras de Leto II y Ghanima, los hijos gemelos del protagonista de los dos primeros, Paul Atréides. Según Touponce (1988, cap. 4), lo más destacable de la obra sería la conversación a solas entre Paul y su hijo Leto II, el diálogo más importante de toda la saga por el largo alcance de sus implicaciones. O'Reilly (1981, cap. 7), por su parte, pone el foco de atención en el personaje del gemelo Atréides, que tanto puede ser héroe como villano, según el prisma desde el que se mire. En este sentido, el biógrafo de Herbert destaca que el autor se situaría claramente en su viejo truco de “confundir las imágenes” para motivar la reflexión en los lectores. No se ofrece explicación de los tres últimos libros de la serie porque no forman parte del análisis en esta investigación, aunque en algunos de los capítulos sí que se mencionen situaciones o personajes que aparecen en ellos, que ayudan a contextualizar y clarificar las ideas expuestas.

1.d. Adaptaciones audiovisuales de la obra de Frank Herbert.

Dune es un universo en expansión y representaría mucho más que las obras literarias escritas por Herbert. De hecho, esos textos han sido adaptados al lenguaje audiovisual, para la elaboración de productos de la industria creativa destinados a las pantallas cinematográficas o a la televisión doméstica. Expone Knezková (2007, pp. 11-12) que, presuntamente, la primera intención de llevar *Dune* (1965) a la gran pantalla ocurrió en 1971. El productor Arthur P. Jacobs, responsable de la serie *Planet of the Apes*, mostró interés por un proyecto que finalmente fue cancelado por la muerte del productor, el veintisiete de junio de 1973. Por otro lado, el director de cine chileno Alejandro Jodorowsky entró en escena con un proyecto también fallido. En 1974 había gastado dos millones de dólares y disponía de un guión para catorce horas de película que finalmente fue abortada, tal y como explica Heidenreich (2014, p. 75). Naha (1984, p. 1), el cronista del rodaje de la película estrenada en 1984, afirma que el productor Dino de Laurentiis había decidido convertir el primer libro de la saga en película en 1976. Sobre De Laurentiis, Palacios (2001, pp. 198 y 200) explica que era uno de los productores más odiados por los seguidores de la ciencia ficción, responsable de algunos de los más grandes desastres del cine fantástico. Pero de él resalta, también, lo que este investigador ha venido a denominar “science fashion”, un paisaje vestimentario dentro de las películas del productor italiano que resulta una improbable pasarela de moda que se situaría mucho más allá del asegurarse una credibilidad ante realidades imposibles. Su cine, dice este investigador, no sería para todos los públicos, y los suntuosos vestuarios que conforman su “science fashion”, junto con los torpes efectos especiales, conformarían un producto cinematográfico cuyo sello se caracteriza por el contemplar lo que se ve pero no por el creer en ello. Con todo, diecinueve años después de su primera aparición como novela, *Dune* (1965) se convirtió en película y fue proyectada en las salas cinematográficas en diciembre de 1984.

Con respecto a las pantallas domésticas, Knezková (2007, p. 13) asegura que Richard Rubinstein, productor de películas como *Dawn of the Death* (George A. Romero, 1978), *Creepshow* (George A. Romero, 1982) o *Day of the Death* (George A. Romero, 1985), entre otras, fue quien compró los derechos de *Dune* para televisión, negociando con SciFi Channel la elaboración de una miniserie de seis horas de duración. Sobre el producto resultante, afirma Herman (2018, p. 1) que las dos miniseries de televisión que finalmente vieron la luz serían las adaptaciones cinematográficas críticamente más exitosas de los tres primeros libros de la saga. Esto sería así porque, tal y como argumenta este investigador, las historias de Herbert serían difícilmente adaptables al cine real por la estructura de las novelas, llenas de narraciones omniscientes en tercera persona y porque son historias ficticias que ocurren en un tiempo milenario futuro. Por su parte, Roberts (2009, p. 103) afirma que *Dune* (1984), dirigida por David Lynch, contó con un gran presupuesto pero el resultado final sería torpe, mientras que la miniserie *Frank Herbert's Dune* (2000), dirigida por John Harrison, se mostraría como más eficiente, incluso habiendo sido hecha para televisión. Esta miniserie fue continuada por *Frank Herbert's Children of Dune* (2003), producto televisivo dirigido por Greg Yaitanes y producido por John Harrison. Este investigador resalta por otro lado la elaboración de videojuegos de temática sobre *Dune*, adaptaciones musicales, etc. En este sentido, el megatexto elaborado por Herbert emergería como un lugar ideal para dar hospitalidad a este tipo de prolongaciones y caminos tangenciales de la obra

literaria, lo que ayudaría a explicar, en parte, la influencia que su universo imaginario habría tenido en el desarrollo de la ciencia ficción.

Para dar sentido a la película *Dune* (1984) habría que poner el foco de atención en su director, David Lynch, que antes del film objeto de análisis en este texto había realizado dos largometrajes en blanco y negro, *Eraserhead* (1977) y *The Elephant Man* (1980). Se trataría de un catálogo menor que, según Alexander (1993, p. 17), por breve que sea abarcaría todos los géneros, siendo el nombre de Lynch sinónimo de un estilo particular, a saber, lo bizarro. Todd (2009, p. 74) explica que De Laurentiis se interesó por el director norteamericano por su percepción como artista y como artesano. De hecho, Alexander (1993, p. 24) afirma que Lynch primero sería visualista y después narrador. Según este punto de vista, el director priorizaría la atmósfera y el estado de ánimo por lo que, según Devlin (2011, p. 1), distorsionaría e interrumpiría las expectativas de los espectadores que esperasen un enfoque tradicional de la narrativa y la línea de la historia, los puntos de la trama, el desarrollo de los personajes, la composición de los fotogramas y el estilo de la película. Para Todd (2009, p. 72), el director parece liberado de las limitaciones estructurales de la historia y el lenguaje. En su mundo, el deseo induciría al sufrimiento y, tal y como explica Alexander (1993, pp. 7-8), el placer liberaría a los demonios del espíritu desde donde no hay respiro. Por lo tanto, la amenaza que sobresaldría en su mundo sería la pérdida de control, la agitación, el caos. Naha (1984, pp. 217 y 296), dio voz en su crónica al actor británico Patrick Stewart, que formó parte del elenco de la película, para que valorase al director. Según Stewart, el David director se dejó influir por el David estudiante de arte, lo que le hizo responder muy positivamente a las imágenes que los actores creaban para él, al *look* de ciertas cosas, a la relación del actor con los objetos. Pero también a las relaciones físicas entre los actores, el dinamismo de la imagen, la relación del actor con el set. Stewart afirmó que siempre tenía la sensación de que en los fotogramas de Lynch nada estaba por casualidad, nada era accidental ni arbitrario. Más bien todo era importante, todo estaba en el lugar adecuado, con lo que el actor concluyó que le resultó agradable sentir que formaba parte de algo exquisito. Según el cronista de este rodaje, el director trabajó en guiones para secuelas de *Dune*, basadas en los libros posteriores, que supuestamente debían haber sido filmadas entre 1985 y 1986. Finalmente, esos productos cinematográficos nunca llegaron.

En cuanto a la obra propiamente dicha, Todd (2009, pp. 73 y 78) afirma que Lynch se había comprometido a realizar una película con una duración máxima de dos horas y diecisiete minutos. A pesar de que los críticos hablan de falta de cohesión narrativa, *Dune* (1984) fue vendida como un nuevo punto de partida de la ciencia ficción, como un evento de género más que una película de autor. Naha (1984, pp. 1 y 25) y Olson (2008, p. 147) cifran el presupuesto de la producción en cuarenta millones de dólares, montante económico que la situaba a principios de los ochenta como una de las películas más caras que se hubiesen filmado jamás. De hecho, se trataba del proyecto más ambicioso de Universal Pictures hasta la fecha. Pero Alexander (1993, p. 72), que afirma que la película consistiría en algunas secuencias sobresalientes dentro de un todo inconexo, incrementa la cifra hasta los cuarenta y cinco millones de dólares. Fuese cual fuese el precio final, el hecho es que el treinta de marzo de 1983 comenzó el rodaje, tal y como apuntan Naha (1984, p. 81) y Knezková (2007, p. 12), investigadora que además explica que el inicio se produjo después de que Lynch reescribiese el guión

hasta siete veces, la última versión acabada ya durante el rodaje. Churubusco Studios, en la ciudad de México, fue el lugar elegido para la filmación. Naha (1984, p. 8) explica que hasta allí fueron trasladadas ciento cincuenta toneladas de arena del desierto de Samalayuca, próximo a Ciudad Juárez, para recrear las dunas del planeta Arrakis. Kyle MacLachlan fue el elegido para interpretar al protagonista, el joven Paul Atreides. Esta era la primera vez que el intérprete iba a salir en pantalla por lo que, tal y como explica Todd (2009, p. 81), constituía una pizarra limpia en la que dibujar un actor. Por otro lado, Naha (1984, pp. 103-104) relata el accidente sufrido durante el rodaje por el actor alemán Jünger Prochnow, que se quemó la cara rodando la escena en la que un gas venenoso con el que debía intentar matar al barón Vladimir Harkonnen emergía de su diente postizo. El estreno de la película se produjo el tres de diciembre de 1984. Knezková (2007, p. 13) explica que el producto cosechó malas críticas por desviarse del texto original según los fanes de la obra literaria. Además, la investigadora afirma que la versión que llegó a las salas de cine era el resultado de haber cortado casi a la mitad el trabajo editado por Lynch.

Al hilo de lo anterior, Kunzru (2015, párr. 13) se hace eco del odio que llegó a sentir el director por la película, ordenando incluso que su nombre fuese retirado antes del estreno. D'Amassa (2005, p. 125) argumenta que Lynch rechazó un producto por el que fue castigado tanto por los críticos de ciencia ficción como por los críticos “mainstream”, porque la película fue objeto de cambios que él no había autorizado. Bulkeley (2003, p. 53), por su parte, apunta que esta producción fue la única película de estudio de gran presupuesto de Lynch, pero también su mayor fracaso como cineasta. Olson (2008, p. 191) recoge que el crítico de películas de ciencia ficción, ganador del Premio Pulitzer, Roger Ebert, calificó *Dune* (1984) como la peor película del año, un completo fracaso comercial y de crítica, en palabras de Heidenreich (2014, p. 75). De *Dune* (1984) se hicieron dos versiones, una para la pantalla cinematográfica y otra ampliada, para exhibición doméstica, que resultaba más coherente, tal y como explica Todd (2009, p. 69). La versión larga para televisión se emitió en 1988 y en ella el crédito del director era “Alan Smithee”, que como enfatiza Olson (2008, p. 192), es el pseudónimo estándar de la industria para directores agraviados. Brooker (2007, p. 111) asegura que la imagen ofrecida por la película sería probablemente la menos distintiva de toda la obra lynchiana, tal vez debido al entorno de ciencia ficción en el planeta Arrakis o, dice este investigador, al bajo presupuesto que hizo imposible que Lynch lograra todos los efectos que deseaba. En opinión de Todd (2009, pp. 69 y 81), *Dune* (1984) sería la película menos lynchiana de Lynch, la que resultaría más problemática para los biógrafos y estudiosos del director. Si la metodología de la investigación autorista consiste en la verificación de la personalidad del autor dentro del texto, las lecturas lynchianas de esta película deberían ser descartadas. Para empezar, Lynch trabajó contra las restricciones de género, además era parte en una colaboración creativa y, añade este investigador, los productores querían mantenerse fieles al texto de Herbert. De ser ciertos los argumentos aportados por Todd, la consecuencia sería que Lynch llegó a afirmar que esta era la película menos satisfactoria de su carrera, un proyecto en el que su individualismo resultaba comprometido.

Palacios (2001, p. 198) afirma que, junto con otras películas de la familia Laurentiis, *Dune* (1984) resultó singular y desarmante, y fue ridiculizada o ignorada por muchos cinéfilos. Sea como fuere, la producción contiene imágenes que formarían parte ya del

imaginario colectivo además de una “science fashion” peculiar y rompedora, firmada en este caso por el diseñador de escenarios y vestuario teatral británico Bob Ringwood, responsable del diseño de vestuario de películas como *Empire of the Sun* (Steven Spielberg, 1987), *Batman* (Tim Burton, 1989), *Alien 3* (David Fincher, 1992), *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993), *The Time Machine* (Simon Wells, 2002) o *Star Trek: Nemesis* (Stuart Baird, 2002), entre otras producciones. Según explica Naha (1984, p. 29), este creativo había conseguido atraer la atención de la crítica por sus diseños en el primer film en el que había participado, *Excalibur* (John Boorman, 1981). Tanto Naha (1984, p. 69) como Todd (2009, p. 76) se hacen eco del hecho de que Ringwood habría sido contratado con la condición de que las ropas mostradas en la película no hubiesen sido vistas antes en ninguna otra cinta de ciencia ficción. El creativo debía elaborar el vestuario para cuatro planetas diferentes según cuatro puntos de vista, a saber uno industrial, otro dignificante, otro militar y otro terroso. Pero el propio diseñador asegura que lo más duro fue imaginar los trajes espaciales y los *destiltrajes* por las premisas impuestas por Lynch, que no quería nada que respondiese al canon espacial o tradicional de la ciencia ficción. En este sentido, Naha (1984, pp. 51, 54-55, 71 y 225) relata como Lynch reconoció que al principio tuvo algunos problemas de entendimiento con Ringwood, que finalmente creó unos trajes espaciales y trajes de destilación muy simples, básicamente unas prendas protectoras ajustadas al cuerpo. Esas ropas se muestran en pantalla en un contexto escenográfico que lleva el sello del diseñador de producción y director artístico Tony Masters, que se encargó de imaginar los sets. Afirma que la película estaba influenciada por numerosos estilos, entre los cuales el veneciano, el egipcio, el victoriano o el germano temprano. La intención fue combinar tradición con estilos del futuro, para conseguir algo alejado de *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968). Se apunta, también, que Masters había proyectado cambios sutiles incluso en las paredes de las grutas cavernosas donde los *fremen* de Arrakis ubican sus *sietch* o moradas comunales subterráneas. Cuanto más hacia la superficie, más negras serían las paredes, cuanto más profunda es la gruta, más verde sería la roca. Herbert define *sietch* como “[p]lace of assembly in time of danger” ([1965] 2007, p. 604). En el universo ficcional se explica que el término pasó a ser de uso general para designar cualquier madriguera cavernosa habitada por una comunidad tribal *fremen*, debido a que estas gentes vivieron en peligro por tanto tiempo. Dada su importancia para el colectivo, sería lógico que Masters quisiese otorgar cierto protagonismo visual a estos túneles subterráneos.

Afirma Knezková (2007, p. 5) que el público que acudió a las salas de cine a ver *Dune* (1984) sin haber leído la novela se encontró perdido. Según la investigadora, el libro era demasiado extenso como para hacer una película de dos horas. Este sería uno de los motivos por los que las miniseries de televisión tuvieron más éxito. Respecto de *Frank Herbert's Dune* (2000), la miniserie de tres capítulos fue dirigida por el guionista y director John Harrison que, entre otros trabajos, firma las películas *Tales from the Darkside* (1990) y *Book of Blood* (2009) o series de televisión como *Superstition* (“Tangled Web”, (2017); “Back to One”, (2018)) o *Creepshow* (“Gray Matter/The House of the Head”, (2019); “All Hallow's Eve/The Man in the Suitcase”, (2019); “Night of the Paw/Times Is Tough in Musky Holler”, (2019)), por apuntar lo más reciente. Emitida en SciFi Channel, Nazzaro (2001b, pp. 43-47) asegura que *Frank Herbert's Dune* (2000) contó con un presupuesto de veinte millones de dólares, aunque según este autor el producto parece más caro en parte por el elenco internacional de

actores u otros integrantes de la producción. William Hurt, Oscar al mejor actor principal por *Kiss of the Spider Woman* (Héctor Babenco, 1985), que en su momento había leído el libro de Herbert, fue el encargado de dar vida al duque Leto Atreides, después de que le gustase el guión. Harrison, por su parte, había dedicado al proyecto los últimos años de su vida. Era fan de Herbert desde hacía tiempo y había visto la película de Lynch, pero consideraba toda una oportunidad reimaginar la historia, un trabajo creativo que él consideró un acto de grupo: “It has a unique visual imagery, but I'm not going to take total credit for it; that's the work of Vittorio Storaro, Mirken Kljakovic and Theodor Pistek”, afirmó el director, tal y como recoge el texto de Nazzaro. Sería importante destacar que, en referencia a Storaro, entre otros galardones a lo largo de su carrera en la industria del cine, se había hecho con tres premios Oscar a la mejor cinematografía por *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), *Reds* (Warren Beatty, 1981) y *The Last Emperor* (Bernardo Bertolucci, 1987). Según el punto de vista de Harrison, la miniserie recogería una historia tradicional de casas reinantes que se pelean por una mercancía increíblemente valiosa, mezclada con conspiraciones, traiciones y asesinatos. El director afirma que se trataría una narración muy clásica, un material casi shakesperiano. Pero el eje de la historia se encontraría en un mundo desértico y su gente, los *fremen*. Es como si Shakespeare hubiese topado con Lawrence de Arabia por lo que según Harrison era importante mostrar la vida cotidiana de las tribus del desierto *arrakiano*. Nazzaro también recoge que el director opinaba que el mundo de finales de los noventa, cuando se rodó la miniserie, era más parecido a *Dune* que el de los sesenta, cuando fue publicado el libro. La afirmación se realizaría al considerar elementos como la aparición de un Imperio y una sociedad global confederada, la especia *melange* equiparable al petróleo, un pueblo explotado, etc.

Respecto del resultado final de la miniserie, Knezková (2007, p. 13) recoge las palabras de Harrison, quien se refiere a su trabajo como una fiel interpretación y no como una adaptación palabra por palabra. Por su parte, Nazzaro (2001b, p. 47) se hace eco de la opinión del director respecto de *Dune* (1984), que considera más una película de Lynch que una historia de Herbert. Él asegura haber contado para su miniserie con seis horas y con efectos especiales desarrollados con quince años más de experiencia. El Timonel del Gremio que aparece en su producto, por ejemplo, sería fruto del trabajo de reflexión de cómo sería un humano que evoluciona para vivir en las condiciones dadas, una criatura sorprendente que no se parece en nada a la de Lynch. El resto de gremiales de la miniserie también serían, según el director, espeluznantes por derecho propio. El tres de diciembre del año 2000 se emitió por primera vez la miniserie de televisión *Frank Herbert's Dune*, ofreciendo, según Knezková (2007, p. 13), una imagen más precisa de la novela puesto que contaba con más tiempo que la película de 1984. D'Amassa (2005, p. 125), por su parte, comparte el hecho de que la serie sería más fiel al libro que la película, pero según este autor sería menos vistosa. Este producto fue seguido por una segunda miniserie, *Frank Herbert's Children of Dune* (2003), dirigida en esta ocasión por el guionista, director y productor estadounidense Greg Yaitanes, ganador en 2008 del Premio Emmy por dirigir el capítulo de la serie *House* titulado “House: House's Head”, y responsable de la dirección de capítulos de otras series de televisión de éxito como *CSI:Miami* (“A Horrible Mind”, (2002); “Simple Man”, (2003); “One Night Stand”, (2005)), *Lost* (“Solitary”, (2004); “Special”, (2005); “He's Our You”, (2009)), *CSI:NY* (“Tri-Borough” (2005)), *Bones* (“Pilot”, (2005); “The Man in the Fallout Shelter”, (2005); “The Woman at the Airport”, (2006)), *Grey's Anatomy* (“Six

Days: Part 1”, (2007); “Six Days: Part 2” (2007)) o *Prison Break* (“Brother’s Keeper”, (2006); “Bolshoi Booze”, (2006); “Under & Out”, (2008)).

El trabajo de Yaitanes es considerado por Machado (2013, p. 158) ejemplo de guión futurista de ciencia ficción basado en obras precedentes, en este caso un libro alejado como mínimo tres décadas en el tiempo respecto del momento en el que el producto audiovisual es disfrutado por el público. Este pedagogo asegura que, a pesar de algunas críticas comparativas por parte de los fanes más exigentes, lectores de la saga, las miniseries de televisión se considerarían obras de ciencia ficción mucho más fieles al libro original que la película realizada por Lynch. Uno de los creativos destacados en relación con las miniseries sería el diseñador de vestuario checo Theodor Pistek, responsable del paisaje vestimentario que se exhibe en estos productos televisivos, colorista, imaginativo y con alguna que otra agradable sorpresa intelectual, desde la óptica de la teoría de la moda. Respecto de su trabajo, apuntar aquí que se habla sobre él profusamente a lo largo de esta tesis. Su filmografía abarca ochenta y dos créditos, según Internet Movie Database, IMDb, y es incluso ganador de un Oscar. Ha diseñado el vestuario, entre otras, de *Amadeus* (Milos Forman, 1984); *Valmont* (Milos Forman, 1989) o *The People vs. Larry Flynt* (Milos Forman, 1996). Según Nazzaro (2001b, p. 43), Pistek desconocía completamente la obra de Herbert. El resultado final, de todos modos, le permite emerger como pieza admirable y sugestiva del engranaje que mueve este supercúmulo galáctico cultural.

Pero el canon, en cualquier caso, no deja de crecer y generar nuevo imaginario. En este sentido, se apunta aquí el hecho de que a principios de 2017 trascendiese que el director de cine canadiense Denis Villeneuve, responsable de películas como *Blade Runner 2049* (2017), *Arrival* (2016) o *Sicario* (2015), entre otras producciones, había sido elegido para dirigir una nueva versión cinematográfica de *Dune*. El estreno en Estados Unidos ha sido fijado para el primero de octubre de 2021, retrasando un año los planes de proyección a causa de la pandemia provocada por el SARS-CoV-2. Durante este tiempo han sido publicadas en medios especializados diversas informaciones sobre el proyecto, en el que también participa John Harrison, director de *Frank Herbert’s Dune* (2000), en calidad de productor ejecutivo. Según los medios consultados, se habría decidido dividir el primer libro de la saga en dos películas diferentes y la producción pretendería conseguir en la audiencia un efecto tan alucinante como el que provocó la saga cinematográfica *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003). Respecto del elenco de actores que participan, se encuentra incluso el español Javier Bardem interpretando al líder tribal *fremen* Stilgar. Timothée Chalamet, por su parte, desempeña el papel del héroe Paul Atreides y Jason Momoa, por ejemplo, es el caballero al servicio de la Casa de Atreides Duncan Idaho. Es importante destacar que la actriz británica Sharon Duncan-Brewster interpreta a Liet-Kynes, el personaje del ecólogo imperial al servicio de Shaddam IV, pero que desarrolla un doble juego de lealtades con el pueblo *fremen*. Frank Herbert pensó en un hombre, padre de Chani, la compañera sentimental de Paul Atreides, pero en esta nueva versión filmica de *Dune* el personaje se convierte en mujer, con todas las implicaciones de género que ese hecho conllevaría. Esto teniendo en cuenta que Liet-Kynes es el líder de todas las tribus *fremen* de Arrakis, planeta también conocido como Dune. Por lo tanto, una mujer sería, por decirlo llanamente, la jefa de toda una comunidad humana planetaria. Además, Bob Morgan (*Maleficent: Mistress of Evil* (Joachim Ronning, 2019); *X-Men: Days of Future*

Past (Bryan Singer, 2014); *Inception* (Christopher Nolan, 2010)) y Jacqueline West (*The Revenant* (Alejandro G. Iñárritu, 2015); *Water for Elephants* (Francis Lawrence, 2011); *The Curious Case of Benjamin Button* (David Fincher, 2008)) firman el vestuario de esta nueva versión de *Dune*. Por otro lado, también se habría anunciado que Villeneuve se responsabiliza como director del primer capítulo de la serie de televisión *Dune: The Sisterhood*, de la que poco ha trascendido de momento, y que centra su argumento en la hermandad de la Bene Gesserit. La versión digital de la revista Fotogramas dedicó en junio de 2019 un artículo a la producción de esta serie. Dicho audiovisual parecería entenderse como una expansión o acompañamiento de la película *Dune* (2021).

A modo de recapitulación aclaratoria, en cuanto a los materiales utilizados para el análisis de este trabajo, se ha utilizado la edición de *Dune* de tapa dura publicada por Gollancz en el Reino Unido en 2007, que se referencia en este documento como *Dune* ([1965] 2007). En cuanto a *Dune Messiah*, el segundo volumen de la saga, se ha usado la edición británica de bolsillo de Hodder & Stoughton de 2008, que pasa a referenciarse como *Dune Messiah* ([1969] 2008). De *Children of Dune* se ha empleado la edición también de bolsillo de Gollancz, de 2003. Este volumen se referencia aquí como *Children of Dune* ([1976] 2003). Se opta por esta dinámica para que el lector pueda relacionar correctamente la cita utilizada con la novela exacta. Además, a lo largo del trabajo se mencionan continuamente estos textos narrativos utilizando la denominación simple de libro 1, para el primero, libro 2, para el segundo, y libro 3, para el tercero. En relación con el material audiovisual, se ha analizado *Dune* (1984), film dirigido por David Lynch, que se denomina a lo largo de este texto mayoritariamente como la película. En cuanto a los productos televisivos, se ha utilizado *Frank Herbert's Dune* (2000), la miniserie de tres capítulos dirigida por John Harrison, y *Frank Herbert's Children of Dune* (2003), también de tres capítulos y dirigida por Greg Yaitanes. La primera es apuntada en el texto como miniserie 1, mientras que la segunda pasa a ser denominada miniserie 2. Esta manera de proceder sirve para diferenciar los dos productos televisivos entre sí. También para separar claramente la miniserie 2 de la edición manejada aquí del tercer volumen de la saga literaria, puesto que al titularse de manera similar y al haber salido al mercado el mismo año, 2003, podrían generar confusión. Por otro lado, la denominación simple *Dune* o la locución “Universo Conocido”, nombre del Imperio cósmico imaginado por Herbert, se utilizan en algunos momentos en este documento para aludir de forma general a la narración conformada por el conjunto total de las obras aquí analizadas, literarias y audiovisuales. La aclaración se realiza con la voluntad de ayudar al lector en su tránsito por esta porción del duniverso. Buen viaje.

2. Resultados.

2.1. Primera parte: lecturas del cuerpo humano en el Universo Conocido.

2.1.a. Cuerpos vivos, cuerpos muertos y estados intermedios.

El estudio del cuerpo revestido es, primeramente, una reflexión sobre el cuerpo humano. Las aproximaciones a este concepto han sido, son y serán apabullantemente variadas y complejas en la academia. Para el presente texto se tienen en cuenta una serie de teorizaciones recogidas del argumentario de Calefato, que destaca una de las maneras en las que el cuerpo es entendido en la sociedad occidental como lugar que concentra la tensión entre vitalidad y dolencia, como realidad efímera y cambiante, construida y fragmentada. Además, el análisis se completa con las aportaciones de investigadores centrados en la obra de Herbert como O'Reilly y Evans, que destacan la importancia del cuerpo para transmitir mensajes en la narración de Herbert, que explota el potencial de la comunicación no verbal. Asimismo, también se utilizan aportaciones de otros investigadores interesados en la cinematografía de David Lynch, como Alexander, que teoriza sobre la diferenciación entre el cuerpo perfecto y el cuerpo imperfecto en las películas del director de Montana, una categorización que dialoga satisfactoriamente con la contraposición entre lo saludable y lo perturbado anteriormente mencionada. Se parte de la idea de Calefato (1986, p. 7) que invita a interpretar el cuerpo como la sede de una oposición binaria entre salud y enfermedad. Según esta idea, el cuerpo humano como entidad física sería explicado como un lienzo en el que la pintura exhibida representa el antagonismo entre la vida y la muerte y la lucha entre dichos contrarios por ver qué acaba imponiéndose. El cuerpo humano podría aparecer a la vista del que mira vigoroso, lozano, fresco, zagal, salutífero o podría dar una impresión decaída, doliente, marchita, en consonancia con la propuesta de Tomás Moro ([1516] 1999, p.137), que desde las páginas de *Utopía* califica la vejez, en sí misma, como una enfermedad. Esta tirantez marcaría la concepción que la cultura occidental tendría del cuerpo humano. Parece, a todas luces, que el discurso social predominante se decantaría por la opción vivaz, puesto que en él se justificaría constantemente el cuerpo saludable, joven y bonito (Calefato, 2010a, p. 487).

El Universo Conocido ofrece algunos ejemplos que sirven aquí para ilustrar el argumentario mencionado. Para reflexionar sobre el cuerpo como sede de tensión entre la salud y la enfermedad se acude al pasaje del libro 1 que relata la discusión entre el número 1 y el número 2 de la Casa de Harkonnen, la facción que representa en la novela la maldad suprema y que conspira, de la mano del emperador Shaddam IV, contra la Casa de Atreides, la familia del protagonista, Paul Atreides. El heredero del barón Harkonnen ha intentado asesinar a su tío escondiendo una aguja envenenada en el muslo del esclavo con el que el líder de esta casa aristocrática mantiene relaciones sexuales. Vladimir Harkonnen descubre el complot y reprende tal acción a su sobrino. Este pasaje es recogido en la miniserie 1, pero no aparece en la película dirigida por Lynch. Este producto cinematográfico sí que ofrece, en cambio, una imagen que entronca perfectamente con el concepto aquí tratado: la del cantante y actor Sting, en la piel de Feyd-Rautha Harkonnen, cuando emerge semidesnudo de un baño de vapor. La escena se enmarca en los momentos posteriores a la toma por la fuerza del planeta Dune por parte de las tropas Harkonnen (ayudadas en secreto por las tropas Sardaukar del emperador). Esta acción bélica supone la derrota y caída de la Casa de Atreides, con la que el barón y su familia mantienen una enemistad que se retrotrae a decenas de

generaciones. Por otro lado, para reflexionar sobre el cuerpo perfecto, se pone atención a una de las escenas finales de la película, que refleja el pasaje literario relativo a la victoria de Paul, ayudado por los guerreros *fremen*, sobre las tropas del emperador, lo que le permite recuperar el control del planeta Dune y, mediante un matrimonio político con la hija del emperador, erigirse en flamante nuevo líder del Universo Conocido. En cuanto al cuerpo imperfecto, se trata la cuestión de la anorexia a partir de la actriz Julie Cox, que interpreta a Irulan, la hija del emperador Shaddam IV en las dos miniseries y, también, se reflexiona sobre la obesidad mórbida tomando a colación el personaje literario del barón Vladimir Harkonnen, tanto en la novela como en la interpretación que de él hacen en la película y en las miniseries de televisión. Posteriormente, el texto se centra en la miniserie 1, para destacar al barón Harkonnen y a la *fremen* Chani, compañera amorosa de Paul en Dune, para reflexionar sobre el concepto de cuerpo a pedazos. Asimismo, esta idea es tratada a partir de su diálogo con las tribus *fremen*, los pobladores de los desiertos de Dune, y también con la representación en la película de los subalternos de la Casa de Harkonnen y las integrantes de la Bene Gesserit, la hermandad femenina interesada en la mejora de las capacidades físicas e intelectuales de la especie humana y que, para conseguir dicho fin, entrena duramente a sus acólitas y mueve los hilos del Imperio desde la sombra.

Para reflexionar sobre el cuerpo como sede de tensiones entre la salud y la enfermedad, se ilumina con el foco y se agranda con la lupa la escena literaria en la que el barón Vladimir Harkonnen descubre el complot de su sobrino para asesinarle con una aguja envenenada implantada en el muslo de su esclavo sexual:

'You still think me the fool', the Baron said, 'and this but confirms it, eh? You think I'm begging you! Step cautiously, Feyd. This old fool saw through the shielded needle you'd planted in that slave boy's thigh. Right where I'd put my hand on it, eh? The smallest pressure and – snick! A poison needle in the old fool's palm! Ah-h-h, Feyd...' The Baron shook his head, thinking: *It would've worked, too, if Hawat hadn't warned me. Well, let the lad believe I saw the plot on my own.* (Herbert, [1965] 2007, p. 419)⁷

La cita anterior, extraída del libro 1, corresponde al tirante diálogo entre tío y sobrino a raíz del magnicidio frustrado. Este fragmento literario ilustra a la perfección la atmósfera traicionera que se respira en el epicentro del poder del planeta Giedi Prime, sede de la Casa de Harkonnen, un oscuro y brutal nido de víboras donde el ataque mortal orquestado por el familiar más apreciado y cercano puede producirse en cualquier momento y en cualquier lugar, incluso en la intimidad del lecho amatorio. Este pasaje no aparece en la versión cinematográfica de 1984, pero sí que lo recoge el capítulo tercero de la miniserie 1. Aquí se dirige la mirada del espectador hacia la zona más profunda y protegida de la fortaleza Harkonnen en la infecta y contaminada ciudad de Harko donde, a pesar de todas las precauciones y medidas de seguridad, el orondo aristócrata ha estado a punto de encontrar la muerte entre los muslos de su entretenimiento nocturno (figura 1.1.1.)⁸. El actor británico Ian McNeice interpreta al obeso barón, y el estadounidense Matt Keeslar a Feyd-Rautha. Uno y otro se van dando

7 En las citas textuales de la obra de Herbert, se mantiene la cursiva utilizada por el escritor para plasmar los pensamientos y reflexiones interiores de los personajes.

8 La inclusión de imágenes intercaladas en el texto y el formato específico que se utiliza para hacerlo, se inspira en el volumen Trapero, P. (ed.), (2017). *La ley de (Ryan) Murphy. Autoría y construcción estética en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Síntesis. A lo largo de estos años la obra ha infundido diversos caminos y tangentes para esta tesis.

la réplica en una escena en la que el verdadero y macabro protagonista de la imagen encuadrada por la cámara sería el cuerpo yacente sin vida del esclavo al que ha sido implantada la aguja envenenada con la que se pretendía poner fin a la vida del barón. El muchacho aparece desnudo, panza arriba. Únicamente la zona genital está recubierta, pudorosamente, por un taparrabos blanco. Esta prenda ha sido su único revestimiento corporal en todas escenas de la miniserie 1 en las que ha aparecido, previas a la muerte del personaje. A pesar del brazo extendido apoyándose contra el suelo que habla de óbito irremediable y de lo blancuzco de la piel del cuerpo inerte, el criado mantiene a ojos del espectador el recuerdo de su momento vital previo. Ha sido cuerpo lozano, fresco, bello, pero asimismo, al cobijar la minúscula y mortífera arma bajo su piel, ha sido asiento de toxicidad y presagio de muerte venidera. El cuerpo del esclavo cumpliría con la idea propuesta por Calefato, puesto que su fisicidad expresada en la pantalla de la televisión ha contenido las posibilidades ciertas para comunicar deseo en el que mira y, al mismo tiempo, lo más aproximado a un ente mortífero a la par que mortal y acaba él mismo exánime ante los ojos del espectador. Un mensaje similar se encontraría en la película de Lynch. En su caso, en la escena en la que el barón Harkonnen y su sobrino celebran, a su manera, la consumación de la conspiración para acabar con la Casa de Atreides en suelo *arrakiano*. La secuencia no aparece en el libro 1 y es un añadido realizado por Lynch a la trama. Mientras el barón flota por los aires gracias al sistema de suspensores con el que consigue mover sus doscientos kilos de peso, la cámara cinematográfica permite observar el cuerpo de Feyd-Rautha emergiendo semidesnudo de una enorme cabina de baños de vapor (figura 1.1.1.). El joven se despereza impúdicamente y sus movimientos sirven para exhibir un cuerpo magnífico, sin ningún tipo de tara o fallo, brillante y rasurado. El muchacho se expone ostentadamente ante el público de la película pero, sobre todo, ante el barón, que lo observa sin apenas disimular su deseo lascivo, que literalmente le hace babear ante su sobrino. Feyd-Rautha sería, aquí, un adonis mortífero, delicadamente hermoso,

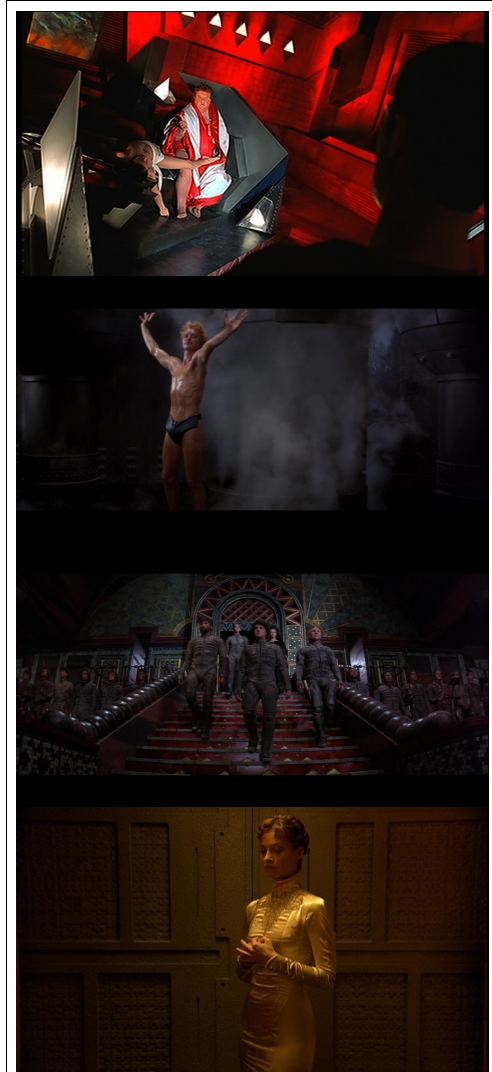


Figura 1.1.1. El barón junto al esclavo muerto y Feyd-Rautha sale del baño. Abajo, Paul Atreides baja la escalera y la delgada princesa Irulan Corrino.

fascinante, tentador, a la vez que, atendiendo a quién es y cómo se comporta, un monstruo vengativo, torticero y sanguinario. Sería una promesa corporal de amor o de disfrute sexual pero también una invitación al sufrimiento, una certeza de aniquilación. El cuerpo del sobrino del barón sumaría en sí la vitalidad y vigorosidad del aristócrata ocioso, deportista y bien alimentado, con la podredumbre y la corrupción de un fuero interno que, inesperadamente, acabaría saliendo al exterior para cobrarse la factura, a él o a quienes interactúan con él.

La representación de Feyd-Rautha y de su tío el barón en la película debieran poder ser encuadradas en lo que Alexander (1993, pp. 29-30) identifica como la manera en que Lynch separa en cuerpos perfectos y cuerpos imperfectos a los personajes de sus trabajos cinematográficos. Se trata, según el investigador, de un contraste recurrente entre integridad y descomposición. El cuerpo perfecto de Lynch se viste con traje oscuro (y corbata), ocultando la naturaleza bestial del hombre. Nunca se exhibe desnudo y únicamente bajo las circunstancias más discretas está sujeto a lo abyecto. A nivel psicológico, el cuerpo perfecto alberga un hombre racional que raramente expresa sus sentimientos. Está controlado y sujeto a la falta de control, a las fechorías y a los desequilibrios emocionales de quienes le rodean. Por otro lado, el cuerpo imperfecto es deforme, no se adapta a la ropa, está roto, ya sea por una enfermedad o una deformidad. Se despoja de sus revestimientos para revelar y enfatizar sus imperfecciones. El cuerpo imperfecto sangra, tiene pústulas y se pudre ante los ojos de quien mira. Dentro de ese cuerpo, habita un hombre irracional, impredecible e imbuido de sentimiento. Al disponer de esta manera, Lynch separaría en sus películas el bien del mal, la salud de la enfermedad, lo racional de lo irracional, y le daría una forma concreta, una materialidad, una corporalidad que se exhibe a la vista del espectador como realidad construida (Calefato, 2016a, p. 86). Basándose en las investigaciones del filósofo francés Michel Foucault⁹, Calefato (2010a, p. 487) teoriza sobre el origen de esta concepción actual de cuerpo. Foucault identificaría la antropología, la criminología y la antropometría como las disciplinas del cuerpo. Se trata de ramas del saber productoras de conocimiento y poder que consideran el cuerpo como una realidad seccionada, medida, a partir de técnicas diseñadas para establecer la identidad física de la persona como correspondencia a una identidad social y moral. Según Calefato, el origen del carnet de identidad o el pasaporte actual se encontraría en prácticas que habrían servido para controlar a las minorías peligrosas. Siguiendo a Foucault, la autora afirma que el cuerpo moderno sería un lugar de vigilancia y castigo. Remitiéndose a los trabajos del médico italiano Cesare Lombroso sobre los cráneos de los delincuentes, Calefato le concede al doctor el mérito de crear la tipología, una ciencia cuyo objetivo sería capturar en una única imagen las características comunes de un número de individuos. La autora critica, en cualquier caso, que las conclusiones de Lombroso serían refutables aplicando el simple sentido común. Otro aspecto negativo sería que los trabajos de este médico habrían puesto los fundamentos para el discurso racista cuyo primer desarrollo sería ofrecido por el naturalista francés Georges Cuvier, que supuestamente utilizó por primera vez el término raza humana, con la división entre caucásicos, mongólicos y etíopes, constituyendo el argumentario básico para las ideologías racistas desarrolladas en el siglo pasado.

9 Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité*. 3 vols. Ed. Gallimard, París. Traducido por Robert Hurley como *History of Sexuality*. Nueva York: Vintage Books (1988-1990).

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente mencionado y a pesar de la excelencia prototípica del cuerpo de Sting dando vida a Feyd-Rautha en la película aquí analizada, parece difícil catalogar al personaje entre los poseedores de la etiqueta “cuerpo perfecto”. Sí que sería cierto que aparece vestido de negro a lo largo de toda la película, concretamente revestido de un traje-armadura negruzco. Además, hace acto de presencia semidesnudo en una situación de intimidad, después de tomar un baño de vapor en una habitación que únicamente comparte con su tío, la representación carnal simbólica de lo abyecto, como se podrá ver más adelante. Pero en este caso, la identidad social y sobre todo moral de Feyd-Rautha vendría aparejada a un contexto, la pertenencia a la Casa de Harkonnen, que lo sitúa entre las bestias monstruosas psicopáticas que tarde o temprano acaban cometiendo la mayor de las atrocidades. Lejos de esta concepción de la figura humana, y como oposición binaria a la anterior, el cuerpo también perfecto en su forma y proporciones del joven Paul (figura 1.1.1.). En la narración, el heredero Atreides ha conseguido adaptarse a la vida entre los *fremen* del desierto. Mediante subterfugios se ha convertido en el líder de estas gentes bajo el nombre de Paul-Muad'Dib y ha encabezado un ejército feroz que ha conseguido doblegar el poder del emperador, vengando así la muerte de su padre. En este punto, el libro 1 va llegando a su fin y su adaptación cinematográfica, tal y como hará la miniserie 1, incluye el encuentro entre el Atreides y el emperador, acompañado de su séquito, que es forzado a ceder el poder del Imperio del Universo Conocido al joven. Se trata de un momento trascendente y solemne, que Lynch narra a partir de la entrada de Paul en la sala de audiencias del Palacio de Arrakeen, sede del gobierno planetario. Desde el ataque Harkonnen a Dune, que acabó con la vida del duque Leto Atreides y obligó a Paul y a su madre, la dama Jessica, a refugiarse entre los pueblos del desierto, han pasado algunos años. En este tiempo, Paul ha adoptado los usos y costumbres de los *fremen* y, obviamente, viste el *destiltraje* que permite a los habitantes del planeta recuperar la humedad corporal y convertirla en agua potable. Cuando el joven comparece en la sala palaciega, lo hace enfundado en esta prenda, una creación del diseñador del vestuario Bob Ringwood, encargado de revestir a los actores y actrices de la película. La prenda, que será analizada profusamente en páginas posteriores, se caracteriza en esta versión cinematográfica por ser de color negro y, a grandes rasgos, marcar cada una de las partes del cuerpo de quien la viste, acrecentando visualmente estructura ósea y musculatura. En este sentido, Paul, interpretado por Kyle MacLachlan, expone a través de dicha cobertura la vitalidad de un ser repleto de energía y vigor, íntegro, sin dobleces. En el caso del Atreides, sería a todos los efectos categorizado como “cuerpo perfecto”. Excepto en los primeros momentos del metraje, cuando viste con el uniforme Atreides reglamentario, y en los escasos segundos en los que se refleja su vida de diario en las grutas cavernosas donde moran los *fremen* del desierto, el joven aristócrata aparece en pantalla exclusivamente enfundado en el *destiltraje* negro que lo cubre casi por completo, dejando solo al aire la cabeza y parte de las manos. Queda oculta, de esta manera, su naturaleza profunda salvaje, a pesar de tenerla, como se demuestra en las escenas bélicas del film, cargadas de caos y destrucción. Rara vez se le ve desnudo, solo en la intimidad de la alcoba con su amada Chani, una desnudez recatada y casi virginal. En él, se encontraría el hombre racional teorizado por Alexander puesto que, incluso ante la muerte de su padre, Paul se declara incapaz de manifestar duelo por el progenitor. El personaje parece claramente controlado por las maldades y los altibajos emocionales de aquellos que configuran el contexto social que le ha tocado vivir, que motivaría sus acciones. Por otro lado, al

poner en diálogo el cine de Lynch con las teorías de la moda, se percibe que el modelo corporal representado por MacLachlan cumpliría los requisitos impuestos por el discurso social de amplia influencia en el que, a pesar de los vaivenes de la moda, generalmente siempre acabaría imperando la imagen del cuerpo masculino fuerte y sano, en un rango de edad por debajo de los cuarenta años y de apariencia agraciada. Dicho cuerpo, bello, proporcionado, armonioso, equilibrado, tendría como correspondencia una identidad social y moral. Paul es líder tribal, planetario y posteriormente universal. Además, y hasta que se demuestre lo contrario, ejerce de caudillo justo, temperado y benevolente.

Más allá de los característicos ojos azul de azules, incluida la esclerótica, a causa de la ingestión de especia *melange* idiosincrásica de Arrakis, Evans (2016, p. 118) explica que la apariencia corporal de los *fremen* se definiría en oposición a los seres humanos del mundo exterior. Si estos últimos suelen ser definidos por los habitantes del planeta desértico como “gordos de agua”, porque sus cuerpos presentan altos porcentajes del líquido elemento, una característica que se exterioriza en su apariencia física, los cuerpos de los *fremen* serían coriáceos y desecados. En resumidas cuentas, los integrantes de las tribus del desierto suelen ser personas muy delgadas, enjutas. En este sentido, como “cuerpo perfecto” que es, la imagen corporal exhibida por Paul en las escenas finales de la película se alejaría de la evolución corporal del personaje que ha sido narrada en el libro 1. En esta novela, las duras condiciones de vida del Atreides en el infernal planeta arenoso donde no cae ni una gota de lluvia, donde la humedad es recolectada con trampas de viento, han convertido al hijo del duque en un fibrado saco de huesos, no tan delgado como los *fremen* autóctonos, acostumbrados desde el nacimiento a una espartana subsistencia, pero suficientemente demacrado como para llamar la atención del mismísimo emperador. Así se pone de manifiesto en los pasajes finales del libro 1, en el encuentro entre ambos. Entre las personas que conforman el séquito del derrotado Shaddam IV se encuentra Feyd-Rautha Harkonnen, que reclama un combate de honor cuerpo a cuerpo contra Paul, invocando el *kanly*, “formal feud or vendetta under the rules of the Great Convention carried on according to the strictest limitations” (Herbert, [1965] 2007, p. 596). Feyd-Rautha pretende vengar la muerte de su tío el barón a manos de la hermana pequeña del Atreides, unos minutos atrás. En el pasaje literario, el emperador observa al chico, que se ha despojado del *destiltraje* para el combate, antes de que se disponga a medirse con el Harkonnen.

The emperor was studying Feyd-Rautha, seeing the heavy shoulders, the thick muscles. He turned to look at Paul – stringy whipcord of a youth, not as desiccated as the Arrakeen natives, but with ribs there to count, and sunken in the flanks so that the ripple and gather of muscles could be followed under the skin. (Herbert, [1965] 2007, p. 546)

Lynch reinterpreta el combate a su modo, evitando la desnudez parcial de los contendientes. Así, el Atreides lucha en *destiltraje* y el Harkonnen en su traje-armadura. Desde estas líneas, se valora como adecuado y acertado el hecho de que Lynch no haya seguido la literalidad de la novela en su reinterpretación cinematográfica de la historia de Paul. De este modo, no se plasmaría el proceso corporal degenerativo del protagonista, algo que por otro lado lo acercaría al “cuerpo imperfecto” y, además, supondría que el cuerpo representado debería decantarse por dar más peso a la enfermedad que a la salud. La argumentación es simple: actores y actrices, junto con modelos, músicos, personalidades y celebridades en general, serían referentes para el

público consumidor de productos de la industria creativa, que tendería a mimetizar aquello que aprende de manera vicaria. En el contexto occidental, con un gran número de jóvenes protagonizando situaciones anómalas relacionadas con trastornos psicológicos como la anorexia, un héroe de película extremadamente delgado sería un mal ejemplo para mentes acríticas o en formación y por tanto fácilmente influenciables. En este caso, parece más indicado mostrar un Paul “gordo de agua” y no tanto un Paul escuálido “fremenizado”. No en vano, por mucho que aparentemente el Atreides haya asumido como propia la cultura *fremen* y su modo de vida, no deja de ser un intruso del mundo exterior como se explicará más adelante en esta tesis.

Salvado un escollo relacionado con la extrema delgadez, que convierte un cuerpo saludable en un cuerpo enfermizo, es necesario apuntar otros personajes de esta historia que avivarían de algún modo la llama que desde lo alto genera la alargada sombra de los trastornos alimentarios. En este sentido, destaca la visión moderna del cuerpo como objeto de cálculo y medida, que sitúa la talla 38 como presunto medidor universal de la corporeidad femenina, considerado por algunos pensadores como un mecanismo violento, sexista y totalitario (Calefato, 2016c, p. 95). En el punto de mira, ahora, figuras como la actriz inglesa Julie Cox dando vida en las miniseries de televisión a la princesa Irulan Corrino, hija del depuesto emperador Shaddam IV y esposa política de Paul, a quien de este modo da la llave del Imperio del Universo Conocido (figura 1.1.1.). O la propia dama Jessica, en la interpretación de la actriz sudafricana Alice Krige, que se hizo cargo de este papel en la miniserie 2, tomando el relevo de la británica Saskia Reeves, que encarnó a la madre de Paul tres años antes, en la miniserie 1. Tanto Cox como Krige tienen cuerpos pequeños y delgados, por lo que se deduciría que utilizan prendas por debajo de la talla antes mencionada. El caso de Julie Cox sería paradigmático. En la miniserie 1, la actriz interpreta a una princesa de no más de veinte años, que vive bajo cobijo paterno, enfrascada en sus lecturas y aprendiendo los entresijos y peligros del poder y de la vida en la corte. El físico de la menuda actriz resulta ideal para interpretar este papel. Tres años más tarde, en la miniserie 2, que da cuenta de los hechos ocurridos en los libros 2 y 3, el personaje ha protagonizado una importante evolución. La princesa Corrino es una mujer adulta, se ha casado con Paul, un matrimonio claramente político y nunca consumado, aunque ella viva secretamente enamorada del Atreides que, a su vez, ama a la *fremen* Chani, su concubina. Centrada en sus escritos, Irulan vive volcada en la educación de los hijos gemelos que Paul ha tenido con su amada, muerta poco después de dar a luz. A pesar de su realidad presente, la imagen de la Corrino sigue siendo la de una muchacha frágil, enteca y extremadamente delicada. La paradoja corporal vendría cuando la princesa tiene que compartir escena y plano con Ghanima Atreides, la hija gemela de Paul, interpretada por la inglesa Jessica Brooks. En ocasiones, la apariencia física de la chica sería incluso más entera o completa en comparación a la de Irulan, a pesar de que las actrices se llevan ocho años de diferencia, según las biografías de ambas publicadas en la base de datos en línea Internet Movie Database, IMDb. Buena parte de culpa la tendría la delgadez de Julie Cox, que pasea por las pantallas de cine y televisión su famélico rostro, su larguísimo cuello de cisne, su avispada cintura y sus magros brazos, convirtiéndose así en modelo de belleza macilenta y enfermiza.

La imagen ofrecida por Julie Cox en el papel de princesa Irulan y después esposa del emperador en las miniseries de televisión sería diametralmente opuesta, en lo que se

refiere a su tallaje, a la brindada por el barón Vladimir Harkonnen, a pesar de que como se demostrará en las líneas siguientes, él precisamente encarnaría mejor que nadie lo mujeril. Para entender lo que se acaba de exponer habría que tener en cuenta el argumento de Calefato (2010a, p. 487), que afirma que lo femenino se conformaría por exceso o desviación, en comparación a lo masculino, para el que el discurso institucional de la ideología dominante, marcada históricamente por los hombres que han detentado el poder social y cultural, habría creado un arquetipo humano neutro con forma masculina, y que Lynch, dando un salto hacia atrás en esta disertación, reviste de traje oscuro (y corbata) para convertirlo en cuerpo perfecto. Pero pocos en el Universo Conocido ejemplifican como el barón el cuerpo imperfecto, a la vez el cuerpo insano, abocado a la enfermedad, el sufrimiento, el marchitarse. El Harkonnen es un ser deforme tan extremadamente grueso que, como ya se ha comentado, necesita moverse ayudado por suspensores adheridos a su vestimenta, que actuaría a modo de arnés. El barón está literalmente reventado y sus imperfecciones se ponen de manifiesto sobre todo en su rostro, con partes en carne viva, pústulas y ampollas tumorales. A nivel psicológico, esa fisicidad se correspondería con la representación comportamental de un hombre irracional, impredecible y emocional.

The Baron moved out and away from the globe of Arrakis. As he emerged from the shadows, his figure took on dimension – grossly and immensely fat. And with subtle bulges beneath folds of his dark robes to reveal that all this fat was sustained partly by portable suspensors harnessed to his flesh. He might weight two hundred Standard kilos in actuality, but his feet would carry no more than fifty of them. 'I am hungry,' the Baron rumbled, and he rubbed his protruding lips with a beringed hand, stared down at Feyd-Rautha through fat-enfolded eyes. 'Send for food, my darling. We will eat before we retire.' (Herbert, [1965] 2007, p. 22)

Resulta magistral la interpretación que el norteamericano Kenneth McMillan realiza del orondo patricio en la película. McMillan, que murió en 1989 a la edad de 59 años, estaba entrado en carnes cuando fue designado para interpretar al abultado y rollizo barón grasoso y flotante. Así y todo, recibió maquillaje extra en sesiones interminables para incrementar hasta límites grotescos su papada, según se explica en el “making of” incluido en el DVD de la película (figura 1.1.2.). En su trabajo sobre el cine de Lynch, Alexander recoge el resultado final de tamaña metamorfosis.

The Baron Vladimir Harkonnen is far removed from author, Frank Herbert's character. In his Lynchian guise the Baron is a bloated psychopath, bereft of the political cunning of the novel's character, so grossly overweight that an anti-gravity mechanism is necessary for his mobility, so enamoured with his own pustulant flesh that his physician admires and embellishes his festering boils rather than attempt to cure them, and so exaggerated his homosexual appetites that the sexual abuse of young boys culminates with the Baron's cannibalising of them. (Alexander, 1993, p. 22)

Nada que envidiar al anterior a nivel físico pero recuperando la astucia política que la interpretación de McMillan habría dejado de lado en la película, el encargado de pasear por los aires los kilos de más del caudillo Harkonnen en las dos miniseries. El británico Ian McNeice exhibe en este producto televisivo el metro setenta y tres centímetros de su cuerpo casi desnudo, poniendo de manifiesto ante los espectadores sus carnes rechonchas y abundantes sin ningún tipo de complejo aparente. Lo hace en una escena concreta del capítulo 2 de la miniserie 1, que representa una conversación con su sobrino en la intimidad de la alcoba. En dicho acto ambos dialogan sobre el plan

establecido para exterminar a los Atréides y celebran la excelencia de la maquinación. Exultante, el barón activa sus suspensores, se coloca sobre un mueble en el que permanece recostado Feyd-Rautha, extiende los brazos, abriéndolos, alzándolos, y echa su cabeza hacia atrás mientras su risa casi diabólica inunda la estancia del palacio (figura 1.1.2.). El personaje aparece vestido con un calzón rojo rígido del que surgen diversas tiras textiles, también rojas, cuya función presumible sería la de sujetar el pesado cuerpo del aristócrata. El enemigo mortal de los Atréides endosa, además, una capa roja y blanca de raso, que le cubre la parte frontal del cuerpo mientras está sentado pero que el hombre sitúa a su espalda al alzarse en su grito de celebración, haciendo notoriamente visible su pantagruélica imagen. En conjunto, la indumentaria genera un efecto parecido al que tendría a la vista una braga con liguero, una ropa interior sensual que en el desmesurado cuerpo del individuo provoca una cierta hilaridad. Ante una figuración como la que aquí se expone, no se puede dejar de pensar en los argumentos expuestos por O'Reilly (1981, caps 1-2), que destaca el interés de Herbert por la comunicación no verbal, una inquietud compartida con la psicóloga Irene Slattery, con la que mantuvo en vida múltiples conversaciones que sirvieron de inspiración al autor norteamericano. Para Herbert, este tipo de comunicación permitiría concretar y explicitar los mensajes ocultos del cuerpo, que complementan o contradicen la palabra hablada. De este modo, sus personajes evalúan de manera consciente avisos emitidos por el cuerpo como sonidos, olores, colores y expresiones emocionales no verbales. Lo subliminal en Herbert se convertiría en consciente, saldría a la superficie. Esto es precisamente lo que parece haber ocurrido con la caracterización del barón Harkonnen encarnada por McNeice en la miniserie 1. Una feminización latente en el personaje surge a la superficie de manera descarada a través de aspectos de la comunicación no verbal como son la vestimenta. Pero el hecho de que el noble pueda ser percibido como un hombre afeminado no solo sería responsabilidad de la ropa interior que luce el personaje. El resultado de la interpretación de Kenneth McMillan en la película de 1984 también resulta acaptonada y el actor estadounidense no ha sido visto por la audiencia flotando por la habitación enfundado en ningún liguero. En este sentido, existen otros aspectos que deberían ser tenidos en cuenta. Por ejemplo, las uñas pintadas de negro de McMillan o su voz afectada. Volviendo a la miniserie 1, también los gestos pomposos e histriónicos de McNeice sumarían en la consecución del efecto amujerado de un personaje del que además el público conoce los gustos sexuales, apuntados en el libro 1. Lo que sí parece fundamental y determinante a la hora de percibir al barón Vladimir Harkonnen, en los libros, la película o las miniseries, como un personaje de género dudoso sería la obesidad mórbida que lo identifica. Un cuerpo así, con pechos voluminosos, caderas ensanchadas, muslos abultados, es decir, todo él redondeces, curvaturas y turgencias, sería más propio de una mujer que de un hombre. De hecho, la forma del cuerpo del barón recordaría a una venus paleolítica, la famosa y enigmática Venus de Willendorf, que se expone en estos momentos en el Museo de Historia Natural de Viena, Austria. Esas formas que se exceden se miren por donde se miren, que toman caminos que se salen de lo normativo, en relación con el cuerpo de un hombre, serían aquello que convierte al Harkonnen en ejemplo de feminidad. Otra muestra de exceso o desviación para generar feminidad lo encontraría Calefato (2010a, p. 487) en la triste historia protagonizada por Saartjie Baartman, la Venus de Hotentote, sudafricana de la etnia *khoikhoi* que fue llevada a principios del siglo XIX a Europa para ser exhibida como atracción circense por la peculiaridad de su forma corporal, con unos glúteos impresionantemente abultados, típicos entre las mujeres de su tribu pero

excepcionales entre las europeas de la época. Según Calefato, Baartman, que moriría en 1815, anticiparía la moda del polisón décadas después en el continente, tal vez como recuerdo, reflejo o eco de la figura excesiva y desviada de la africana, que habría calado en el imaginario colectivo como estupendamente femenina a raíz de sus redondas e hinchadas posaderas. Cabe señalar que, tal y como explica Martínez (2015), partes del cuerpo de Baartman como los genitales o el cerebro permanecieron en formol en el Museo del Hombre de París. Sudáfrica y Francia pusieron fin a “esta lamentable y humillante historia de una mujer de color”, acordando que sus restos fuesen devueltos en 2002 a su país natal, donde recibieron sepultura.

Volviendo al barón Harkonnen en la miniserie 1, el hecho de que los responsables de este producto de la industria creativa hayan optado por hacer aparecer al actor en ropa interior respondería a la estrategia comunicativa de apuntillar la idea de cuerpo que se pretende que refleje el personaje, un cuerpo desmesurado que puede resultar repugnante

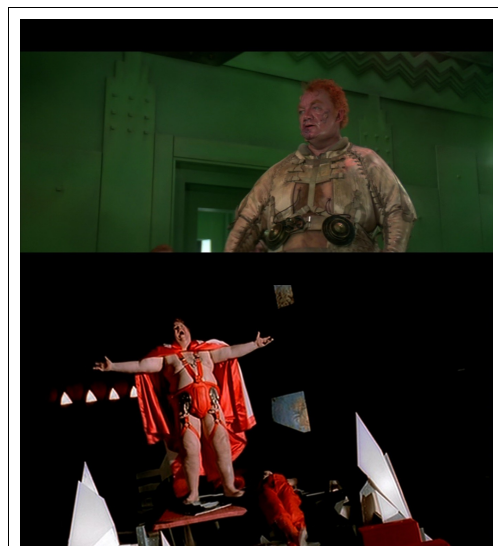


Figura 1.1.2. Arriba, Vladimir Harkonnen en la película. Abajo, en la miniserie 1.

a la vista. Afirma Calefato (1986, p. 81) que, en nuestra cultura, el cuerpo sería una arquitectura cuya composición nunca es estable, es por tanto sustituible. Dicha figura se entendería, también, como un cuerpo mutante, que cambia su apariencia en virtud de valores relacionales (Calefato, 1997, pp. 76-77). Por lo tanto, el cuerpo del actor británico se interpretaría como una construcción intencionada a partir de piezas que se quitan y se ponen en función de un objetivo concreto. El barón, enfundado ahora en su ligero flotante, sería un cuerpo hecho a pedazos, aquel que se realiza mediante coberturas como la ropa, que mantendrían con el cuerpo un rol creativo, en grado de forjar al mismo tiempo el cuerpo y el mundo circundante (Calefato, 1986, p. 17). El calzón rojo rígido del que surgen tiras a modo de arnés que se reparten por el torso o los muslos, en apariencia similar a las ligas de una mujer, estaría destacando el físico de un cuerpo que, de haber aparecido completamente tapado, hubiese sido otro cuerpo completamente distinto,

correspondiente a un hombre psicológicamente también diferente. Esas bragas sólidas, vestidas por el líder de una gran casa de la aristocracia cósmica, poseerían una fuerza expresiva tal como para convencer a quien mira de la perversión del personaje en cuestión. También del contexto social desviado, es decir, del mundo particular en el que desarrolla sus actividades el que viste de tal guisa. El hecho de que el líder Harkonnen haya cambiado de vestuario a lo largo de la serie habría posibilitado introducir en la narración el toque descarriado o depravado que supone exhibir de tal modo a un actor de la talla de McNeice, no solo por su contorno corporal sino también por su trayectoria

artística, que comienza en 1977 y que hoy día, más de cuarenta años después, continúa en activo, según IMDb. Quedaría claro, por tanto, que su cuerpo detenta posibilidades múltiples de expresión en función de endosar unos u otros revestimientos, piezas de un engranaje que permitiría edificar un proyecto significativo particular para una ocasión determinada de objetivo propio.

En las miniseries 1 y 2 existe otro ejemplo claro del concepto que se está trabajando aquí. Se trata del personaje de Chani, la compañera sentimental de Paul y madre de sus hijos. La actriz checa Barbora Kodetová interpreta al personaje, cuya evolución y caracterización se conseguiría, mayormente, a partir del vestuario asignado a la actriz para las diversas escenas en las que va a participar, influyendo en el mensaje de conjunto ofrecido por la intérprete. Piezas de ropa que deberían servir para acompañar y enfatizar la actuación en momentos como la primera toma de contacto entre la *fremen* y el heredero Atrides en el desierto, la vida cotidiana en la guarida rocosa, las ocasiones sofisticadas en la corte, una vez convertida en concubina del nuevo emperador del Universo Conocido, los episodios de enfrentamiento entre la *fremen* y la princesa Irulan o la faceta maternal de Chani. Barbora Kodetová se transforma en un cuerpo pependenciero preparado para la lucha en la gruta en la que Paul topa por primera vez con la joven, mientras huye de las tropas Harkonnen (figura 1.1.3.). La actriz aparece vestida con el reglamentario *destiltraje arrakiano*, diseñado para la miniserie 1 por el checo Theodor Pistek, que acompaña con la capa *jubba* con capucha, a saber, “the all-purpose cloak (it can be set to reflect or admit radiant heat, converts to a hammock or shelter) commonly worn over a sitllsuit on Arrakis” (Herbert, [1965] 2007, p. 596). También con el cuchillo *crys*, sagrado y fabricado a partir de dientes de gusano, enfundado y colgado en el cinturón, y una pistola en la mano. El cuerpo de la actriz transmite combatividad, fortaleza, valor y una cierta historia personal que la situaría entre las mujeres autosuficientes y autónomas que no necesitan a ningún hombre para salir adelante.

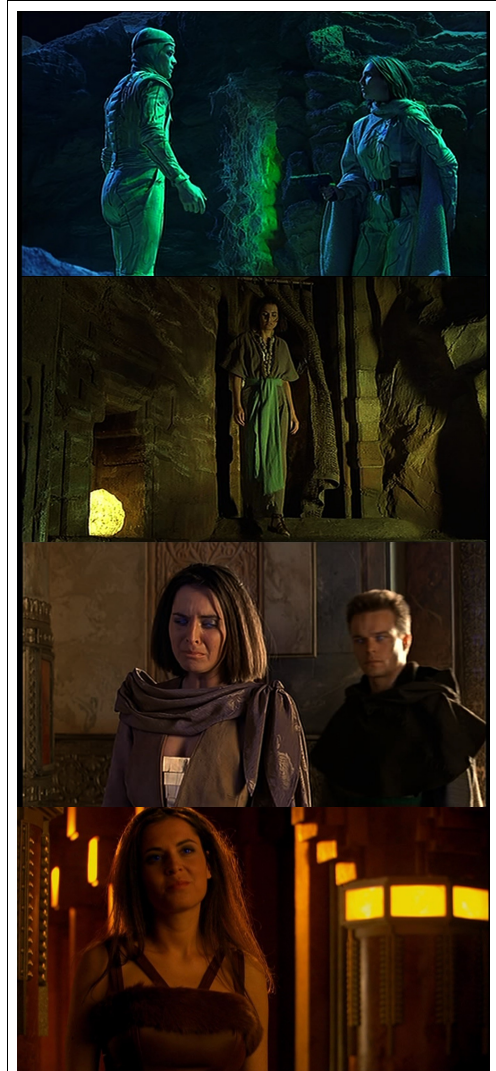


Figura 1.1.3. Diferentes versiones vestimentarias de la *fremen* Chani en las miniseries de televisión.

Pero el espectador también va a poder disfrutar con la imagen de la *fremen* en su día a día cotidiano en el *sietch* del desierto, la guarida de la tribu (figura 1.1.3.). Su cuerpo destila la belleza inocente, natural y asequible de las gentes sencillas, y lo hace a partir de movimientos corporales dulces y de las prendas endosadas, hermosos objetos con un cierto regusto rústico, muy del antojo de los seguidores de la moda ecológica, como se explicará más adelante. Barbora Kodetová muestra también al público el potencial sofisticado de su cuerpo, una vez Paul ha consumado su venganza contra aquellos que acabaron con la vida del duque Leto y se haya convertido en emperador. Junto con el resto de integrantes de la nueva corte, la pareja se traslada al Palacio de Arrakeen, donde la actriz luce un vestuario alejado de la tosquedad del desierto o de la gente común de la ciudad para abrazar indumentos más propios de la alta sociedad transplanetaria (figura 1.1.3.). De este modo, el cuerpo de Chani se recubre por ejemplo con chaquetas de finos tejidos que enmarcan un top construido a base de placas metálicas a modo de escamas doradas. Un fular a conjunto, marrón y con adornos áureos, acaba de apuntillar la caracterización, que sirve para relatar visualmente el tránsito de la joven desde las cavernas arenosas de la tribu a la distinción y elegancia de las grandes estancias imperiales de mármol. Señalado pero a la vez salvaje sería el conjunto de cuero marrón con remates de pelliza que la joven viste cuando, en el palacio, acude a ajustar cuentas con Irulan (figura 1.1.3.). Con el pelo moviéndose libre, los brazos descubiertos y el top sujeto al cuerpo por cuatro tiras de cuero, la imagen que transmite el cuerpo de la actriz sería el de una leona dispuesta a defender su territorio sin importarle lo más mínimo cuantas vidas van a quedar por el camino. No es para menos ya que Chani ha descubierto que Irulan ha estado administrándole un anticonceptivo que está impidiendo que conciba hijos para el emperador. Superado ese trance, que acaba en acuerdo por parte de las dos mujeres, el espectador conoce la faceta materna del personaje, que puede ser visto con un camisón premamá color marfil hasta los pies, antes de despegar rumbo al *sietch* Tabr, donde pretende dar a luz a los gemelos Leto y Ghanima (figura 1.1.4.). Una chaqueta marrón de cuello corola da el contrapunto refinado (no hay que olvidar su acercamiento a las exquisiteces de palacio) a un camisón que se enmarcaría en el conjunto de prendas propias de la cultura *fremen*. Preciosa es, asimismo, la imagen que ofrece la mujer en la ensoñación de Paul sobre lo que podría haber sido su vida plena en familia (figura 1.1.4.). Hay que recordar que Chani muere al dar a luz pero el emperador la imagina con un vaporoso y ligero vestido de tonos celestes y adornos blancos y azules, lo que permite a la actriz ofrecer su vertiente más idílica y convencional poniendo en relación su cuerpo con el de su amado, que se recuesta en ella, mientras juega al ajedrez con sus hijos gemelos. Una estampa, en cualquier caso, irrealizable fruto del anhelo y la dolorosa desesperación. Tal y como se ha podido ver, el cuerpo de Kodetová habría ido mutando según se ha ido desarrollando la trama de las miniseries, para ir adaptándose a las necesidades narrativas.

Enmarcado en la cuestión del cuerpo a pedazos o mutante, el propio Herbert apuntaría en sus novelas este efecto de la materialidad humana. Lo hace en el libro 3, en un diálogo entre el líder *fremen* Stilgar y Leto II, el hijo de Paul. Durante la conversación, los personajes dejan constancia de que los cambios que se están produciendo en el planeta Arrakis, que poco a poco va reverdeciendo y enriqueciéndose de agua, se manifestarían también en los cuerpos de las personas que habitan en él, tanto en su aspecto físico como en los indumentos con los que se revisten:

Indeed, the young women of Arrakis were very beautiful that year. And the young men, too. Their faces glowed serenely with water-richness. Their eyes looked outward and far. They exposed their features often without any pretense of stillsuit masks and the snaking lines of catchtubes. Frequently they did not even wear stillsuits in the open, preferring the new garments which, as they moved, offered flickering suggestions of the lithe young bodies beneath. (Herbert, [1976] 2003, p. 123)

El cuerpo de los *fremen* que se arma fragmentariamente transitaría en sentido contrario en algunos aspectos a las teorías de Calefato. Para ella (1986, p. 74), en el rito de la moda el cuerpo a pedazos sería objeto de diversos sacrificios, como por ejemplo el sometimiento a incisiones o deformaciones. La deformación no sería ni excepción ni metáfora, sino modo de ser del cuerpo de moda. El hecho de que, a diferencia de los resecos y pellejados *fremen* de hace unos años, los jóvenes *arrakianos* presenten ahora unos rostros que brillan serenamente a causa de su riqueza en agua, sería interpretado como una deformación, una alteración de la corporalidad de los habitantes del desierto. Pero, a diferencia de hacerse un agujero en el lóbulo para un pendiente o un tatuaje en la piel, se trataría de un cambio físico motivado por causas ajenas a ellos mismos y de valencia positiva, es decir, no supondría ningún tipo de sufrimiento para el que lo vive sino más bien todo lo contrario. Además, en el libro 3 se incluye un apunte sobre la relación del cuerpo con el disfrute estético y por tanto emocional que obtendría el ser humano a partir de las ropas que lleva puestas. Los *fremen* gozan de un planeta ahora cada vez más verde y sus cuerpos habrían aumentado la proporción de agua existente en ellos, con las modificaciones físicas que eso comporta. En este contexto, prefieren no utilizar siempre *destiltrajes*, sino que optan por prendas nuevas que ofrecen bellas sugerencias de los cuerpos que hay debajo mientras los individuos que las endosan se mueven. En el mundo ficticio de Dune relatado en el libro 3, los jóvenes se encontrarían generando nuevas modas



Figura 1.1.4. Chani embarazada y en una escena familiar en palacio. Abajo un esclavo Harkonnen y dama Jessica convertida en reverenda madre.

vestimentarias en paralelo a las transformaciones de su entorno físico y de su propio cuerpo. Diferente al fenómeno anteriormente mencionado y más acorde con la visión de Calefato sería la representación de los subalternos Harkonnen en la película de Lynch (figura 1.1.4.). Todos ellos lucen la franja superior del cráneo rapada, ausente de pelo. Exclusivamente ese trozo de la cabeza porque el resto del cráneo aparece con cabello. El proceder de los responsables de este producto cinematográfico, que han ideado esa apariencia para este grupo de personas, estaría acorde asimismo con las conclusiones de Evans (2016, pp. 117-118), que afirma que en las novelas de Herbert las características físicas de los personajes indicarían la clase social de los mismos. Esta investigadora se remite a un soldado imperial Sardaukar, que es ubicado por otros personajes entre la élite militar de Shaddam IV a partir de su rubicundez. A causa de dicho motivo, la película habría optado por marcar a los Harkonnen anónimos con el peinado en cuestión, que en cambio no lucen ni el barón, ni sus sobrinos y sus más directos colaboradores, como el médico o el computador humano, Piter de Vries. El chocante peinado, esa modificación o deformación corporal, sería permanente en caso de haber sido realizada, por ejemplo, aplicando metal incandescente sobre la franja a despoblar de pelo. Podría, además, ser fruto de alguna caprichosa orden del jefe Harkonnen, muy dado a humillar a sus subordinados. Pero esa peculiar manera de presentar en sociedad la cabellera también podría ser consecuencia de algún tipo de uso o costumbre capilar en boga en ese momento dado en la cultura planetaria Harkonnen. El cuerpo a pedazos de los habitantes del planeta Giedi Prime sería objeto, de este modo, de una deformación artificial del cabello que, para ellos, supondría un modo de ser del cuerpo de moda (Calefato, 1989, p. 15).

Se pone el foco ahora en otro colectivo que aparece en la misma película, la hermandad de la Bene Gesserit. Las integrantes de este grupo se presentan ante el resto de facciones del universo con la cabeza completamente afeitada, libre de cabello, y con un vaporoso vestido negro salpicado de pizcas de amarillo, que se complementa con un velo larguísimo que cuelga por la parte trasera y que nace en un tocado que se coloca en el occipital de la cabeza. Cuando la madre de Paul, dama Jessica, participa y supera con éxito el rito de consumir el venenoso Agua de Vida y se convierte en reverenda madre de los *fremen*, pasa a adoptar una apariencia similar a la de las acólitas de la Bene Gesserit, hermandad a la que de hecho pertenece. La actriz inglesa Francesca Annis interpreta al personaje que, por requerimientos del guión, debe comparecer en pantalla en las secuencias finales de la película con la cabeza absolutamente sin pelo (figura 1.1.4.). La deformación o transformación corporal a partir del afeitado completo de la cabeza, en este caso, no parece tanto responder a una moda en el seno de la Bene Gesserit sino más bien a un precepto de ornato relativo a los rituales religiosos que, en principio, estas mujeres están llamadas a realizar. Tal y como se dice que hacen las monjas budistas, las acólitas Bene Gesserit y las reverendas madres afines a la hermandad podrían prescindir de lucir cabello sobre el cráneo como expresión de su voluntad de renunciar a la vanidad personal (Niculescu, 2011, p. 314). Sea como fuere, no está de más apuntar que incluso los hábitos religiosos están sujetos a evoluciones más o menos pronunciadas a lo largo del tiempo, motivadas por el gusto de aquellos que los visten. De hecho, respecto de una presunta moda en el hábito eclesiástico, sería posible registrar cambios a lo largo de los siglos y atribuirles un significado social (Calefato, 2004, p. 135). Una situación que también podría darse sobre los cuerpos de las reverendas madres en el otro mundo posible imaginado por Herbert para dentro de

miles de años, plasmado en sus novelas y en las reinterpretaciones audiovisuales realizadas a partir de ellas.

A modo de recopilación, en las líneas precedentes se ha realizado una reflexión sobre el concepto de cuerpo, fundamental para entender la categoría de cuerpo revestido, desde la óptica de las teorías de Calefato, que han sido completadas con aportaciones de investigadores que se centran en la obra de Herbert como O'Reilly y Evans. También han sido utilizadas teorías elaboradas por Alexander, estudioso de la cinematografía de Lynch. El resultado habría permitido ilustrar la idea del cuerpo como sede de tensión entre salud y enfermedad, entre muerte y vida, a través de la imagen espeluznante del esclavo sexual del barón Harkonnen muerto, al que se le había implantado una aguja venenosa en el muslo, una estampa que aparece tanto en el libro 1 como en la miniserie 1. Asimismo, el cuerpo imponente y semidesnudo de Feyd-Rautha emergiendo de una cámara de baños de vapor en la película habría servido también para ahondar positivamente en el concepto anteriormente mencionado. Las nociones lynchianas de cuerpo perfecto han sido explicadas a partir de la escena en que Paul desciende enfundado en un *destiltraje* negro las escaleras que dan acceso al hall del Palacio de Arrakeen en los minutos finales de la película. El personaje cumpliría con los requisitos estéticos y psicológicos que Lynch adjudica a los hombres racionales de bien. En relación con el cuerpo imperfecto, ha sido utilizada la figura de Julie Cox en las miniseries 1 y 2. Aunque nada tiene que ver la actriz con la película de Lynch, su figura física, que la aproxima peligrosamente a la anorexia, habría servido para profundizar en la cuestión de la insalubridad de los cuerpos. El barón Harkonnen de la película sí que habría servido, por lo grotesco de su apariencia, para confirmar las ideas de Lynch del cuerpo imperfecto, feo, roto y correspondiente a una psique irracional y desequilibrada. La versión del barón ofrecida en las miniseries 1 y 2 habría continuado esta temática, para corroborar asimismo la cuestión de la teoría que propone la desviación y el exceso de los cuerpos como representación cercana a la feminidad. La concepción occidental recogida por Calefato de un cuerpo que se construye a pedazos y que muta constantemente en su devenir social ha sido explicada a partir de la imagen casi cómica del barón Harkonnen en la miniserie 1, vestido en ropa interior roja que recordaría los ligeros femeninos. La *fremen* Chani de las miniseries 1 y 2 también habría ayudado en estas líneas para comprobar cómo, tal y como propone Calefato que ocurre con las personas en el mundo actual, los personajes de ficción evolucionarían a través de la narración, un movimiento de transformación que se comunicaría perfectamente en paralelo mediante los cambios de vestuario que se impone a los actores. También se han podido ofrecer ejemplos de cuerpos sometidos a deformaciones que generarían nuevas modas o que responderían a la necesidad de asumir usos y costumbres vestimentarios. Se ha realizado a través de los jóvenes *fremen* del libro 3, que crecen en cuerpos ricos en agua, a diferencia de sus antecesores, a causa de los cambios experimentados por el planeta Dune. También a través de los subalternos Harkonnen mostrados en la película, que se afeitan una franja de la cabeza (o son obligados a afeitarse esa parte), un rasgo que por otro lado indicaría su clase social. Asimismo, se ha utilizado la imagen en la película de las reverendas madres Bene Gesserit, que lucen completamente calvas, para penetrar un poco más en la idea que relaciona las modificaciones corporales con el cuerpo a la moda.

2.1.b. Nuevos tipos humanos: entre transhumanismo y antihumanismo.

Desde un punto de vista evolutivo, el cuerpo humano se encontraría en proceso de transformación constante. La situación implica, además, que la idea de ser humano sea revisitada y reformulada una y otra vez a través de múltiples recorridos intelectuales filosóficos, sociológicos, literarios, cinematográficos, etc. A continuación, se explora la visión de este asunto que pondría en relación el cuerpo biológico de la persona con aquellos artilugios, objetos o revestimientos, con los que se pretende y se consigue mejorar al individuo física y mentalmente y/o se busca que el sujeto recorra el camino evolutivo hacia una entidad superior o preferible a la presente, que se toma como punto de partida. Este cometido se realiza a partir de las teorizaciones elaboradas por Calefato en relación con los conceptos de cibernético, cuerpo protético y cuerpo mutante. Su visión, aplicada al universo creado por Herbert, se contextualiza, amplía y perfila a través de las aportaciones que diversos autores han realizado sobre el asunto. Se incluyen las propuestas de los científicos Clynes y Kline, padres del término “cibernético”, y los análisis filosóficos sobre transhumanismo y posthumanismo de Ferrando o Soper. Se tienen en cuenta las reflexiones sobre la mutación de los estudiosos del género de ciencia ficción Levy y Slonczewski o, también, Jones. El análisis se engrandece a partir de los apuntes que se relacionarían con el cibernético realizados por Naha, cronista del proceso de elaboración de la película *Dune* (1984), y trabajos sobre este concepto en las obras de Herbert realizados por O'Reilly, Irizarry o Evans, con su particular contribución sobre los cibernéticos de la Nueva Ola creados, según la autora, por el escritor. También se recogen las aportaciones sobre el potencial del ser humano o los nuevos tipos de humano realizados por estudiosos de Herbert como D'Amassa, DiTommaso, Palumbo, Touponce, Broderick, Roberts o Singh. Desde fuera de este ámbito, se atiende a los trabajos de Álvarez, Waldman o Chinchilla, que servirían para rastrear el posible origen de algunos personajes inventados por el autor norteamericano, que entroncarían con la tradición cultural judía o árabe. Asimismo se recogen las reflexiones sobre el ser humano cuya mente actúa al modo de una computadora elaboradas por Touponce, O'Reilly y Evans. Sobre el cuerpo femenino evolucionado se contemplan los trabajos de Knezková, Kennedy, Georgescu o Mack y, por otro lado, Torres, Irizarry y Herman nutren el trabajo con sus reflexiones sobre qué es la humanidad o lo humano en las obras de Herbert aquí analizadas.

Las ideas del elenco de autores previamente enumerados dialogan a continuación con una serie de personajes que serían ubicables en las categorías de cibernético y cibernético de la Nueva Ola, a los que nos referiremos posteriormente. Con respecto al primero, se tienen en cuenta los *fremen* vestidos con un *destiltraje*, dispositivo vestimentario cuya tecnología permite a estas personas adaptar su cuerpo a las condiciones climáticas adversas del planeta donde se sitúa la mayoría de la narración del libro 1. También se contempla la figura del *ghola* Hayt, un ser revivido de entre los muertos en el libro 2 a partir de las células del cadáver de Duncan Idaho, leal caballero al servicio de la Casa de Atreides. Se va a hacer mención de soldados integrados en diversos ejércitos de las casas nobles, por albergar en sus cuerpos dispositivos tecnológicos con los que materializan el arte de la guerra que combina lo orgánico con lo inorgánico. El barón Vladimir Harkonnen resulta interesante aquí, también, para desglosar las reflexiones éticas sobre el cuerpo protético, a cuenta de los suspensores que permiten que el obeso aristócrata pueda moverse. Asimismo, se tiene en cuenta al colectivo de la Bene

Gesserit, hermandad femenina de científicas cuyo proyecto eugenésico sería la condición de posibilidad de la narración de la saga. También se introducen los *mentat* o computadores humanos y los “Face Dancers”, traducidos aquí como *rostros bailarines*, creados genéticamente por los miembros de la Bene Tleilax con capacidades sorprendentes, tales como adquirir por imitación el aspecto físico exacto de cualquier persona existente, tanto masculina como femenina. Finalmente, se trata el caso del hijo de Paul Atreides, Leto II, que consuma la suicida voluntad poshumanista de obliterar y superar al humano al fundirse en el libro 3 con otra especie, el gusano de arena.

Los científicos Clynnes y Kline (1960, p. 26) exponen a través de un artículo publicado en las páginas de la revista *Astronautics*, donde acuñan por primera vez el término “ciborg”, que el viaje espacial desafía a la humanidad no solo tecnológica sino también espiritualmente, ya que invitaría al hombre a participar activamente en su propia evolución biológica. La idea, elaborada a partir de la perspectiva real del embarque de seres humanos en naves galácticas para surcar las estrellas, sería poderosa y sugerente, por cuanto convida a imaginar otros mundos posibles, los individuos que los habitan y sus características y cualidades. A lo largo del artículo, la pareja de científicos proyecta un escenario en el que, ante los agentes externos que un astronauta debería enfrentar en el espacio, su cuerpo se autorregula y se mantiene con vida a partir de modificaciones bioquímicas, físicas y electrónicas y sin necesidad, afirman los autores, de modificar lo que la persona sería por herencia. El hombre propuesto por la pareja norteamericana se beneficiaría de un complejo organizacional exógenamente ampliado que funciona inconscientemente como un sistema homeostático integrado, que Clynnes y Kline (1960, p. 27) denominan “ciborg”. En un comentario relativo al trabajo de ambos científicos, Evans (2016, p. 12) asegura que el término nacería de la contracción entre “cibernético” y “orgánico”. Sea como fuere, *Astronautics* ofrece en 1960 una teorización seria, científica y completa sobre la implementación entre hombre y máquina con la voluntad de que su funcionamiento sea, además, inconsciente, lo que posibilitaría al ciborg concentrarse en explorar nuevos mundos estelares o en sentirlos y disfrutarlos sin necesidad de estar pendiente del funcionamiento de los sistemas artificiales creados para y endosados sobre o dentro de su cuerpo para mantenerlo con vida. Lo contrario, según ambos autores, convertiría al aventurero espacial en esclavo de la máquina, al depender de ella, situación que entroncaría con la guerra santa contra las máquinas pensantes, la Yihad Butleriana, asunto fundamental en la saga de *Dune* y punto de partida para construir la civilización imaginaria en la que se desarrolla la historia del héroe Paul Atreides. De hecho, en el contexto descrito por las novelas no existen las computadoras, robots o ningún tipo de aparato tecnológico que piense por sí mismo de manera autónoma. Han sido abolidos, prohibidos después de que, en una contienda devastadora y de proporciones cósmicas, la raza humana haya conseguido liberarse de la esclavitud a la que había sido sometida por lo que hoy vendría a denominarse inteligencia artificial (IA).

La tecnología tal y como se entiende mayormente hoy día habría sido eliminada de la ecuación de Herbert. En el punto histórico narrado en la saga esa tecnología carece de poder para hacer desaparecer ella sola por sí misma a la humanidad o, por el contrario, elevarla a los altares. A este respecto, afirma Evans (2016, pp. 5 y 118) que el destino de la especie recaería sobre el individuo y sus decisiones y que lo que realmente amenaza al *homo sapiens* en *Dune* sería la decadencia del acervo genético. Esto sería

así porque en esta ficción se parte de una premisa singular: cualquier habilidad que posea un humano proviene de su composición genética o es un producto del ambiente o del entrenamiento (Irizarry, 2013, p. 9). Los individuos excepcionales, que poseen los mejores genes, deben ser preservados, para hacer progresar a la especie en su conjunto. Este particular se comprobaría, por ejemplo, atendiendo a las características y aptitudes atribuidas a Paul Atreides, un ser ciertamente especial, que suma en sí las capacidades de cálculo y de procesamiento de datos de un computador humano, las habilidades de autocontrol físico y psicológico de una acólita Bene Gesserit, la presciencia que le permite conocer el futuro y, por supuesto, los modos de un líder de la nobleza, nacido y educado para capitanear y gobernar planetas enteros. Para que esto sea así, el joven ha nacido en el marco de una familia aristocrática que, sin ser consciente de ello, participa de un programa eugenésico secreto que contempla el cruce de ciertas personas de la élite, con rasgos genéticos específicos, que ha sido milimétricamente proyectado e implementado durante generaciones por la hermandad Bene Gesserit. Este grupo ansía crear el Ser Supremo mediante el cual controlar desde la sombra el Universo Conocido, ya que la idea sería colocar a esta persona en el trono imperial para después manejarla según lo que interese a la hermandad. Pero Paul Atreides se sitúa más allá de todo eso. Es un ser al margen, una figura de frontera, porque habría nacido una generación antes de lo que esperaba la hermandad y es, de hecho, un individuo diferente al calculado, su nacimiento supone algo inesperado. Personajes como el Atreides servirían para mostrar la clara preocupación de Herbert por la realización del potencial humano, tal y como afirma D'Amassa (2005, p. 185), que subraya que en cualquier caso el escritor norteamericano considera ese punto evolutivo un camino lleno de peligrosas consecuencias, ya sea para el mundo externo o para la psique interna. Por su parte, Evans (2016, pp. 6 y 8) se muestra convencida de que Herbert postula al cuerpo como lugar de restauración y fuente de las cualidades superiores de la humanidad, un planteamiento de arranque que invitaría a la persona imaginada a evolucionar en *Dune* hacia la figura del cibernético y hacia lo que la autora denomina la ciencia de lo subjetivo, sobre lo que se profundiza más adelante en el apartado dedicado al cibernético de la Nueva Ola. En cualquier caso, este posicionamiento narrativo le cuesta a Herbert cierta crítica no exenta de ironía, cuando Levy y Slonczewski (2003, p. 176) se cuestionan cómo es posible que un escritor con la base científica de Herbert defienda en novelas como *Dune* (1965) o *The Dosadi Experiment* (1977) atributos como la percepción extrasensorial o los poderes supernaturales. La respuesta a esta pregunta se argumentará posteriormente en este texto.

Para el estudio del cibernético, Calefato (2002b, p. 26) sugiere poner el foco de atención en las representaciones de la implementación entre orgánico e inorgánico sobre el cuerpo humano y en el cuerpo humano. Clynes y Kline (1960, p. 27) postulan, en este sentido, que el cibernético “deliberately incorporates exogenous components extending the self-regulatory control function of the organism in order to adapt it to new environments”. En la ficción analizada un elemento parece cumplir con las propuestas de Calefato y los científicos norteamericanos. Se trata del *destiltraje*, la prenda que cubre de pies a cabeza y que los *fremen* del desierto utilizan para adaptar su cuerpo a las condiciones climáticas extremas del planeta Dune, donde no cae ni una sola gota de lluvia. Herbert imagina una cobertura corporal total de vocación utilitaria y que concentra, en el tejido que recubre una persona, una tecnología ultrasofisticada que parece haber nacido de los

laboratorios de los mismísimos padres del término cibernético. Irizarry (2013, p. 42) se muestra convencida de que cualquier *fremen* que use un *destiltraje* para viajar en el desierto profundo sería considerado un cibernético, ya que el traje de destilación es una pieza de tecnología que recupera el agua que normalmente se perdería, permitiendo así la supervivencia. Los habitantes del desierto, considerados en el Imperio del Universo Conocido gentes retrasadas y primitivas, serían en realidad capaces de crear una tecnología que, aplicada al cuerpo, les faculta a adaptarse perfectamente a la vida en un entorno hostil y aumentar de este modo sus capacidades humanas. Pasan de ser inviábiles para el mundo Arrakis a convertirse en una criatura más del desierto, plenamente adaptados a él, donde desarrollan una vida satisfactoria. La fórmula entroncaría con la línea de pensamiento poshumanista analizada por Ferrando (2013, pp. 28-29), que asegura que esta corriente filosófica ni idolatra ni tampoco rechaza la tecnología, lo que supondría por otro lado una especie de neoludismo. El poshumanismo en cambio investigaría la tecnología precisamente como modo de revelación, volviendo a su significado ontológico. En este sentido, los *fremen* son un pueblo llegado hace miles de años a Dune como personas que evolucionan a seres *arrakianos* gracias a una tecnología vestimentaria desarrollada en su cultura que les permite adaptarse al planeta sin necesidad, por otro lado, de alterar su herencia genética, que irá evolucionando de manera natural al ritmo lento que presuntamente habría caracterizado a la especie humana.

El encargado de dar a conocer los pormenores de la tecnología del *destiltraje* en el libro 1 es el doctor Kynes. El personaje creado por Herbert ostenta el título de segundo planetólogo imperial, un alto funcionario al servicio del emperador, por tanto vinculado al sistema imperante. Pero tiene una doble vida que le asocia a los *fremen* del desierto. Hijo de Pardot Kynes, primer planetólogo imperial venido de los mundos exteriores, el doctor es hijo, marido y padre de mujeres *fremen*. Él será el responsable de guiar al duque Leto Atreides y a su hijo Paul durante la visita que realizan, recién llegados al planeta, a una cosechadora de especia *melange*. Previamente a que la comitiva suba al vehículo que va a transportarles hasta el lugar donde trabajan los recolectores de especia, Kynes clarifica ante los nuevos gobernantes planetarios la importancia de vestir adecuadamente en el exterior un traje de destilación. Explica el funcionamiento interno de la prenda, que sería definida a partir de su reseña tecnológica:

'It's basically a micro-sandwich – a high-efficiency filter and heat-exchange system.' (...) 'The skin-contact layer's porous. Perspiration passes through it, having cooled the body... near-normal evaporation process. The next two layers...' (...) '...include heat exchange filaments and salt precipitators. Salt's reclaimed.' (...) 'Motions of the body, specially breathing,' (...) 'and some osmotic action provide the pumping force.' (...) 'Reclaimed water circulates to catchpockets from which you draw it through this tube in the clip at your neck.' (...) 'Urine and feces are processed in the thigh pads,' (...) 'In the open desert, you wear this filter across your face, this tube in the nostrils with these plugs to insure a tight fit. Breathe in through the mouth filter, out through the nose tube. With a Fremen suit in good working order, you won't lose more than a thimbleful of moisture a day – even if you're caught in the Great Erg.' (Herbert, [1965] 2007, p. 121)

El *destiltraje* regula la temperatura corporal, recicla la sal y la humedad, que es convertida en agua y recuperada en diversos compartimentos. Procesa la orina y las heces. Contiene, además, una cánula por la que exhalar el aire respirado y un conducto

por el que sorber el agua corporal almacenada en los bolsillos de recuperación. El traje de destilación representa la unión paradigmática del cuerpo humano con componentes externos artificiales, de los que se ayuda para mejorar su ser en el mundo. Incorpora, sin lugar a dudas, elementos externos que agrandan la función de control autorregulador del organismo físico-biológico para adaptarlo a un nuevo entorno, un planeta desértico infernal. Para un *fremen*, ingerir el agua recuperada por su traje forma parte de lo cotidiano. Pero un novato tendría sentimientos encontrados la primera vez que sorbe su propio líquido recuperado. Herbert apunta esta reflexión en el pasaje que relata la huida de Paul y su madre, Jessica, cuando el palacio donde se instala la Casa de Atreides en Arrakis es atacado por las tropas Harkonnen ayudadas en secreto por soldados del propio emperador y por el traidor doctor Yueh, que ha saboteado desde dentro las defensas de la fortaleza. Como forma de redención, Yueh ha preparado la manera para que Jessica y su hijo puedan escapar al desierto y ha colocado un kit de supervivencia en el vehículo que utilizan, que incluye *destiltrajes*. Ya en la ardiente arena, la dama viste la tecnológica prenda. Jessica se decide por primera vez a intentar llenar su boca con el líquido proveniente de los bolsillos de recuperación, producto procesado a partir de los restos de humedad de su propio organismo. La concubina del duque Atreides encuentra salobre el agua con la que calma la sed enfermiza (Herbert, [1965] 2007, p. 275), un hecho que le hace recordar la riqueza acuosa del planeta del que provienen, Caladan.

Más allá de los anhelos emocionales, el *destiltraje* que convierte a Jessica en un cibernético deviene también en un elemento de cobijo y protección para la mujer, una guarida para el cuerpo, al que ayuda a mantenerse en una situación vital óptima. El traje de destilación cumpliría de este modo con el concepto trabajado por Calefato (2011b, pp. 158-159) sobre la ropa refugio, una teorización realizada a partir de los trabajos de la artista visual Lucy Orta, que experimenta con trajes que serían a la vez tiendas de campaña. Se trataría de vestidos concebidos como objetos de frontera en contacto con la piel y con la calle (el entorno). La ropa así interpretada preserva de las adversas condiciones del clima y reconduce el vestido a una de sus funciones primarias, la protección. Tal y como explica el doctor Kynes, el *destiltraje* necesita del contacto con la piel del que lo viste para realizar su función y a partir de esa fricción la transpiración atraviesa una capa porosa del traje enfriando el cuerpo en un proceso de evaporación muy similar al natural. Por otro lado, la prenda ejerce de línea divisoria entre cuerpo y desierto, entre vida y muerte, entre lo protegido y lo dañino, la luciferina sequedad climática de Dune. Pero para que el *destiltraje* cumpla su función práctica y se convierta verdaderamente en ropa refugio, debe vestirse convenientemente sellado, tal y como explica Kynes al duque y a su hijo. De esta manera, se descarta que puedan producirse pérdidas de agua por evaporación hacia la deshidratada atmósfera planetaria. Los *fremen* viven obsesionados con lo que en las novelas ha venido a denominarse la disciplina del *destiltraje* o disciplina del agua, que genera toda una ideología coercitiva soterrada que anima constantemente a los habitantes del desierto a mantener unas pautas de vida que aseguren el buen funcionamiento del traje de destilación. Este aspecto, al que se volverá más adelante en esta tesis, viene a poner de manifiesto la prioridad de la practicidad de la prenda, ideada y fabricada con un fin muy concreto, en torno al que giran los demás aspectos relacionados con este revestimiento, como por ejemplo su estética. Además, el *destiltraje* requiere de ponerse en relación con otros elementos vestimentarios para adquirir la efectividad máxima. Así, los *fremen* son

descritos en los libros con una serie de prendas que actúan de manera superpuesta. Usan máscaras de respiración y la tradicional capa *jubba* con capucha, multiusos y que se puede regular para reflejar o admitir el calor radiante. También calzan botas que contienen los mecanismos de ignición que permiten el bombeo del agua recuperada dentro del traje de destilación, etc. Los *fremen* así imaginados y representados serían ejemplo del vestirse al modo “cebolla” (Calefato, 2011b, p. 158), que supondría vestir ropas a capas, de lo más ligero a lo más pesado, para estar preparado para afrontar cualquier situación climática que vaya sucediendo a lo largo del día. En el caso *arrakiano*, las diferentes prendas a capas irían sumando capacidad tecnológica para reforzar la protección del cuerpo en su deambular por la arena incandescente. De hecho, junto con el *destiltraje*, la capa con capucha es un elemento siempre presente en la vestimenta *fremen*, tal vez buscando el efecto funcional anhelado de crear una corriente de aire interna que alivie aún más las altas temperaturas, tal y como se dice que harían tuareg o beduinos, con sus anchas túnicas. Asimismo, es clara la función de la capa *jubba* cuando es descrita como una prenda que, entre otras muchas utilidades, ha de servir para reflejar la radiación calórica, alejándola del cuerpo humano. La imagen completa de un *fremen*, por tanto, supone la existencia de botas, *destiltraje*, capa y capucha, una apariencia que es precisamente la que ofrece el doctor Kynes al duque y a su hijo, justo antes de la inspección de la planta recolectora de especia: “(...) tall, thin, dressed for the desert in loose robe, stillsuit, and low boots. The man's hood was thrown back, its veil hanging to one side, revealing long sandy hair, a sparse beard” (Herbert, [1965] 2007, p. 118).

En cuanto a las representaciones audiovisuales de esta idea, serían las miniseries 1 y 2 los productos audiovisuales que respetan con mayor literalidad el conjunto que conforma el *destiltraje* imaginado por el escritor. En la película no hay ni rastro de las capas *jubba* con capucha, centrándose la representación filmica de los *fremen* en la caracterización a través del mono color oscuro descrito en el “making of” por Bob Ringwood, director de vestuario, como un “essential central thing of the movie” de “futuristic aboriginal quality, so they were almost tribal”. En cambio, en los diseños elaborados por Theodor Pistek para las miniseries 1 y 2 la capa encapuchada es, como en los libros 1, 2 y 3, una pieza importante que deja en un segundo plano, al cubrirlo, el *destiltraje*, que habría perdido en estas producciones televisivas la espectacularidad y contundencia que sí tendría el de la película. En cualquier caso, es pertinente mencionar que los diseños de Pistek recogen incluso la capucha condensadora descrita en las novelas, que forma parte del *destiltraje* y sobre la que se coloca la capucha de la capa *jubba*. Por tanto, los *fremen* de libro y de las miniseries irían doblemente encapuchados. En el segundo capítulo del libro 3 se hace mención explícita precisamente a esta parte del traje, cuando los hijos gemelos de Paul y Chani, Leto II y Ghanima, se reconfortan del frío de las galerías de una caverna subterránea mediante sus *destiltrajes*, que visten en ese caso con la capucha de condensación retirada hacia atrás: “It was cool in the Sietch Tabr, but the stillsuits were warm and the twinks kept their condenser hoods thrown back from their red hair” (Herbert, [1976] 2003, p. 10). En cualquier caso, con o sin capa, con o sin capucha, lo importante de la traslación de la idea de Herbert a los productos audiovisuales debería ser, a entender de quien suscribe estas líneas, la representación en imagen de la tecnología contenida en el traje, que convierte en cibernético a quien lo viste, y que, en vez de adaptar el ambiente a la persona, ayuda a acomodar el hombre a su entorno, tal y como proponen Clynnes y Kline:

Solving the many technological problems involved in manned space flight by adapting man to his environment, rather than vice versa, will not only mark a significant step forward in man's scientific progress, but may well provide a new and larger dimension for man's spirit as well. (Clynes y Kline, 1960, p. 76)

Pero el cibernético no siempre tendría un valor positivo o esperanzador. Afirma McLeod (2003, p. 350) que el género *ciberpunk*, cuyo pistoletazo de salida se situaría en la publicación de la novela *Neuromancer* (1985) de William Gibson, respondería a la motivación de poner el foco de atención en el lado oscuro de la naturaleza humana, mirando en la zona lóbrega de la interacción humano-máquina. En *Dune*, el episodio más tenebroso de esa relación entre carne y acero, entre natural y artificial, quedaría al margen de la historia puesto que, como ya se ha comentado, ocurre miles de años antes de los eventos narrados en relación con el héroe Atréides. Se trata de la guerra entre hombres y máquinas pensantes, que en cualquier caso permanece bien presente en el recuerdo de los seres humanos, que por lo general se muestran recelosos ante las máquinas. De esta manera, Herbert introduciría en sus libros el debate ético sobre los cuerpos fabricados a partir de la hibridación de máquina y organismo. Lo hace incluyendo personajes como el *ghola* Hayt, que aparece en el libro 2 y que es ofrecido como regalo a Paul, ya emperador, de parte de sus enemigos con la intención de que la criatura realice un magnicidio. El *ghola* ha sido revivido de entre los muertos a partir de células recuperadas del cadáver de Duncan Idaho, leal caballero al servicio de la Casa de Atréides, que fallece en el libro 1 protegiendo a Paul. Hayt es exactamente igual a un Duncan adulto, recordado en el Imperio por su físico portentoso y la gran atracción que genera en las mujeres. El ser ha sido creado en un tanque *axolotl* por los científicos de la Bene Tleilax. Los integrantes de esta civilización galáctica son expertos en edición genética, que ellos denominan el lenguaje de Dios. Pero Hayt es especial porque sus creadores no se limitan a fabricarlo como mero producto orgánico sino que han cambiado sus ojos originales por artilugios metálicos artificiales que, según los *tleilaxu*, serían incluso mejores que los órganos de visión humanos.

Hayt es una nueva concreción de la idea de la implementación de orgánico e inorgánico sobre el cuerpo humano y en el cuerpo humano. Afirma Palumbo (1998, p. 445) que sus ojos metálicos serían en realidad un talismán destinado a recordar a Paul los orígenes de dicho regalo. Los aparatos mecánicos tal vez, también, sirven para alertar al emperador de las funestas intenciones de los creadores del *ghola*, aviso contenido asimismo en la propia palabra utilizada por Herbert para denominar al ser y a otros como él. Afirma Touponce (1988, cap 3) que *ghola* se relaciona etimológicamente con el término en inglés “ghoul”, referido a un espíritu maligno o demonio del folclore musulmán que saquea tumbas y se alimenta de cadáveres (Your Dictionary 2020). Se trataría de un ser no muerto o un subhumano, que come carne humana. También se aplica a un ladrón de tumbas o al que se deleita en lo repugnante y lo morboso. Su traducción castellana sería “gul”. En su artículo dedicado a los seres maléficos en el Islam, Álvarez (2011, pp. 8-9) caracteriza al gul como ser creado que muere, pero que puede resucitarse y resucitar a otros, un genio destructor, hostil, bestial y diabólico, capaz de asumir diversas formas, tanto masculinas como femeninas. Por otro lado, tal y como afirma Singh (2012, pp. 70-71), el *ghola* se relacionaría con el *golem* judío. En

este sentido, Waldman (1990, p. 95) define este último como la criatura creada a través de un acto mágico al pronunciar una combinación de letras y números que culminan en el Nombre Divino. Chinchilla (2001, p. 13), por su parte, explica los orígenes del *golem* mágico o homúnculo a partir de las recetas del cabalista alemán del medievo y padre del jasidismo Eleazar de Worms, fórmulas que contendrían una mezcla de letras y prácticas mágicas destinadas a obtener determinadas experiencias místicas, durante las que el *golem* cobraría vida autónoma. Según esta investigadora, el hombre artificial sería primeramente creado a partir de barro por personas piadosas que recurren a la ayuda Dios, para pasar con el tiempo a utilizarse cera como material y ser un acto de magia negra guiado por Lucifer. Chinchilla (2001, p. 14) marca el siglo XVII como punto de inflexión a partir del cual y, absolutamente en contra de las antiguas representaciones hebreas, tendría lugar la desviación de la imagen del *golem* hacia lo amenazador y lo maligno. El hombre artificial se ve dotado de una energía excepcional, es capaz de promover grandes calamidades y posee la fuerza para destruir el universo. Esta concepción, con ligeras variantes, habría perdurado según la autora hasta nuestros días en la figura del robot. Herbert se habría inspirado en toda esta tradición cultural árabe y judía para crear un hombre artificial engendrado fuera de los cauces naturales y cuyo propósito *a priori* sería el de originar algún tipo de mal, en este caso destruir al emperador del Universo Conocido. Resulta destacable el paralelismo entre la ingeniería genética, es decir, el lenguaje de Dios utilizado por los integrantes de la Bene Tleilax para crear a su *ghola*, y las combinaciones de letras, números y prácticas mágicas que apelarían a Dios (y más tarde al diablo) apuntadas por Waldman y Chinchilla entre los judíos que traen a la vida a su *golem*. Más interesante aún si cabe, en el caso de Hayt, sería lo mencionado por Álvarez sobre el gul árabe, el ser que puede resucitarse, como parece que se hace con Duncan Idaho, y que tiene la capacidad de resucitar a otros. Según se desarrolla la saga, en las novelas *Heretics of Dune* (1984) y *Chapter House Dune* (1985), la Bene Tleilax se convierte en uno de los grupos con más peso en la narración. Su sociedad está compuesta por los Maestros (los científicos, todos hombres, que gobiernan dicha sociedad y que son muy beatos respecto de sus creencias religiosas) y los *rostros bailarines* (creaciones genéticas hermafroditas que actúan a las órdenes de los Maestros). Según avance la historia se aclara al lector que los tanques *axolotl* serían los úteros de las mujeres de Bene Tleilax, que permanecen en estado inconsciente, utilizadas como meras matrices gestantes de los entes biológicos creados mediante el lenguaje de Dios. También se explica que los propios Maestros han conseguido la tecnología que les permite clonarse a ellos mismos una y otra vez, además de poder transferir la memoria acumulada en las vidas sucesivas de un cuerpo a otro. Es decir, habrían conseguido una forma de vida eterna. Ellos mismos se han convertido en *ghola* que, a su vez, como el gul árabe, genio maligno, es capaz de resucitarse y resucitar a otros, en este caso por ejemplo los innumerables Duncan Idaho que reviven una y otra vez, a partir de las células que conservan del cadáver del Duncan original. Los crean para Leto II durante los tres mil quinientos años que el hijo de Paul Atreides gobierna el Universo Conocido como Dios Emperador, tal y como se explica en la cuarta novela de la saga.

Explorados los probables puntos de inspiración para el *ghola* y las implicaciones que este nuevo tipo humano comportaría, es momento ahora para analizar su interacción con otros personajes. La primera vez que Paul tiene contacto con Hayt es en la

recepción ofrecida por el emperador al embajador del Gremio Espacial, grupo que detenta el monopolio de los viajes interestelares a partir de la habilidad de sus Timoneles de plegar el espacio mediante la ingestión de especia *melange* y el dominio de la ciencia matemática. Es el embajador quien ofrece el *ghola* al emperador, con la intención oculta de que el ser acabe con la vida de Paul, para lo que ha sido condicionado psicológicamente. En la sala de audiencias del Palacio de Arrakeen, sede del gobierno del Imperio liderado por la Casa de Atreides, Paul observa que bajo una túnica naranja hay una figura que le resulta familiar. También sus gestos le son conocidos. Se trata de una forma humana idéntica al vasallo fallecido años antes, de la que le llaman la atención, por otro lado, los ojos metálicos que miran ciegamente, inertes, ni a derecha ni a izquierda. La descripción pondría de relieve la no humanidad de los ojos que acompañan al cuerpo, un detalle del que se hace mención a lo largo del libro 2 en varias ocasiones, como por ejemplo cuando en la página 131 se recoge la extraña imagen ofrecida por el *ghola*, que pasea bolas de acero por ojos, privados por tanto de cualquier expresión humana. Los ojos de metal del *ghola* motivan más de una reflexión y suspicacia por parte del elenco de personajes en torno al emperador. Incluso él mismo se llega a plantear si acaso las bolas oculares de su regalo viviente no sean un sentido diferente al propio de la visión. La historia se sitúa en un futuro ficticio alejado del presente miles y miles de años, por lo que el hecho de que el lector deje volar la imaginación sería casi una prerrogativa. Los dispositivos implantados en la carne del *ghola*, esas dos máquinas incrustadas en las cuencas frontales por los creadores de la Bene Tleilax podrían ser interpretados como sutiles puntos de espionaje para la causa de los Maestros. Deberían ser inferidas, entonces, capacidades tecnológicas y comunicativas de los ojos de metal que convierten en cibernético al *ghola* Duncan Idaho, que en cierto momento de la narración consigue recuperar todos sus recuerdos previos a la muerte, recobrando su auténtica identidad y todo su pasado, como hace un Maestro consigo mismo, en lo que supondría un ejercicio extremo de reciclaje de los personajes apuntado por Roberts (2009, p. 106). En este contexto, Duncan Idaho revivido de entre los muertos se pasaría por la narración, incluso sin ser consciente de ello, como centro de grabación de la realidad cotidiana de la corte imperial a la que tiene acceso ilimitado en su condición de antiguo maestro de armas y persona de confianza de la Casa de Atreides. La información por esos ojos máquina recabada resultaría vital para enemigos con intenciones destructivas. Audios, vídeos y datos que reclamarían, por tanto, ser enviados al sistema planetario de la civilización Bene Tleilax para ser procesados, estudiados, valorados, analizados, con lo que sería posible leer e interpretar a este interesante personaje de ciencia ficción como uno de los millones de transeúntes de cualquier urbe planetaria, vestidos de comunicación y tecnología, es decir, revestidos de objetos como teléfonos móviles, walkman, GPS, barómetros digitales, relojes regulados por centros astronómicos (Calefato, 2002b, p. 26), regalando a cada paso y a cada clic recónditas intimidades a las grandes corporaciones tecnológicas que fabrican y ponen en circulación los dispositivos o los programas informáticos que se ejecutan en ellos.

Por otro lado, Herbert también se ocuparía de la dimensión moral de la figura del cibernético mediante este personaje. Un toque de atención o de alerta que se vierte en las páginas del libro 2 a partir de la historia referida a Farok y a su hijo. Este nativo de Arrakis, auténtico *fremen* del desierto profundo que luchó a las órdenes de Paul como *bashar* en la Novena Legión en la Yihad, ha visto como su hijo, también guerrillero, quedaba ciego a causa del ataque enemigo con un quemador de piedras en un planeta lejano.

Según los *fremen* de Dune y su sistema de vida tribal, pío y regido por las normas de una sociedad tradicional muy estricta, el hijo debería haber corrido la negra suerte que les espera a todos los que pierden la visión, es decir, debería haber sido abandonado en el desierto, lo que supone una muerte segura. En su caso, como ha quedado ciego fuera de su mundo, debería haber sido desatendido en el planeta en el que fue atacado y perdió la vista. Pero Farok lucha internamente contra esa norma, manteniendo a su hijo protegido en la intimidad de su casa en los suburbios de nueva creación de la ciudad de Arrakeen. En un momento dado, el viejo *fremen* introduce la cuestión de los implantes oculares metálicos que fabrica la Bene Tleilax para que su hijo ciego recobre la visión. Pero es el propio muchacho, beneficiario potencial de la recuperación de la vista, el que rechaza esta posibilidad, argumentando que siendo los ojos de metal y siendo su cuerpo carne, tal unión resultaría pecaminosa. Más aún, Farok se hace eco de la leyenda que circula en relación con los dispositivos de visión *tleilaxu*, que según algunas voces, esclavizan a sus usuarios. Resulta interesante y llamativo, por tanto, que según avanza la historia del libro 2, sea el propio emperador el que, después de sufrir un ataque con un quemador de piedras que también le deja ciego (aunque en su caso sin perder la visión, que mantiene, parece ser, gracias a sus poderes de presciencia), se ofrezca a sufragar los gastos para adquirir ojos mecánicos para todos aquellos que, como él, hayan perdido el sentido de la vista durante el ataque perpetrado por lo que parece ser un grupo rebelde. Estas consideraciones éticas de la unión entre orgánico y máquina introducidas por Herbert en sus novelas entroncarían con la reflexión filosófica de Ferrando (2013, p. 29) sobre el poshumanismo y el cibernético hombre-máquina. Si bien la académica afirma que estas figuras poshumanistas pretenderían superar al humanismo basado en construcciones sociales jerárquicas y supuestos centrados en el hombre, el resultado de la superación de esa primacía humana no debería ser reemplazado por otro tipo de dominios, en este caso, por ejemplo, el de las máquinas.

La traducción del *ghola* del Duncan Idaho literario a personaje audiovisual se realiza en la miniserie 2, que adapta en tres capítulos los libros 2 y 3. El actor británico Edward Atterton es el encargado de dar vida al personaje del guerrero resucitado por los científicos *tleilaxu*. Pero en la ficción televisiva se prescinde de los ojos metálicos que aparecen en el libro 2, un elemento extremadamente definitorio para el personaje y la historia narrada. A cambio, Atterton mantendría intacta la posibilidad de seducir a las personas espectadoras con la belleza de su mirada humana, algo que hubiese sido imposible, cinematográficamente hablando, si se le hubiese requerido revestir sus ojos con la representación de unas bolas metálicas para dar vida fielmente al personaje. En cualquier caso, es interesante reseñar qué imagen ofrece el *ghola* Duncan Idaho en su primera aparición en la miniserie 2. Para ello, hay que situarse en la reunión organizada por los integrantes del complot para derrocar al emperador Atréides, en la que están presentes en la versión para televisión Scytale, el *rostro bailarín* de la Bene Tleilax, la reverenda madre Bene Gesserit Gaius Helen Mohiam y la princesa Wensicia Corrino, hija del emperador depuesto Shaddam IV y hermana de la princesa Irulan. El encuentro de conspiradores no es fiel al relatado en el libro 2, primero porque se sitúa en el palacio Corrino del planeta Salusa Secundus, donde han sido desterrados los integrantes de esa familia, cuando en realidad Herbert ubica la reunión en Wallach IX, planeta que acoge la Casa Capitular de la hermandad Bene Gesserit. Segundo porque en la reunión no aparecen ni el Timonel del Gremio Espacial Edric ni la princesa Irulan Corrino, que sí asisten al encuentro en la novela. A cambio, en la miniserie 2 se habría preferido

introducir el personaje de Wensicia Corrino, que no aparece hasta el libro 3 de la saga, como instigadora del complot que es tema central del libro 2 y manteniendo intacto en su bondad el personaje de la princesa Irulan. En la miniserie 2, el *rostro bailarín* Scytale es el encargado de presentar a los convocados el *ghola*, concebido como un arma emocional y física para acabar con Paul y para seducir a su hermana Alia. Al abrir la urna vertical que lo contiene, Hayt emerge como una figura escultórica inerte, de pie,



Figura 1.2.1. El *ghola* Duncan Idaho, Vladimir Harkonnen flotando y Leto II, iniciando la mutación con el gusano.

con los ojos cerrados en un rostro blanquecino, los brazos reposando hacia abajo y revestido por una “dishdasha” completamente negra, con las características mangas que se van ensanchando a lo largo de los brazos. La cerrazón de los ojos pero, sobre todo lo mortecino de la presencia remitiría a la característica apreciada por Calefato y Giannone (2007, p. 53) en cuanto a la representación de los cibernéticos como plastificación de los cuerpos, que superarían en cierto modo las barreras entre masculino y femenino porque se asemejarían, según estas autoras, en su imagen exhibida, al mármol o, de manera más banal, al plástico. Por otro lado, los responsables de vestuario de la miniserie 2 han elegido el color negro para la “dishdasha” del *ghola*, cuando este tipo de prendas, tradicionalmente vestidas por los hombres del Medio Oriente, son en general de color blanco (Merriam-Webster Dictionary 2020). La tela oscura se entendería aquí como presagio de mal augurio respecto al objetivo que el personaje debe cumplir en la narración, teniendo en cuenta que en el libro 2 la funesta predicción se realiza a partir del nombre dado por los *tleilaxu* al *ghola*, Hayt, leído “hate” (/heit/), odio en lengua inglesa (figura 1.2.1.).

El cibernético *ghola* ha sido concebido como una arma contra el emperador y encajaría de esta manera en la propuesta de Calefato (2002b, p. 26), que invita a pensar este tipo de entidades como adiciones de carne y artilugio tecnológico a partir de la difusión del poder de la máquina sobre la vida misma que, de hecho, pretende guadañar. Por otro lado, Evans (2016, p. 91) afirma que muchos de los aumentos tecnológicos de los cibernéticos funcionarían para mejorar las cualidades de género tradicionales. Por ejemplo, los machos tenderían a ser máquinas de combate agresivas y musculosas, mientras que las hembras a ser abiertamente sexuales, erotizadas como objetos de culto de la imaginación masculina. Teniendo en cuenta estas dos visiones, sería necesario traer a

colación a los integrantes de diferentes ejércitos, que arman sus cuerpos de dispositivos tecnológicos que les ayudan a acrecentar las posibilidades de éxito en el contexto de una batalla. Los soldados Sardaukar, por ejemplo, son los integrantes de las fuerzas bélicas de la Casa de Corrino. Con una fiereza y una agresividad inauditas, estos combatientes fanáticos ponen a disposición de la guerra sus cuerpos, que son sede de tecnología comunicativa, amén de receptáculo de armas como dientes falsos o finísimos pero mortíferos hilos *shiga*, que llevan ocultos entre los rizos del pelo. Herbert ([1965] 2007, p. 604) define su invento como “metallic extrusion of a ground vine (*Narvi narvium*) grown only on Salusa Secundus and III Delta Kaising. It is noted for extreme tensile strength.” La unión entre cuerpo humano y máquina se realiza, asimismo, a partir de sofisticados implantes que se instalan en la uña del pie y cuya función sería servir de transmisores de información. Los mismos militares del ejército Sardaukar, fieles a la familia Corrino, disponen en el libro 3 de dispositivos aún más ciborgianos si cabe. Se trata en esta ocasión de un micrófono implantado en la garganta de uno de los militares, al que también le han sido insertados receptores detrás de cada una de las orejas. El micrófono, según se relata, se activa con la pulsación de un punto de la garganta por parte del Sardaukar, lo que le permite una comunicación perfecta con su superior, que se encuentra en una oficina de control a kilómetros de distancia. Este personaje será, además, fundamental para el desarrollo de la historia narrada en el libro 3, puesto que es el responsable de accionar y controlar de manera remota los tigres con los que se pretende asesinar a los hijos gemelos de Paul, maniobra ideada por la princesa Wensicia Corrino desde su retiro forzado en el planeta Salusa Secundus. Nuevamente, el lector encuentra la máquina tecnológica incrustada en la carne humana a la que somete hasta la aniquilación. En este caso, la vida que se encuentra en peligro es la de los gemelos Atreides, herederos del Imperio. Pero también en las filas de Paul los soldados se tecnologizan y entran a formar parte de la categoría ciborgiana. No en vano, nuevamente es Farok el que critica en la página 49 del libro 2 lo que a su entender es la degradación absoluta a la que el emperador somete a sus militares, a los que implanta traductores de ondas en el cuerpo para que puedan servir de contenedores andantes de sus mensajes *distrans*, como se hace con algunos pájaros. Estos dispositivos producen, según Herbert ([1965] 2007, p. 591), “a temporary neural imprint on the nervous system of *Chiroptera* or birds. The creature's normal cry then carries the message imprint which can be sorted from that carrier wave by another *distrans*.” Para el viejo *fremen* es humillante y degenerado que, en la pugna por la primacía entre el hombre y la máquina, sea ella la que acabe imponiéndose, ejecutando sus funciones de manera autónoma sobre la carne humana a la que doblega y somete.

En este punto, es pertinente fijarse en otro de los inventos nacidos de la imaginación de Herbert que convierten al usuario en ciborg. Se trata de los cinturones escudo que visten muchos individuos. Consiste en un dispositivo que es activado cuando existe peligro de ser atacado o cuando el usuario debe enfrentarse a un combate cuerpo a cuerpo. Presionando un botón del cinturón, este emite una carga energética que recubre el cuerpo y aumenta su protección. El dispositivo actúa a modo de una armadura energética, lo que Calefato (2016a, p. 43) vendría a denominar un segundo armazón corpóreo. Para la investigadora, la armadura sería un importante y sugestivo arquetipo del revestimiento del cuerpo, que habría inspirado la moda contemporánea de manera significativa. Las imágenes generadas por estas piezas protectoras, vinculadas al ámbito castrense, vendrían a ser formidables y poderosos elementos de inspiración para los

creadores de tendencias vestimentarias. La película que se basa en el libro 1 contiene varias de estas representaciones, una de las cuales destaca por su impresionante belleza a pesar de circunscribirse a un acto bélico en el que acaba perdiendo la vida uno de los protagonistas del bando Atreides. Uno debe situarse en el ataque que las tropas Harkonnen y Sardaukar realizan al planeta Dune contra la Casa de Atreides. Los enemigos ya han tomado el Palacio de Arrakeen, centro de operaciones del duque Leto, sometiendo a los moradores. En un momento de la batalla, el caballero Duncan Idaho, enfundado en un *destiltraje*, aparece para ayudar a su señor. La cámara cinematográfica recoge la contienda dentro de la fortaleza. El caballero Atreides, en la piel del actor norteamericano Richard Jordan, debe enfrentarse a unos contrarios que le amenazan a pocos metros por lo que activa el cinturón escudo. En los pocos segundos que dura la secuencia el espectador puede apreciar el campo de fuerza desplegado, que genera una forma geométrica alrededor del cuerpo revestido del personaje, un contorno entre transparente y anaranjado que en principio ha de ayudar al que lo lleva a luchar en óptimas condiciones de protección. La imagen desprende un brío y un gancho tremendos, convirtiendo al hombre en un semidiós de la guerra. Pero la narración reclama que Duncan Idaho sea abatido, en este caso por un proyectil lanzado desde el otro extremo del pasillo por un soldado Harkonnen. La magia de la cámara permite observar de cerca cómo el dardo lanzado atraviesa lentamente el campo de fuerza generado por el cinturón escudo, para impactar en la frente del caballero. El hombre cae abatido sin remedio a la vista de un compungido Paul, atado a una camilla con la que es trasladado por sus enemigos a algún lugar desconocido. El campo de energía generado por el cinturón escudo, detectable en las novelas a partir del olor a ozono que desprenden cuando están activos, es representado en la película dirigida por Lynch mediante una forma geométrica que envuelve el cuerpo humano, adaptándose a grandes rasgos a él. En funcionamiento, el escudo distorsiona con su densidad atmosférica la imagen de la persona contenida en él. El individuo pasa a ser mera forma geométrica, reconocible como ser humano sobre todo a partir del movimiento de las partes integrantes de su cuerpo y de un rostro desdibujado y fluctuante, en caso de tener al usuario del escudo verdaderamente cerca. La imagen remitiría a los diseños de moda cubista que, en algunos momentos de la historia reciente, han hecho aparición en las pasarelas más lustrosas o en las revistas de mayor tirada. Luque (2015, pp. 647 y 849) explica que creaciones firmadas por Yves Saint Laurent, Óscar de la Renta o Amaya Arzuaga claramente se habrían inspirado en este movimiento artístico, al que habrían rendido tributo explícito en diversas colecciones, como las de 2012 de De la Renta y Arzuaga.

Un último apunte sobre el cibernético y la contienda sería el relacionado con la propuesta de Clynes y Kline (1960, p. 74), que sugieren la utilización de drogas, en su caso energizantes psíquicos, para mantener desvelados a los tripulantes de los viajes espaciales. Se estaría hablando aquí de una posible modificación bioquímica del cuerpo, para que se autorregule y poder así continuar su aventura espacial. Una adaptación de la idea sería la descripción del estresante contexto que tiene que enfrentar el duque Atreides en los días posteriores a su llegada a Arrakis, para tomar el control de la producción de especia por orden del emperador. El aristócrata recurre al consumo de píldoras antifatiga, con las que poder trabajar sin dormir durante varios días:

Leto pushed the paper into a tunic pocket, thinking to show it to Hawat later. He brushed a lock of hair from his forehead, took a sighing breath. The antifatigue pills were beginning to wear thin. It had been a long two days since the dinner party and longer than that since he had slept. (Herbert, [1965] 2007, p. 177)

El consumo de estas pastillas tiene consecuencias físicas para el duque, que percibe como su cuerpo se va adelgazando, al ser puesto al límite con ayuda química externa. Algo similar es lo que ocurre en el libro 3, en el que se apunta el caso de los *fremen* que consumen sustancias para autorregular sus funciones corporales. El contexto medioambiental del planeta está en pleno proceso de cambio y la humedad y el agua comienzan a ser presentes. Este hecho motiva que la disciplina del *destiltraje* se relaje entre algunos habitantes de un mundo antes completamente desértico. Así se pone de manifiesto en una conversación entre el hijo de Paul, Leto II, y el líder *fremen* de la tribu del *sietch* Tabr, Stilgar. Ambos comentan en la página 120 de dicha novela que los nuevos *destiltrajes* son de manufactura poco rigurosa y que, en consecuencia, la pérdida de agua de dichas prendas es alta. Además, apostillan que se ha incrementado la dependencia de algunos *fremen* a las pastillas que cambian la temperatura corporal y reducen la pérdida de agua. La consecuencia es, en este caso, que las personas que consumen estos productos ven como se retarda en ellos el tiempo de reacción y que su visión es en ocasiones borrosa.

Proseguir con el tanteo de las diversas figuraciones del cibernético en el Universo Conocido hace necesario detenerse en la argumentación realizada por Calefato sobre el cuerpo protético, su competencia magnificativa, la vertiente ética del mismo y la lectura que la autora realiza sobre los trabajos de Donna Haraway en relación, a grandes rasgos, al cibernético como cuerpo cuyas fronteras se habrían desdibujado. Las teorías aparejadas a estos conceptos serían aplicadas al personaje del infame barón Harkonnen, eterno y sanguinario enemigo de la Casa de Atréides, encarnación del sadismo y la tajante maldad más puntillosamente planificada. Eso en un contexto literario en el que la realidad se concibe como un peligroso tablero de ajedrez cuyas piezas son jugadas por los contendientes a merced de planes dentro de otras intenciones insertas a su vez en otras maniobras. Con la invención y caracterización corporal del barón, Herbert abriría la puerta a la naturaleza irónica que permitiría jugar con los confines del cuerpo y con lo grotesco, por su vertiente ambivalente, de metamorfosis y de apertura, según la argumentación de Haraway sobre el cibernético recogida por Calefato (1993, pp. 9-10). El cuerpo orondo del aristócrata tiene un aspecto imperfecto y abierto. El barón Harkonnen representaría además el cuerpo protético, es decir, aquel que se sirve de algún tipo de prótesis. El máximo representante de la Casa de Harkonnen es descrito en el libro 1 como una inmensa bola de grasa que se sostiene gracias a suspensores portátiles. Es un cuerpo humano descomunal que se reviste de ropas, de signos y de máquinas que vendrían a extender sus competencias y atributos (Calefato, 2015a, p. 333). Los suspensores, pequeños y ajustables según la descripción dada en la página 196 del libro 1, lo mantienen a flote. Los artefactos actuarían como el objeto que se instala en un elemento dado, en este caso un cuerpo, o que constituye alguna de sus partes, en cuanto que ese elemento por sí solo no estaría en grado de cumplir plenamente sus deberes o porque la prótesis colocada acrecentaría su alcance o potencia (Calefato, 2015a, p. 334). Los suspensores, sujetos al cuerpo del Harkonnen mediante un sistema de correas y arneses, sostienen toda su estructura humana y mejoran su calidad de vida. De hecho, tan precaria es la situación física de Vladimir Harkonnen en

el punto de su vida descrito en el libro 1 que, por muy noble y líder planetario que sea el personaje, su físico imposibilitado le convierte en objeto de burlas por parte incluso de los niños. Es el caso de Alia, la hermana de Paul, que en la página 522 del libro 1, antes de matar al barón, que a la sazón se ha descubierto que es su abuelo materno, llega a criticar con malévolos ironía que el hombre deba sujetarse con los mencionados suspensores. Estos elementos tecnológicos actuarían a modo de un exoesqueleto, reforzando y asegurando desde fuera lo que el propio cuerpo no puede sostener desde dentro. Los artilugios, fruto de la mente de Herbert, máquinas a todos los efectos, serían la representación literaria de lo que Calefato, siguiendo a Umberto Eco¹⁰, califica de función magnificativa de la prótesis, que permite “fare qualcosa che con il nostro corpo abbiamo forse sognato di fare, ma senza mai riuscirci” (2015a, p. 334). Los mecanismos que utiliza el barón para poder moverse definirían tanto su persona que años después, cuando resurge en el libro 3 como ensoñación consciente en la mente desequilibrada de su nieta, se concretiza vestido con una túnica que revela los bultos sutiles indicativos de los suspensores. De esta guisa es como Vladimir Harkonnen emerge en forma de recuerdo con capacidad volitiva, entre las Otras Memorias de Alia Atreides, que en la época narrativa aquí referida ejerce de regente del Imperio del Universo Conocido. Así, como recuerdo enfundado en sus prótesis suspensorias, es como el maquiavélico Harkonnen consigue hacerse con el control de la mujer, a la que manipula en contra de los hijos de Paul y a la que utiliza, tomando posesión de su cuerpo femenino, para dar rienda suelta a sus lujuriosas apetencias carnales cuyo objetivo son los sacerdotes de la casta religiosa creada por la regente.

Los suspensores tecnológicos del barón consiguen que el pantagruélico ser humano dé rienda suelta incluso a su faceta amorosa. Baste recordar el episodio en el que su sobrino ha intentado asesinarlo colocando una aguja envenenada en el muslo de un esclavo con el que el noble tiene relaciones, pasaje que demostraría que Vladimir Harkonnen mantiene una vida sexual activa a pesar de su deficiencia física. Todo ello gracias a los mecanismos suspensorios que caracterizan al barón, cuya función motora, implementada sobre un cuerpo impedido físicamente al parecer por años de excesos, vicios y placeres, lo convertirían en cibernético que se autorregula con ayuda externa para superar los impedimentos previos. De nuevo, como en el caso de los ojos metálicos del *ghola*, se pone el foco en un elemento inorgánico, técnica o tecnológicamente realizado en grado de modificar y potenciar profundamente la funcionalidad orgánica del cuerpo (Calefato, 2015a, p. 336). Los suspensores del barón permitirían, además, recuperar el debate entre humanismo y poshumanismo, en los términos contrapuestos de centrado en el hombre o focalizado en algún supuesto alejado de él. Esto sería así porque los mecanismos ideados para la movilidad del Harkonnen cumplirían en la narración una función integradora del individuo discapacitado, que puede participar con absoluta normalidad de cualquier tipo de situación social cotidiana, incluida la vertiente íntima relativa a lo erótico. El personaje, que emerge a la luz a mediados de los años sesenta del siglo pasado, se alejaría, de este modo, del desarrollo lúgubre, oscuro y poshumano del cibernético más popular, el *ciberpunk* de los ochenta. En su vertiente integradora, el barón como cibernético entroncaría con el movimiento detectado por Calefato (2015a, p. 337) en el seno de las ciencias sociales, la estética y las artes del último decenio, que pretendería poner de manifiesto una nueva relevancia de la dimensión de lo humano. La noción de cibernético, dice la autora, perdería fuerza hoy probablemente como figura teórica

10 Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milán: Bompiani.

a cuenta del desgaste que le habría ocasionado su oscuridad. La explicación se encontraría en los escenarios cada vez más complejos del cuerpo en relación con la tecnología, presente en cada esquina de la cotidianidad, la neotecnología representada por las máquinas-prótesis. El cuerpo protético del barón sería asumido aquí como cuerpo neotecnológico, representación del compromiso ético como forma de sentir ese cuerpo, tanto por parte del barón, como por parte de los otros personajes de la saga que interactúan con él, aunque algunos lo subestimen y desdeñen precisamente por su fragilidad o debilidad física. El barón, y en cierto modo también el *ghola*, son personajes asumidos como normales, donde la normalidad no sería aquella naturalmente determinada sino incluso la artificialmente construida, tal y como interpreta Calefato (2015a, p. 338), que sigue a Stefano Rodotà¹¹, que pone de ejemplo el atleta sudafricano Oscar Pistorius, a pesar de haber caído en desgracia a cuenta de matar a su pareja, por lo que se encuentra en prisión. El fenómeno de la integración y normalización del cuerpo protético elaborado a partir de piezas postizas también ocurre con algunas modelos amputadas, que posan para servicios de alta moda con prótesis de gran riqueza estética, que convierten su cuerpo en una realidad aumentada, desde el punto de vista físico pero también estético. Las prótesis neotecnológicas de las modelos, de Pistorius, del barón y del *ghola* no serían, como hasta hace bien poco, vehículos de exterioridad oprimente y homologante. No ya tanto el *ghola*, pero sí el barón, abocado a la postración de no ser por los suspensores, ve como su cuerpo se hace humano en toda su complejidad, que comprende de manera conjunta artefactos tecnológicos, prótesis, ropas, máquinas, decoraciones y signos. Como en el caso real de Oscar Pistorius o de las modelos amputadas, el cuerpo literario del barón Vladimir Harkonnen se introduciría en la categoría de la discapacidad que es reivindicada como elemento de crecimiento cultural y humano para el entero cuerpo social, más allá del individuo (Calefato, 2015a, p. 340). Resulta paradójico que uno de los personajes más venenosos y malvados del Universo Conocido sea, al final, el que ofrece la lección de humanidad.

De todos modos, si bien el Harkonnen cumpliría con creces con la dimensión ética de la nueva corriente de aproximación al fenómeno de la discapacidad y de las prótesis, dudoso es el papel estético del personaje, sobre todo en su traducción audiovisual en la película de 1984, con el actor Kenneth McMillan enfundado en los arneses sujetos a los suspensores (figura 1.2.1.). Explica Naha (1984, p. 77) que el diseñador de vestuario Bob Ringwood creó para el actor dos cuerpos bajo los que interpretar al abultado aristócrata flotante. La segunda construcción corporal incluía un mecanismo interno de aire acondicionado y agua fría. Se afirma, literalmente, que era el tipo de dispositivo que la NASA utiliza para sus pilotos. El ingenio hubiera servido para que McMillan hubiera autorregulado su temperatura corporal después de horas y horas de rodaje, accionando un sistema externo que hubiera bombeado agua fría a través de tubos que hubiesen trabajado sobre todo su cuerpo. De haber sido utilizado, este sistema exógeno habría convertido al actor en un cibernético real en plena grabación cinematográfica. Con relación al resultado final, la histriónica interpretación de McMillan, apoteosis jaranera de lo grotesco, no conseguiría despertar la empatía por parte del espectador. Tal es la vileza del personaje que más bien avivaría todo lo contrario, el repudio consciente. De todos modos, sería una traducción audiovisual bastante fiel al concepto literario. La solución propuesta por Ringwood consiste en revestir el orondo cuerpo del actor-barón

11 Rodotà, S. (2012). *Il diritto di avere dei diritti*. Roma-Bari: Laterza.

con un mono ajustado a base de piezas de cuero de color carnosos unidas entre sí por gruesas costuras. En la cintura frontal aparecen dos dispositivos metálicos circulares, aparentemente los mecanismos de ignición del sistema suspensor. Por otro lado, el pecho aparece descubierto, surcado por correas, entre las que pueden apreciarse en la carne las aberturas excretantes que acogen las válvulas que los Harkonnen llevan implantadas en el pecho, en esta versión cinematográfica. Si además se suman las pústulas supurantes de la parte derecha del rostro, el pelo rojizo sudoroso o aceitoso, las uñas de pies y manos pintadas de negro y la saliva que el hombre escupe a cada palabra que pronuncia a gritos, el conjunto resultaría estéticamente repulsivo. Se considera necesario que se apunte aquí el sufrimiento constante que acarrea el barón a cuenta de los quilos de más y el sistema suspensorio que necesita para vivir cotidianamente. Para ello hay que situarse en el libro 1, en el pasaje que relata la entrevista en el planeta Giedi Prime, sede de la Casa de Harkonnen, entre el barón y el Conde Fenring, amigo de confianza del emperador Shaddam IV, que ha sido enviado al planeta en su representación para participar en las celebraciones del cumpleaños del sobrino del barón. Vladimir y el conde están tratando asuntos relacionados con la traición a la que someten al duque Leto Atréides en Arrakis. Fenring va acorralando verbalmente poco a poco al Harkonnen de tal manera que este comienza a sudar y las correas de sus suspensores comienzan a irritarle y a mortificarle (Herbert, [2007] 1965, p. 367). Por muy poderoso que sea el cibernético, por muy integrado que esté gracias al acrecentamiento de las capacidades corporales antes mermadas, el barón no deja de ser un pobre diablo disminuido y atrapado en un infierno de huesos, carne y grasa, embutido por la presión de las correas y los arneses. En definitiva, un padecimiento constante desde que abre los ojos al amanecer hasta que vuelve a cerrarlos cuando llega la noche en su fortaleza de la ciudad de Harko del planeta Giedi Prime.

La Yihad Butleriana sería trascendente como motor impulsor de la civilización imperial donde se desarrollan las aventuras de Paul Atréides. Según argumenta O'Reilly (1981, cap. 4) se trataría de un hecho fundamental de la historia en el Imperio galáctico de Herbert, en la cual los hombres se vuelven contra las computadoras y otras máquinas pensantes. Es precisamente ese movimiento realizado por la humanidad en un futuro ficticio lo que, según algunos grupos de poder como las Bene Gesserit, forzaría el desarrollo de la mente humana. Esta idea es compartida por Evans (2016, p. 77), quien afirma que la Yihad Butleriana consistiría básicamente en un sustraer al hombre de la dependencia de la máquina eliminándolas a estas. Según la investigadora, en las novelas se sustituye lo tecnológico por saberes y prácticas relacionados con las ciencias sociales, como la psicología, la sociología o la eugenesia. El cambio de paradigma consistiría en suprimir las máquinas para que la gente no penda de la tecnología. Se sustituye lo tecnológico por las ciencias sociales, con la aplicación de sus saberes como motores de impulso de los límites del rendimiento humano. La Yihad Butleriana representaría el deseo vehemente del nacimiento de una nueva ciencia de lo subjetivo (O'Reilly, 1981, cap. 4). El planteamiento propuesto por Herbert enraizaría, además, con el transhumanismo según es entendido por Ferrando (2013, p. 27), que lo enmarca en la reflexión sobre el ser humano a través de las posibilidades inscritas en sus evoluciones biológicas y tecnológicas contingentes. En este entorno, la razón, la perfección y el optimismo serían doctrinas buscadas que emparejarían la Ilustración con el transhumanismo, que volvería a poner en el centro del debate la racionalidad moderna, el progreso y el libre albedrío (Ferrando, 2013, p. 31). Continúa la autora:

Transhumanism offers a very rich debate on the impact of technological and scientific developments in the evolution of the human species; and still, it holds a humanistic and human-centric perspective which weakens its standpoint: it is a “Humanity Plus” movement, whose aim is to “elevate the human condition”. (Ferrando, 2013, p. 31)

Para esta académica, los posibles caminos evolutivos que podría tomar el ser humano pasarían por tener en cuenta sus contextos tecnológicos y científicos pero dando primacía al antropocentrismo. Es decir, la posición preponderante sería aquella que erige la perspectiva humana como faro que ilumina el camino de las otras evoluciones posibles de la especie, un punto de vista que parecería adoptar también Herbert en sus novelas al someter la tecnología al hombre, y no viceversa. Se trataría de un posicionamiento que cree firmemente en la potencialidad del ser humano, que confía en él y en su futuro, que reserva para él un tiempo venidero sorprendente e inspirador. La persona se proyectaría hacia el porvenir mejorada física y mentalmente y sería producto de un camino evolutivo que la haría superior y preferible, más deseable que el presente real. Todo ello, además, sin necesidad de fiar el progreso a la única carta de la deconstrucción poshumana basada en la tecnología que destruye al hombre, que se inserta en él, que poco a poco lo suplanta y lo convierte en un ser distinto que ya no es reconocible como humano, por lo tanto fuera de una humanidad, que habría sido destruida. El papel que juegan aquí las ciencias de lo subjetivo sería fundamental porque servirían de trama sobre la que se construye el proceso de desarrollo de ese humano imaginado por Herbert que, en su evolución, sería en muchos casos más humano aún que el *homo sapiens* del que afloraría. Sería el cibernético de la Nueva Ola. Según lo categoriza Evans (2016, p. 133), es “essentially, what a hypertechnologized being would be like in a context where the hard sciences have been replaced by the social sciences”, es decir, aquel cibernético cuyo cuerpo y cuya mente avanzan en la línea evolutiva incrementando sus posibilidades mediante el conocimiento y la práctica personal de las ciencias sociales, la tecnología disponible en el momento.

Due to the unique way that science and technology are conceived in *Dune*, the physically and mentally enhanced characters, such as the Mentats, the Guild Navigators, and especially Jessica and the Bene Gesserit, can be considered early examples of mass media cyborgs. (Evans, 2016, p. 95)

Las mujeres Bene Gesserit, los computadores humanos *mentat* y los Timoneles del Gremio Espacial serían, según el análisis de Evans, los grupos que mejor ejemplifican la figura propuesta. Se trata de personas competentes en grado máximo que serían interpretadas como los principales artilugios tecnológicos de la civilización del Imperio del Universo Conocido. Esto mismo, según Evans (2016, p. 77), permitiría otorgarles el significado semiótico de cibernético ya que, a pesar de no acarrear cachivaches electrónicos dentro de o sobre sus cuerpos, utilizan los progresos científicos de la época en la que viven para acrecentar sus talentos y aptitudes físicas y mentales superando los límites del ser humano convencional. Por otro lado, Evans (2016, p. 98) apunta a la eugenesia como la ciencia más considerable en el contexto de *Dune*, un saber que incorporaría los principios de la genética, el entrenamiento avanzado del cuerpo y la mente y el fomento de los rasgos superiores a través de condiciones socioculturales. La eugenesia sería fundamental para entender los proyectos y acciones de la hermandad Bene Gesserit,

sobre todo su pretensión de conseguir traer a la vida el *kwisatz haderach* o ser humano culminante, cenit de la evolución a partir del cruce programado de las líneas de sangre de individuos excepcionales seleccionados por sus rasgos específicos, al que situar en el trono del Imperio y al que conducir a voluntad en beneficio de los intereses de las acólitas de este grupo femenino de poder. Este sería el contexto a partir del que interpretar los personajes enmarcados en la Bene Gesserit, con la madre de Paul Atreides, Jessica, como modelo paradigmático. Según Evans (2016, p. 3), este personaje femenino se leería como ejemplo temprano de cibernético porque, como se ha dicho unas líneas más arriba, encarnaría físicamente, junto con otros personajes pertenecientes a grupos concretos, la ciencia y la tecnología de su cultura y sería, además, consistente con otros distintivos importantes del tropo.

Herbert ([1965] 2007, p. 588) define “Bene Gesserit” como la antigua escuela de entrenamiento mental y físico establecida principalmente para estudiantes femeninas después de que la Yihad Butleriana destruyera las llamadas máquinas pensantes y robots. En este sentido, Jessica es una de las cientos de niñas que cada año se forman en los centros de enseñanza de la hermandad, dependientes de la Casa Capitular situada en el planeta Wallach IX, sede central de la Bene Gesserit. En dichas escuelas y bajo una férrea disciplina, las niñas son instruidas en todas las ciencias que permitan a la estudiante asegurarse la consecución de los objetivos que, posteriormente, les marquen sus superiores, propósitos y metas que tienen que ver con el interés común del grupo. Se trata, como se ha apuntado, de ciencias de lo subjetivo y de todo lo relacionado con la psicología, la sociología y la eugenesia. A ello hay que sumar entrenamientos físicos de toda índole, que permiten controlar cualquier pequeño músculo del cuerpo, entre otras cosas. Al haber cumplido su formación, las egresadas se convertirían en una especie de ejército eficaz y mortífero compuesto por cibernéticos de la Nueva Ola que han visto como, gracias a la formación científica recibida y al entrenamiento físico desarrollado, sus capacidades humanas se han elevado hasta extremos insospechados por el común de los mortales, tal y como pone de manifiesto Jessica a lo largo de los libros 1 y 3, en la película y en las miniseries de televisión 1 y 2, desplegando algunas de las capacidades aprendidas en las escuelas de su juventud. En línea con lo anterior, O'Reilly (1981, cap. 3) interpreta la hermandad de la Bene Gesserit como una organización semisecreta de mujeres dedicadas a la manipulación tortuosa de la política y la religión. Según este autor, las integrantes tendrían los conocimientos suficientes como para manipular el inconsciente de los que les rodean y, además, carecerían de escrúpulos para hacerlo. En la investigación realizada sobre los personajes femeninos del libro 1, Knezková (2007, p. 35) explica que este grupo sería visto como una fuerza política que utiliza diversos mecanismos para influenciar a la gente y sus acciones.

Tal y como apunta también esta investigadora (2007, p. 30), una segunda manera de interpretar este colectivo tendría que ver con la religiosidad. Desde un punto de vista superficial, juega a favor de esta lectura el hecho de que en las novelas las acólitas vistan túnicas negras que les confieren una apariencia en cierto modo monjil, que se traduce luego en los vaporosos hábitos negros y amarillos que las Bene Gesserit visten en la película o los violáceos con bordados blancos y dorados de las miniseries 1 y 2, que uniformizan el colectivo y harían que, nuevamente, los espectadores las ubicasen

en el seno de una orden religiosa. Además, el hecho de que la cúpula de la hermandad esté ocupada por mujeres que ostentan el cargo de reverenda madre pondría la guinda a esta línea de interpretación, dirigiendo la mente del público hacia un contexto bastante específico, el religioso. El propio Herbert llega a referirse a estas mujeres como jesuitas femeninas, tal y como recoge O'Reilly (1981, cap. 5), términos exactamente iguales a los utilizados por Broderick (2003, p. 52), que también se refiere a ellas como jesuitas femeninas. Kennedy (2016, p. 3), por su parte, también apuesta por esta interpretación, apuntando que Bene Gesserit se compone de “bene”, bien, y de algo con sonido similar a jesuita, por lo tanto, se trataría de la hermandad de las buenas jesuitas. Roberts (2009, p. 102) también apuesta por ubicar al grupo en el ámbito de las fraternidades místico religiosas mientras que Georgescu (2016, pp. 22-23) apunta a la relación que se establecería entre Bene Gesserit y la Pitia de Delfos, la sacerdotisa del templo de Apolo. Según esta investigadora, las integrantes de la Bene Gesserit, tal y como le ocurría a la Pitia, tienen visiones prescientes que en su caso serían inducidas por el consumo de la especia *melange*. De todos modos, enmarcar estas mujeres en el ámbito de la religión o de la espiritualidad, pensar que sus acciones vienen motivadas por una inspiración que responde a la mística o a un sentimiento de fe, aparte de ser un error respondería simple y llanamente al estereotipo de la mujer irracional en comparación con el hombre cerebral. Así lo defiende Knezková (2007, p. 19), que argumenta que se supone que el pensamiento femenino sería menos racional y estaría mucho más influenciado por los sentimientos y estados de ánimo. Esta supuesta irracionalidad apoyaría la creencia de que las mujeres son mucho más espirituales y religiosas. Siguiendo esta línea de razonamiento, el hecho de que el grupo en cuestión esté formado exclusivamente por mujeres haría que se deba presuponer que el cemento que amalgama dicho colectivo tiene que ser, por fuerza, el de la irracionalidad, la espiritualidad o la religiosidad. Pero nada más alejado de la realidad si se toma a las integrantes de la Bene Gesserit en su conjunto. Explica Mack (2011, p. 43) que, aunque sean llamadas brujas, todos sus supuestos “poderes” se extienden desde un régimen intenso y científico de ejercicios físicos y mentales que les otorgan un control completo sobre los procesos fisiológicos y, especialmente, la Voz, que utilizan como arma psicológica de sometimiento, tal y como se verá más adelante en esta tesis. En definitiva, el público no debería dejarse engañar por interpretaciones fáciles y estereotipadas sino que se le invitaría a pensar a estas mujeres como un colectivo integrado por individuos físicamente poderosos, con mentes exquisitamente formadas y al nivel de lo que se entendería hoy día por un científico de élite, con voluntad y capacidad de participar en la política y con el objetivo filosófico de mejorar la especie humana y llevarla a las cotas más altas de su evolución potencial, lo que entroncaría al grupo con el pensamiento transhumanista teorizado por Ferrando. En este sentido, Jessica sería un producto-persona que cumpliría los requerimientos de la fórmula anteriormente expuesta. La mujer es el fruto de la unión carnal, muchos años atrás, entre un joven Vladimir Harkonnen y la por aquel entonces también joven reverenda madre Gaius Helen Mohiam, el personaje principal de la Bene Gesserit en los libros 1 y 2. Su físico es portentoso y su mente ha sido entrenada en las escuelas de Wallach IX para que pueda controlarlo y reajustarlo a voluntad en todos los aspectos que necesita. Brillante, ha recibido la mejor formación académica en disciplinas que la convierten en una científica capaz de encontrar la respuesta a cualquier reto intelectual, por abstracto o pragmático que sea. La función que le ha sido asignada por la hermandad, como concubina del duque Leto Atreides, es política. De hecho, ella debía engendrar una niña

que habría sido desposada con el heredero de la Casa de Harkonnen, dando como resultado de esa unión el *kwisatz haderach*, según los planes de la Bene Gesserit, en el que hubiera sido el punto final del proyecto eugenésico de la hermandad, en la búsqueda de la cima del humano superior.

El plan de la hermandad, explica DiTommaso (1992, p. 317), sería elevar al *homo sapiens* de la conciencia animal al nivel de las personas, a los humanos, y luego al de los humanos entrenados y quizás más allá. Este sería uno de los debates filosóficos que subyacen en la obra. Tendría que ver con la definición de ser humano y con la aplicabilidad de dicha definición. Según argumenta Irizarry (2013, p. 12), los personajes y las sociedades del Universo Conocido a menudo hacen diferencias distintivas entre las personas a partir de criterios que las situarían entre los humanos animalizados y los humanos humanizados. El razonamiento emergería de la concepción de las cuatro categorías propuestas por Cary Wolfe¹²: animales animalizados, como las vacas que son usadas para la obtención de carne o leche; animales humanizados, como el perrito que acompaña a las familias humanas como un miembro más de estas; humanos animalizados, como los esclavos de las colonias, tratados como mulas de carga; humanos humanizados, soberanos sobre sí mismos y carentes de problemas. Irizarry (2013, p. 17) argumenta que, teniendo esto en cuenta, la Bene Gesserit pretendería conseguir el nacimiento de humanos tan avanzados que sus habilidades les darían derecho de reinar sobre todos los demás. En cierto modo, representar el grado máximo del potencial humano les daría derecho a usar a otras personas, que serían consideradas a su vez humanos animalizados. Por otro lado, en el Imperio del Universo Conocido, un humano sería, según Torres (2010, p. 11), aquel que puede suprimir efectivamente sus instintos o sentimientos para conseguir propósitos específicos. El investigador ofrecería aquí el rasgo clave para entender a la hermandad y a sus integrantes, cíborgs de la Nueva Ola pero a la vez humanas humanizadas con el presunto derecho a disponer del resto de mortales para sus fines. Humanas, además, de mente fría como el acero. Torres (2010, pp. 17-18) explica, asimismo, que la humanidad que se consigue reprimiendo los instintos y otorgando primacía a la razón se daría mediante el perfeccionamiento de habilidades avanzadas, como el que realizan las estudiantes de las escuelas sujetas al rigor y a la obediencia impuesta por las reverendas madres en relación con sus enseñanzas científicas. Jessica sería esa figura anteriormente mencionada, el cíborg de la Nueva Ola, pero también sería la humana humanizada que dispone a voluntad de aquellos que la circundan por las capacidades adquiridas a través del programa de mejora planificado para chicas como ella en la Casa Capitular. En cualquier caso, sería pertinente apuntar aquí de manera concisa que Jessica también representaría, desde el punto de vista de sus superiores, una humana animalizada. Fruto de los aprendizajes recibidos, su mente y su cuerpo habrían sido colonizados por la hermandad, que dispone de ella para sus fines cual esclava de la que se pretende sumisión absoluta. La sorpresa la daría al negarse a engendrar una hija con el duque Leto Atréides. Su amor por él (irracionalidad, emoción, sentimiento) hace que decida engendrar un varón, poniendo de manifiesto por otro lado lo que sería la marca genética heredada de su padre, el barón Harkonnen, ejemplo de extravagante disparate y falta de autocontrol.

12 Para su investigación, Irizarry cita el texto: Wolfe, C. (2003). *Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species, and Posthuman Theory*. Chicago: University of Chicago Press.

Un personaje como el descrito, con características tan excepcionales, sería interpretado como la respuesta dada por Herbert en los años sesenta a la creciente asertividad de las mujeres y a la paulatina tecnologización del entorno cultural. Esta sería la opinión de Evans (2016, p. 6), que define al cibernético femenino de Herbert como un ser excitante, tentador pero a la vez amenazante, un símbolo particularmente potente de la ansiedad del hombre ante los cambios sociales que se daban en la época en la que el norteamericano escribió el libro 1. De hecho, según Evans (2016, p. 83), el escritor asociaría los usos más problemáticos de la tecnología con las mujeres. La idea se vería en el hecho de que las Bene Gesserit, en la búsqueda de su Ser Supremo, pondrían en peligro el *statu quo* del Imperio del Universo Conocido, al provocar el nacimiento de Paul Atreides como figura inesperada y con la capacidad de darle la vuelta a la entera sociedad, destruyéndola y erigiéndose en nuevo emperador, sometiendo a millones de millones de personas en miles de planetas de cientos de galaxias. Las personas afectadas por el caos generado podrían estar muy enfadadas con la Bene Gesserit, al haber provocado la muerte de su mundo tal y como lo conocían, o incluso la pérdida de la propia vida. Pero también sería necesario mencionar aquí al hijo de Paul, Leto II, que culmina el proceso como Dios Emperador, ejerciendo un despótico gobierno imperial durante miles de años. Asimismo, la propia Jessica sería interpretada como cibernético femenino al modo propuesto por Evans, porque ofrecería muchos ejemplos de cómo una mujer completamente autónoma puede superar a un hombre o a un grupo de hombres en una contienda ya intelectual ya física. Uno de los casos más claros sería el episodio en el que la mujer y su hijo se encuentran, en el libro 1, con la tribu *fremen* dirigida por Stilgar, mientras huyen por el desierto de los enemigos Harkonnen que han atacado el planeta Dune. El encontronazo, inesperado, genera una situación estresante que desemboca en una violenta pelea entre los guerreros y la madre y su hijo. Haciendo exhibición de una capacidad sobrehumana, Jessica consigue someter en un cuerpo a cuerpo al mismísimo líder tribal, que pasa por ser el mejor de entre todos los luchadores del belicoso pueblo. Para ello, la mujer utiliza muchos de los saberes aprendidos en las escuelas Bene Gesserit, incluidos los “weirding ways” o modos extraños, como la Voz, la capacidad del movimiento y desplazamiento casi instantáneo, etc. Es decir, ante una situación de peligro que podría acabar con su vida, Jessica maneja la tecnología de su época, implementada en su cuerpo a través del aprendizaje y del entrenamiento, y consigue un reajuste que le salva la vida. Si a eso le sumamos que este episodio ocurre con la mujer enfundada en un *destiltraje*, tecnología punta aparejada a su organismo, la madre de Paul se convertiría en ejemplo excelente de lo que se entiende por un cibernético (clásico, nueva ola, humano humanizado, femenino), luchando y venciendo al más fuerte de entre los *fremen* en su propio terreno. La brillante escena es representada tanto en la película como en la miniserie 1, siendo la segunda versión audiovisual la más ciborgiana al ofrecer al espectador el efecto visual y sonoro que recoge la capacidad de movimiento magníficamente acelerado de Jessica, que en una milésima de segundo, y dejando una bella estela óptica y auditiva, consigue dar la vuelta a Stilgar y apresarlo, sometándolo completamente, para sorpresa del experimentado luchador.

El modo de actuación de Jessica y de las integrantes de la hermandad respondería, según O'Reilly (1981, cap. 4), a la inteligencia y precisión científica con la que Herbert combinaría las ideas de la Semántica General, las disciplinas orientales y la comunicación no verbal. De hecho, este autor argumenta que gran parte de la

tecnología de la consciencia de la Bene Gesserit se basaría en la Semántica General, que define como la filosofía y el método de entrenamiento desarrollado en 1930 por Alfred Korzybski, que había sido estudiado por Herbert mientras escribía el libro 1, allá por 1963. Un ejemplo de lo anterior sería, como apunta Knezková (2007, p. 35), la letanía contra el miedo, que permitiría establecer un punto estable a partir del que la mente volvería a trabajar. La primera vez que el lector del libro 1 tiene contacto con dicha invocación es en el primer capítulo, cuando Paul Atreides debe enfrentar la prueba a la que le somete la reverenda madre Gaius Helen Mohiam para comprobar si el chico es humano o por el contrario animal. Paul debe mantener la mano dentro de una caja mientras su extremidad es sometida a todo tipo de torturas por inducción nerviosa. Siente que su mano es pinchada, desgarrada, quemada o desintegrada, acciones que no se están produciendo realmente pero que el joven percibe como auténticas. Su instinto le haría retirar la mano de la caja, pero conservar la cabeza fría le ayuda a mantenerla dentro. Si extrae la mano, la reverenda madre le pinchará con una aguja envenenada que sostiene junto a su cuello. En este contexto tan perturbador, el chico debe echar mano de las enseñanzas Bene Gesserit que su madre le ha transmitido de manera clandestina, incluido el uso de la letanía contra el miedo. Mientras Paul siente como todas las torturas infernales se concentran en su mano, él recita:

'I must not fear. Fear is the mind killer. Fear is the little-death that brings total obliteration. I will face my fear. I will permit it to pass over me and through me. And when it has gone past I will turn the inner eye to see its path. Where the fear has gone there will be nothing. Only I will remain.' (Herbert, [1965] 2007, p. 7)¹³

Según la interpretación realizada por Knezková, repetir la palabra miedo acabaría por trivializarlo y haría que perdiese su fuerza inmovilizadora. Se trata de una manera de gestionar las situaciones estresantes que entroncaría con la propuesta de Irizarry (2013, p. 14), que afirma que el modo de actuar de las personas formadas en las disciplinas Bene Gesserit haría hincapié en el autocontrol, la autodisciplina y la garantía de que la voluntad siempre anularía el instinto. Un argumento compartido por Torres (2012, pp. 21 y 35), que defiende que desde el punto de vista de la hermandad, la experiencia enseña que la razón debería tener el control absoluto sobre el sentimiento, lo que lleva a las integrantes de este grupo semisecreto de poder a reprimir los instintos y a depender del pensamiento y de la reflexión. En el pasaje mencionado anteriormente sobre la prueba de la caja, está claro que la letanía y el autocontrol de los instintos animales habrían ayudado al heredero Atreides a salvar la vida, amén de pasar a engrosar la lista de los individuos que pueden ser considerados humanos a ojos de la reverenda madre, con todo lo que ello implica desde el punto de vista eugenésico de la evolución de la especie defendido por la entidad que Gaius Helen Mohiam representa.

Las mujeres formadas en los modos Bene Gesserit serían, por decirlo de alguna manera, superféminas. En este sentido, Torres (2010, p. 16) apunta las habilidades que desde su punto de vista serían las más sobresalientes dentro del colectivo: el poder de hacer que sus oyentes obedezcan a sus órdenes, las capacidades de observación sobrehumanas, el poder de discernir si un hablante miente intencionalmente o no, su entrenamiento y

13 En cursiva en el original, al corresponder a una recitación mental.

dominio de las artes marciales, el conocimiento y el manejo perfecto de múltiples idiomas y la capacidad de las reverendas madres de recordar todo lo que sus ancestros femeninos han vivido. Desde la óptica del análisis que se pretende realizar aquí sobre estos personajes vistos como un cibernético, estas mujeres representarían un estadio muy elevado del ser, conseguido básicamente con el uso confiado de las propias capacidades inherentes al ser humano, el aprendizaje y la adaptabilidad, sin tener que recurrir a mecanismos inorgánicos externos. El uso que serían capaces de hacer las Bene Gesserit de sus propios cuerpos, desde la óptica de la ciencia aplicada, se pondría de manifiesto por ejemplo en la capacidad que tienen de cambiar las estructuras químicas de las sustancias que ingieren. Según apunta Knezková (2007, p. 33) esta habilidad ayuda a Jessica a integrarse plenamente en la sociedad *fremen*. En el libro 1 se relata el momento en que la madre de Paul, que junto con su hijo se ha refugiado entre las tribus del desierto, es propuesta para convertirse en la reverenda madre de los guerreros. Para ello, Jessica debe participar en una peligrosa ceremonia durante la cual debe beber el Agua de Vida, la hiel de un gusano de arena ahogado en agua, un potente veneno que la mujer debe convertir en una simple droga recreativa que luego es utilizada por la tribu para celebrar un festejo orgiástico. Si consigue sobrevivir y convertir el veneno en el líquido no mortal que beberán los integrantes del clan, la candidata se convierte en reverenda madre. Esto es precisamente lo que hace Jessica, que utiliza sus aprendizajes en la escuela para neutralizar venenos dentro de su propio cuerpo a través de un control metabólico completo, otra habilidad, según Irizarry (2013, p. 19), relacionada con la creencia de estas mujeres en el dominio de sí mismas y en que este sería esencial para definir su humanidad. La habilidad se asemeja a algunas de las propuestas elaboradas por los científicos Clynes y Kline (1960, p. 75) sobre la necesidad de que el cibernético pueda reajustar de manera interna sus sistemas encimáticos, tal y como realizan las acólitas de la Bene Gesserit, según se apunta en el libro 3.

The autonomic nervous system and endocrine glands cooperate in man to maintain the multiple balances required for his existence. They do this without conscious control, although they are amenable to such influence. Necessary readjustments of these automatic responses under extraterrestrial conditions require the aid of control theory, as well as extensive physiological knowledge. (Clynes y Kline, 1960, p. 27)

Clynes y Kline (1960, p. 74) también glosan y abalan en su artículo el gran control muscular que tendrían los estudiantes de Yoga y apuestan por incorporar la hipnosis a los viajes espaciales. Son ideas que también aparecerían, reinterpretadas, en las narraciones relacionadas a las hazañas de las integrantes de la hermandad, que consiguen manejar a voluntad cada milímetro de su fibra corporal y de su sistema nervioso mediante el aprendizaje y entrenamiento de la disciplina del *prana-bindu*. El *prana* hace referencia en el libro 1 a los músculos del cuerpo considerados como un todo para el entrenamiento definitivo mientras que el *bindu* tiene que ver con el adiestramiento del sistema nervioso humano, con la idea de aprender a conseguir entre otras cosas la suspensión *bindu*, una suerte de forma especial de catalepsia autoinducida. La cuestión se relacionaría, también, con la sugerencia realizada por los dos científicos norteamericanos de establecer la necesidad de un limbo como refugio de los astronautas. Ante la probabilidad de posible dolor o sufrimiento extremo por riesgos o accidentes no previstos, Clynes y Kline (1960, p. 76) proponen recuperar el

término religioso católico para significar un estado de inconsciencia voluntariamente adoptado por el astronauta que le sustrae de la experimentación del sufrimiento. La mejor solución, según el artículo, consiste en un sueño prolongado inducido mediante fármacos o estimulación eléctrica. En diversos pasajes de las novelas, personajes que poseen la formación Bene Gesserit, como Jessica, su hijo Paul o su nieto Leto II (que la hereda de las Otras Memorias de su padre), utilizan ese estado de catalepsia autoinducida, ese limbo ciborgiano, para mantenerse con vida pero sin sufrimiento en situaciones dramáticas como, por ejemplo, quedar sepultado bajo montañas de arena del desierto hasta que alguien consigue idear y ejecutar una fórmula positiva de rescate.

Touponce (1988, cap. 1) afirma que una fuente de inspiración para Herbert a la hora de crear lo que este autor califica de matriarcado Bene Gesserit con un plan genético que abarca siglos fueron las diez tías maternas del escritor norteamericano, que habrían actuado de modelo de organización femenina para él. En la misma línea, este investigador también asegura que para crear los computadores humanos o *mentat*, Herbert se inspiró en su abuela paterna, iletrada pero conocida en la familia por su notable memoria para fechas, lugares y nombres. Ciertamente o no, el hecho es que Bene Gesserit y computadores humanos aparecerían contrapuestos en el análisis de los personajes realizado por Knezková (2007, p. 19), que explica que ellos habrían sido entrenados para manejar grandes cantidades de información y calcular probabilidades por lo que, añade, su masculinidad (es un colectivo compuesto exclusivamente por hombres) aparecería conectada a la racionalidad mientras que la femineidad se relacionaría con la intuición. Pero en el caso de las Bene Gesserit no sería así puesto que este grupo de mujeres actuaría científicamente y sus decisiones, en general y salvando alguna excepción puntual, se tomarían en aras de la racionalidad y la reflexión, y no del capricho emotivo. Por otro lado, es el propio Herbert el que, en boca de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, contrapone la hermandad no con los *mentat* sino con los Timoneles del Gremio Espacial:

“[O]ne of the political tripod maintaining the Great Convention. The Guild was the second mental-physical training school (*see* Bene Gesserit) after the Butlerian Jihad. The Guild monopoly on space travel and transport and upon international banking is taken as the beginning point of the Imperial Calendar.” (Herbert, [1965] 2007, p. 594)

Ocurre en la página 11 del libro 1, cuando Paul Atreides acaba de pasar la prueba de la caja y debate con la reverenda madre sobre la libertad como estado subsiguiente a la humanidad. En el contexto de los años posteriores a la Yihad Butleriana, la guerra contra las máquinas pensantes, la reverenda madre explica al chico que surgieron toda una serie de escuelas ancestrales cuyo objetivo era entrenar y acrecentar las capacidades del ser humano para que no dependiese de las máquinas y fuese, por lo tanto, autónomo, soberano. Desde esa época hasta el presente de los personajes habrían pasado miles de años y solo permanecen en activo dos escuelas, la Bene Gesserit y el Gremio Espacial, que detenta el monopolio de los viajes interestelares y que, según apunta la mujer al heredero Atreides, se piensa que centra sus estudios en la matemática pura. Estos personajes son claves ya que se encargan de guiar las naves en sus viajes galácticos plegando el espacio, para lo que utilizan las capacidades de presciencia que

adquieren mediante la especia, a la que son adictos y de la que consumen ingentes cantidades. Precisamente, el abuso de esta substancia, generada por los gusanos de Dune, es lo que favorecería, parece ser, una serie de cambios físicos de estos individuos, descritos en las novelas y reinterpretados de diversas maneras en la película y las miniseries 1 y 2. Es en la página 8 del libro 2 donde se ofrece la primera descripción literaria de estos seres, a partir de la figura de Edric, uno de los componentes del grupo conspirador para derrocar a Paul Atreides. De él se dice que posee una figura elongada, vagamente humanoide, con los pies aleteados y las manos membranosas, enormemente avivadas. Es, según se apunta, un pez en un extraño mar. Con la narración bastante avanzada en el libro 2, se vuelve a hacer mención descriptiva de Edric, del que se explica que, dentro del tanque en el que vive aislado, viste su habitual leotardo oscuro, abultado en la cintura por los varios contenedores que lleva, a modo de riñoneras. En uno de ellos, el Timonel dispone de las cápsulas de especia que consume continuamente. Sin embargo, al moverse dentro del tanque, da la impresión de ir desnudo (Herbert, [1969] 2008, p. 165). En cuanto a la traslación de estos personajes al audiovisual, tres son las maneras en que los Timoneles han pasado a formar parte del imaginario colectivo. En la película, estos personajes aparecen en dos situaciones, por un lado entrevistándose con el emperador Shaddam IV y, por otro, plegando el espacio a los mandos de una nave (figura 1.2.2.). Aquí su representación es extremadamente grotesca, consistiendo en una cabeza enormemente abultada y desproporcionada de la que surge a modo de cola un cuerpo con forma de gusano, con dos brazos endebles. La representación recordaría al aspecto que tiene, en *God Emperor of Dune* (1981), el propio Leto II mutado a causa de la metamorfosis física provocada por su fusión con las truchas de arena, como se verá más adelante. El cuerpo es de color rosáceo, pero en cualquier caso, aparece tamizado por el gas de especia naranja que inunda el tanque en el que flota. En cuanto a la miniserie 1, el Timonel que aparece carece de fuerza narrativa y se limita a personarse en una acción que representa el plegado del espacio para que la nave en la que viaja la familia Atreides se desplace desde el planeta Caladan hasta el planeta Arrakis (figura 1.2.2.). En este caso, el ser representado es un espectro de apariencia fantasmagórica y ojos azules, con la cabeza

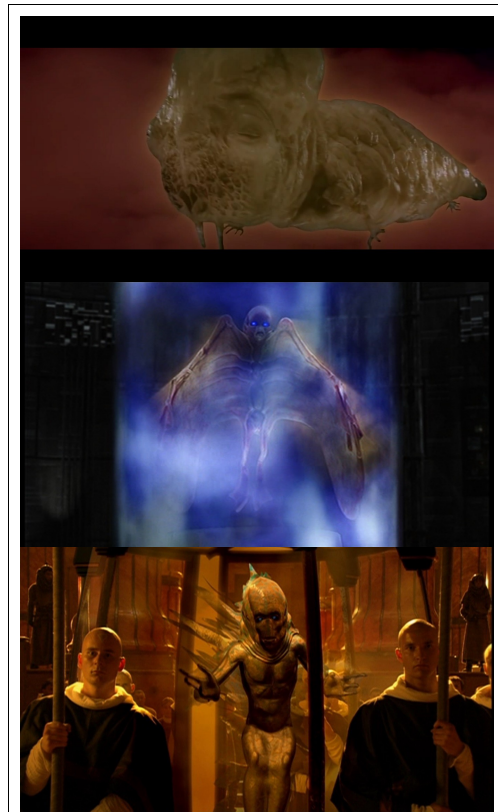


Figura 1.2.2. Tres versiones diferentes de un Timonel de Gremio Espacial, en la película y las miniseries de televisión.

ligeramente desproporcionada con respecto al cuerpo, pies acabados en aletas y brazos convertidos en grandes alas membranosas. En la miniserie 2, en cambio, el Timonel Edric es un personaje con entidad plena, al participar de la narración como lo que es, el embajador del Gremio Espacial ante el emperador Paul Atreides (figura 1.2.2.). Su representación en pantalla, realizada a todas luces mediante tecnología digital, es la más parecida a la descripción ofrecida por Herbert en sus novelas. Un cuerpo del que se perciben aún rasgos humanos, sobre todo en la complexión atlética de abdomen, piernas y brazos, pero que igual que en la miniserie 1, presenta una cabeza ligeramente desproporcionada con respecto del cuerpo. Como su congénere de la miniserie 1, posee, además, los ojos completamente azules. Este atributo sería importante puesto que, en el Universo Conocido, es el rasgo exterior típico de todas las personas adictas a la especia. Por eso, sorprende que en la película de 1984 este aspecto no hubiera sido tenido en cuenta a la hora de crear y caracterizar al Timonel del Gremio que mantiene la entrevista con el emperador Shaddam IV, puesto que los *fremen* sí que aparecen caracterizados con ojos azules por el consumo de especia, igual que Paul y su madre, una vez completamente integrados en la tribu.

Evans (2016, p. 105) afirma que la computación matemática sería, precisamente, la base de los poderes tanto de los Timoneles del Gremio como de los *mentat*, que también cumplirían los requerimientos para formar parte del elenco de cibernéticos de la Nueva Ola de Herbert. De todos modos, sería necesario apuntar que en las novelas no se ofrece tanta información a partir de la que interpretar a estos personajes como sí ocurre con las integrantes de la Bene Gesserit. En cualquier caso, muchas de las particularidades que se han explicado sobre estas mujeres en relación con la adquisición y potenciación de sus talentos mediante el estudio y el entreno serían aplicadas también a los *mentat*, una clase de ciudadanos imperiales entrenados para los logros supremos de la lógica (Herbert, [1965] 2007, p. 598). Salvando las distancias, estos personajes también serían ejemplo de la encarnación de la tecnología más puntera de su época, igual que las acólitas Bene Gesserit. En este sentido, según O'Reilly (1981, cap. 4), estos individuos habrían sido habituados y preparados para almacenar grandes cantidades de datos e información y calcular probabilidades sobre la base del desempeño pasado. En los libros 1, 2 y 3 aparecen varios *mentat* dignos de mención y de análisis en términos de cuerpo revestido, que se realizará más adelante en esta tesis. Thufir Hawat es el computador humano de la Casa de Atreides, un individuo excepcional, famoso en todo el Imperio del Universo Conocido, que ha servido a tres generaciones diferentes de esta familia aristocrática galáctica y que, según se desarrolla la narración del libro 1, acaba asesorando al barón Vladimir Harkonnen, quien lo hace preso después de la batalla en la que pierde la vida el duque Leto Atreides. También aparece Piter de Vries, el *mentat* al servicio de la Casa de Harkonnen que, como su señor, encajarían en la definición de psicópata de manual, incapaz de sentir empatía y más preocupado por el goce mediante la tortura. Asimismo, Paul Atreides y su hijo Leto II contienen en su cuerpo las habilidades de los computadores humanos como resultado de la inusualidad y admirabilidad de su carga genética. Con respecto a Paul, es muy interesante hacer notar el episodio en el que huye junto a su madre hacia el desierto para escapar del ataque Harkonnen. El hecho de que el ambiente esté completamente impregnado de especia *melange*, la droga producto de los gusanos de arena que extiende la vida y expande la consciencia, provoca en el joven una reacción que supone

la potenciación de sus capacidades cognitivas, entre las que se encuentra el pensamiento *mentat*. Este hecho coincide con el momento en el que el chico es consciente de que su padre ha muerto durante la batalla pero, misteriosamente, es incapaz de llorarle, de dedicarle un más que natural sentimiento de duelo. Esto sería así porque, tal y como apunta Evans (2016, p. 105), cuando la mente está en modo *mentat* el sujeto no puede sentir emociones. Una dicotomía entre razón y emoción, entre humanidad y animalidad, que ubicaría a los computadores humanos entre aquellos elegidos para convertirse en representación del ser humano admirable y evolucionado, desde la óptica de la Bene Gesserit. Por otro lado, se debería destacar, también, el hecho de que el *ghola* Duncan Idaho de los libros 2 y 3 y sus traducciones audiovisuales en la miniserie 2 también sea poseedor de la capacidad máxima de computación matemática, procesamiento de datos y consecución de tareas lógicas. En este caso, sus habilidades serían producto de la ingeniería genética de los Maestros de la Bene Tleilax que lo habrían creado en un tanque *axolotl*.

Este tipo de tanques también sirven para engendrar los *rostros bailarines*, esclavos creados genéticamente por los Maestros *tleilaxu* para la realización de todo tipo de encargos, incluidos los bélicos o de estrategia. Estos seres serían vistos e interpretados, según Evans (2016, p. 14), como los ciborg genéticos, es decir, al modo en el que Mark Oehlert¹⁴ interpretaría algunos personajes de cómic que ven sus capacidades acrecentadas gracias a la modificación intencionada de su código genético. En el universo imaginario de Herbert, los *rostros bailarines* poseen la capacidad de adquirir la apariencia física de cualquier ser humano, ya sea masculino ya femenino. Su físico, además, posee una rapidez de movimiento excepcional, que los hace bastante temibles en la batalla cuerpo a cuerpo. Un ejemplo es Scytale, que en el libro 2 participa al inicio de la narración como personaje masculino y más adelante, también, como figura femenina, en concreto como una muchacha *fremen* de la que ha copiado a la perfección aspecto, voz y comportamiento para poder aproximarse a Paul. En su caracterización para suplantar la identidad de la joven, que es encontrada sin vida en el desierto, obviamente asesinada por Scytale, el *rostro bailarín* utiliza además ropas similares a las de la muchacha *fremen*. En el momento de la reunión entre los conspiradores, Herbert dice de él que “[h]e alone in this group could manipulate fleshly appearances across a wide spectrum of bodily shapes and features. He was the human cameleon, a Face Dancer, and the shape he wore now invited others to judge him too lightly” (Herbert, [1969] 2008, p. 9). El escritor norteamericano ofrecería, por tanto, un personaje con posibilidades narrativas muy interesantes, al poder mutar de forma humana en forma humana, de identidad en identidad, disfrazándose y engañando al resto de personajes en la consecución de los objetivos marcados por los siniestros Maestros de la Bene Tleilax. En este sentido, parece que el padre de la saga de *Dune* habría recuperado aquí, tal y como apunta Waldman (1990, p. 96), nuevamente algunas de las características del mítico *golem* judío, que únicamente responde a las órdenes de su creador. Es interesante, por otro lado, que en su descripción, Scytale “vista” una forma, puesto que el personaje permite ser leído cuando cambia de aspecto humano como quien se cambia de revestimiento externo para transitar en sociedad. Sería, en definitiva, un cuerpo

14 Evans cita el texto Oehlert, M. (1995). From Captain America to Wolverine: Cyborgs in Comic Books, Alternative Images of Cybernetic Heroes and Villains. En Gray, C., Mentor, S. y Figueroa-Sarricra, H. (Eds.), *The Cyborg Handbook* (pp. 219-232). Nueva York: Routledge.

revestido concebido como territorio físico-cultural en el que se realiza la *performance* visible y sensible de una identidad exterior (Calefato, 2003a, p. 6).

Según el punto de vista de quien suscribe, el libro 3 ofrecería al lector un ejemplo de poshumanismo suicida, aquel que llevado al extremo supondría la desaparición de la persona, que acabaría convertida en un ente completamente diferente a lo que esencialmente se considera humano. Sería el caso de Leto II, el hijo de Paul Atréides y la *fremen* Chani, que en un ejercicio insólito y extravagante protagoniza una fusión total con el gusano de arena del planeta Arrakis. Se trata de dos especies diferentes que se unen, para ir disolviéndose poco a poco la una en la otra. Todo como consecuencia de la decisión del muchacho de transitar el Sendero Dorado cuyo objetivo sería, supuestamente, asegurar la salvación de la humanidad en su conjunto. Previamente, el mismísimo Paul ha rechazado pasar por dicha tribulación, así que es su hijo el que toma el testigo del papel que la familia Atréides debe desempeñar en la historia. Leto II se somete de este modo a una alteración que lo modifica radicalmente y de manera permanente, pasando a formar parte del elenco de iconos de la ciencia ficción caracterizables, según Jones (2003, p. 168), con la etiqueta de “otros seres”, es decir, aquellos que suponen una transformación inevitable del ser humano o los que se consideran, desde la óptica terrícola, extraterrestres. En el caso analizado, se haría referencia a la primera acepción. Por su parte, Levy y Slonczewski (2003, p. 177) hablarían, aquí, de mutación, el modo último de cambio biológico, mientras que, siguiendo a Ferrando (2013, p. 31), este episodio se entendería como un ejercicio de antihumanismo, que reconoce plenamente las consecuencias de la muerte del hombre, en este caso de Leto II, que deja voluntariamente de ser un muchacho humano para convertirse, a lo largo de una metamorfosis que dura miles de años, en un hombre-gusano de toneladas de peso que acaba desintegrándose y descomponiéndose en cientos de minúsculas larvas. De esta manera se inicia otro ciclo de especie a partir de un nuevo tipo de gusano, tal y como el joven ha podido entrever mediante sus dotes de presciencia en el libro 3. Al final de *God Emperor of Dune* (1981), el cuarto tomo de la saga, se relata que cada uno de los ejemplares resultantes de la fusión-desmembramiento contienen una perla de la consciencia del Atréides. Desde el punto de vista filosófico, Ferrando (2013, p. 31) añade además que el antihumanismo propone una crítica radical de la racionalidad moderna, el progreso y el libre albedrío. No se pretende entrar aquí demasiado en el detalle, porque no es objeto de este análisis, pero Herbert dibuja un Dios Emperador que casaría perfectamente con los argumentos anteriores. Autoerigido salvador de la especie humana, Leto II se acaba comportando como un tirano despótico y caprichoso, alejado en muchos casos del pensamiento racional. Somete a los millones y millones de personas bajo su mando, en los múltiples planetas que gobierna, a un estado de sumisión y de paz forzada, de estancamiento de las condiciones de vida alejadas de la prosperidad y la evolución natural de las sociedades. Decide todos y cada uno de los aspectos de aquellos que le rodean y de los que viven en galaxias en el extremo opuesto del Universo Conocido. Este comportamiento motiva una lógica y dolorosa reacción de rechazo por parte de individuos o poblaciones herejes e insurgentes, que acaban huyendo del control del dios gusano para dispersarse por los confines más alejados del cosmos. Además, Leto II idea y ejecuta, también, su propio plan eugenésico, para traer a la vida seres humanos genéticamente invisibles a los oráculos. Muchos de ellos participan de la dispersión. Este sería el presunto objetivo real del Dios Emperador, puesto que de este modo el

vasto universo es colonizado por personas que sobrevivirían gracias a su característica genética a una nueva eventual batalla contra las máquinas pensantes u otras fuerzas ocultas que quisiesen aniquilar a la humanidad utilizando oráculos para su localización.

Contextualizado el personaje, es momento ahora de tratar el episodio concreto del inicio de la metamorfosis de Leto II. El pasaje interesa sobremanera porque el cambio o mutación se realiza a partir de una acción de revestimiento corporal. En el libro 3 Herbert sitúa al joven desnudo, en el desierto, exponiendo su piel a las minúsculas truchas de arena, estado larvario de los gigantescos gusanos del planeta Dune. Una multitud de truchas se adhiere a la piel del muchacho, unas junto a otras, desplegando su capacidad elástica para recubrir todo el cuerpo del humano como si de un *destiltraje* viviente se tratase. Solo el rostro de Leto II queda al descubierto, mientras que el resto del cuerpo se somete a un revestimiento generado a partir de animales vivos que actúan sincronizados como un todo y que despliegan finísimos hilos o cilios a través de la carne del joven en dirección a sus órganos vitales, para colonizarlos, consumándose así la fusión de los dos organismos diferentes. El resultado es la unión de humano y gusano, es un nuevo ser que se caracteriza exteriormente por su extraña apariencia, similar a un hombre vestido con un *destiltraje* que no ha sido confeccionado tecnológicamente a partir de textiles sino mediante seres vivos membranosos. A través de sus capacidades prescientes, Leto II ha podido ver que la metamorfosis completa va a durar unos cuatro mil años y que supone un agigantamiento de su cuerpo, que va a adquirir la forma de un gusano del que sobresale en un extremo un rostro humano, es decir, su semblante, y dos enclenques brazos, como recordatorio de la persona que fue. “*My skin is not my own*” (Herbert, [1976] 2003, p. 340) piensa Leto II en pleno proceso de toma de contacto con su nueva realidad, un trance en el que el chico reflexiona sobre su nuevo revestimiento, una especie de *destiltraje* membrana, para llegar a la conclusión de que definitivamente ya no es un ser humano sino que ha traspasado la frontera de las especies animales, colocando al mismo nivel el *homo sapiens* con el gusano de los desiertos de un planeta galáctico. Los seres que lo recubren, asimismo, lo revisten de tal manera como haría un *destiltraje*, protegiéndolo de las altas temperaturas y fuertes vientos, agarrando y reteniendo cualquier traza de humedad que encuentran en el organismo que han pasado a envolver. Él, como si de un *destiltraje* auténtico se tratase, convierte uno de los extremos de la membrana cercana a su cara en un tubo del que sorbe el preciado y dulce líquido contenido en el interior de las truchas de arena, un néctar de especia *melange* nutritivo y altamente energizante. Por otro lado, desde el punto de vista del cuerpo protético, el *destiltraje* viviente que reviste al hijo de Paul vendría a actuar como si de una prótesis magnificativa se tratase, al conferir a su portador una sorprendente capacidad motriz que le permite, con la práctica, atravesar a gran velocidad enormes distancias, entre otras proezas. Pero primero, Leto II va a tener que ganar experiencia y sus músculos van a tener que adaptarse a ese movimiento amplificado que le confiere la membrana-revestimiento. En la corte imperial, muerta la regente Alia Atreides y situado Leto II como emperador, sus apariciones en el libro 3 vienen marcadas por mostrarse tal cual ante sus seres allegados pero ocultarse con una capa con capucha ante los desconocidos. En este sentido, destacan las suspicacias que levanta su extraña nueva piel en Farad'n, heredero de la Casa de Corrino al que Leto II ha asignado el papel de escriba de la corte y de semental para generar la descendencia de su hermana Ghanima, origen del proyecto eugenésico Atreides. Farad'n entiende que Leto II debería desprenderse de su revestimiento para ejercer de líder imperial pero

Ghanima, que conoce los planes de su hermano gemelo y comparte con él la presciencia, le responde que nunca se quitará la piel viviente, avanzando que la metamorfosis total que destruirá al emperador se producirá en miles de años. Leto II, incluso, tiene que justificar la presencia de su *destiltraje* membrana ante los jueces *fremen*, frente a los que alega haber atravesado fuego con él, haber recibido cuchilladas o ataques de ácido, todo en vano. Tal es el poder que le confiere la metamorfosis que, aunque se encuentre en su estado inicial, el joven argumenta que ha llegado a ingerir venenos de los que habría acabado riéndose porque no le han provocado ningún tipo de mal (Herbert, [1976] 2003, p. 418).

El actor escocés James McAvoy es el encargado de representar en pantalla la mutación protagonizada por Leto II en la traslación de este episodio poshumanista de transformación en la miniserie 2 (figura 1.2.1.). El proceso se narra poniendo el foco de atención en la parte superior del cuerpo del actor, desnudo de cintura para arriba, mientras que sus piernas aparecen cubiertas por unos pantalones marrones. Las truchas de arena llegan al cuerpo humano a través de una mano y lentamente van colonizando el brazo, la espalda y parte del pecho del Atreides. El proceso es realmente mucho más sosegado en la miniserie 2 en comparación con el libro 3, donde desde el primer momento el cuerpo de Leto II aparece completamente revestido de las larvas de gusano. A nivel cinematográfico, la decisión de retrasar la metamorfosis o hacerla gradual respondería a la necesidad de mantener en pantalla un actor de apariencia reconocible, del que se pretende que conserve todas las posibilidades interpretativas. En cualquier caso, los efectos especiales utilizados en la miniserie 2 sí que ofrecen la recreación visual de lo que serían las capacidades motoras amplificadas de Leto II a raíz del recubrimiento con las truchas de arena, con un actor a la carrera por el desierto del que apenas acaba siendo perceptible una estela. Además, para alejar al nuevo emperador Atreides de su humanidad, se le caracteriza con la implantación de varios dientes puntiagudos que sobresalen ligeramente de sus labios, al modo de pequeños pero afilados cuchillos *crys*, cuchillos sagrados utilizados por los *fremen* que se fabrican a partir de los dientes inmaculadamente blancos de los enormes gusanos de arena del desierto. Ya sea en su forma de narración literaria o traducido al lenguaje audiovisual, el episodio de la metamorfosis voluntaria de Leto II, pasando de humano a gusano a partir de la simbiosis de dos especies orgánicas, sería leído en los términos filosóficos propuestos por Soper (2012, pp. 374-375), que critica la posición poshumanista desde un compromiso implícito con el excepcionalismo humano. La académica califica de irónica cualquier invitación poshumanista de colapsar las distinciones entre orgánico e inorgánico, entre humano y animal. Argumenta que, en caso de conseguirse, los individuos ya no reconocerían la fuerza de los problemas morales a los que se les pide un abordaje. Según ella, las condiciones para cualquier forma de crítica moral, política o científica serían socavadas. El poshumanismo, añade Soper, se dirige a personas humanas, que forman parte de la comunidad humana, aunque el movimiento invite a una reevaluación de los confines o de la autoimagen de esa comunidad. La filósofa hace una invocación para que el desarrollo humano que los poshumanistas tratan de deconstruir sea revisitado desde el marco de pensamiento crítico de la Ilustración. Siguiendo este hilo argumental, la decisión tomada por Leto Atreides supondría derrumbar la barrera especista entre humano y animal, lo que provoca que el personaje quede a merced de un proceso autodestructivo equiparable a un suicidio que, en su caso, se prolonga durante miles de años, convirtiéndose en un infierno agónico. Es más,

el hecho de que el proceso culmine con el desarrollo de una especie nueva de gusanos que cargan en su interior con una perla de consciencia de Leto acrecienta más si cabe las penurias eternas por las que este hombre se habría condenado a sí mismo a pasar. Según se explica en *God Emperor of Dune* (1981), dichos atisbos de consciencia carecen de capacidad volitiva, por lo que se limitan a flotar en el interior de un gusano gigante que vaga por el desierto a merced del animal, es decir, sin poder en ningún caso tomar las riendas del monstruo. En este caso, la decisión suicida de Leto II no le lleva tanto a buscar la muerte sino a asegurarse un lugar eterno en el averno sideral. Todo, además, con la pretensión de asegurar a la humanidad en su conjunto una supervivencia a prueba de cualquier amenaza, según las visiones prescientes del muchacho.

A modo de recapitulación, en las páginas anteriores se ha ofrecido una reflexión sobre las distintas maneras de entender el cibernético, el cuerpo protético y el cuerpo mutante a partir de las teorizaciones de Calefato, que han sido completadas y matizadas por las contribuciones de diversos autores llegados a esta tesis desde el mundo de la ciencia espacial, los estudios sobre Herbert, las investigaciones sobre mitología judía o sobre cultura tradicional árabe preislámica, amén de las revisiones sobre las concepciones filosóficas relacionadas con el transhumanismo y el poshumanismo. El material ha sido aplicado a diversos pasajes de los libros 1, 2 y 3, a la película y a las miniseries 1 y 2, para demostrar que *Dune* sería un excelente material cultural a partir del que investigar y reflexionar sobre los conceptos teóricos anteriormente mencionados. Queda claro, también, que la singularidad y profundidad de esta saga de ciencia ficción permitiría la teorización de nuevas figuras enmarcables en las propuestas filosóficas apuntadas, como puede ser el cibernético de la Nueva Ola, predominantemente transhumanista, el cibernético femenino o el cibernético antiespecista, fruto de la fusión entre hombre y animal, en este caso con un resultado claramente poshumanista. Como ideas significativas de este pasaje, se destacaría que cualquier persona que vista un *destiltraje* sería considerada un cibernético del tipo que ejecuta la implementación entre orgánico e inorgánico. El traje de destilación, además, sería leído como ropa refugio que protege al ser humano del entorno, acomodando a la persona a sus circunstancias y no al revés. Por otro lado, el *ghola* Hayt, como nuevo tipo de humano, representaría perfectamente el lado oscuro del cibernético hombre-máquina, amén de poder ser utilizado también para explorar la dimensión moral de dicha figura a partir de sus ojos metálicos que para los piadosos *fremen* resultarían pecaminosos. Personajes como los soldados de diversos ejércitos serían excelentes como ejemplo de la manifestación del poder de la máquina sobre el cuerpo humano mientras que Vladimir Harkonnen, como cuerpo protético o cibernético de fronteras desdibujadas permitiría obtener un modelo de normalidad artificialmente construida. En relación con el cibernético de la Nueva Ola, se defiende aquí que la figura sería ejemplo de transhumanismo antropocéntrico, optimista y racional, concretado en las acólitas de la Bene Gesserit, los *mentat* y los Timoneles del Gremio Espacial, personajes que encarnarían la tecnología punta de su época. Por otro lado, la decisión de Leto II de fusionarse con el gusano de arena se interpreta aquí como un ejercicio de poshumanismo en su vertiente suicida más extrema o, directamente, de antihumanismo.

2.1.c. La segunda piel de Leto II como revestimiento corporal.

La transformación protagonizada por Leto II alcanza para múltiples recorridos de significación, otras lecturas posibles más allá de las anteriormente reseñadas. La

interpretación que se abre aquí y ahora se enmarca en el dibujo que realiza Calefato del cuerpo revestido y se relaciona con su concepto de segunda piel, detectado en la obra de Herbert por O'Reilly y que, desde el punto de vista de la profesora, implicaría una manera particular de explicar los materiales o sustancias con los que el ser humano recubre su cuerpo. Esta línea de pensamiento tiene en cuenta además la relación emocional que establece la persona con dichos artificios, que permitirían una experiencia copiosa del entorno. La argumentación se completa atendiendo al “amborg”, figura creada por Joan Gordon y recogida por Irizarry¹⁵, que pone en relación humanos y animales a partir de un punto común. También se tienen en cuenta algunas consideraciones de Tomás Moro sobre armaduras recias pero ligeras, además de propuestas de Annette Ames sobre exoesqueletos que realzan visualmente el cuerpo que los endosa. Las teorizaciones son aplicadas, como ya se ha comentado, al suceso protagonizado por el hijo de Paul Atreides, la fusión entre orgánico y orgánico, entre humano y gusano de arena. El inicio del proceso es narrado por Herbert en el libro 3 y posteriormente es traducido al lenguaje audiovisual en la miniserie 2.

En el contexto de la categoría del cuerpo revestido, Calefato (2003c, p. 42) afirma que como segunda piel sería interpretado todo aquel revestimiento corporal que faculta a la persona a sentir el mundo circundante de manera cumplida y, a la vez, amplificada. Pertinente es, en este sentido, que O'Reilly (1981, cap. 7) afirme que Leto II consigue mantener aferradas a su cuerpo como una segunda piel las truchas de arena, es decir, las larvas de gusano con las que el hijo de Paul se fusiona para desintegrarse poco a poco como ser humano convirtiéndose en un ser diferente. Llamativo es, también, que el chico comience a “vestirse” con el mono viviente que va a llevar adherido a su cuerpo a partir, primeramente, de la mano derecha, como si ejecutase el gesto cotidiano de introducir la extremidad en la manga de la parte superior de una prenda con la que va a revestir todo su cuerpo. Leto II se pone su *destiltraje* de larvas de gusano como si de la chaqueta de un traje textil se tratase. Para entender la metáfora hay que situarse en el libro 3, en el pasaje que narra el secuestro de Leto II por parte de los descendientes de la tribu *fremen* de los Iduali, los ladrones de agua. Se trata de un grupo humano que mucho tiempo atrás había sido perseguido por el resto de tribus del desierto, acusados del peor pecado posible, cometer asesinatos para hacerse con el agua corporal de los muertos. Los pocos vástagos de los asesinos que no fueron exterminados viven ocultos en los santuarios de Shuloch y del legendario Jacurutu, conocido ahora con el nombre de Fondak, dedicándose al contrabando de especia *melange* para gentes de mal pelaje de los mundos exteriores. Los *fremen* consideran Jacurutu un lugar tabú, proscrito, perteneciente al mito, al recuerdo ancestral. Además, se refieren a los integrantes de la tribu Iduali como los “expulsados”. Ni siquiera confían en que realmente existan hoy día descendientes de aquellos salvajes asesinos a los que llamaban despectivamente insectos de agua. Es por ello que Leto II ha decidido buscar este mítico lugar del desierto profundo para refugiarse y huir del peligro que supone su tía Alia, regente imperial poseída por la memoria de Vladimir Harkonnen. Pero el hijo de Paul Atreides es secuestrado por los “expulsados” que aún viven y sometido a un Juicio de Posesión. Su cuerpo es intoxicado con grandes cantidades de especia, que causan verdaderos estragos en la mente y el cuerpo del niño. Para acabar de contextualizar la situación, comentar que la orden de envenenar hasta el extremo al chico habría sido dada por su

15 Irizarry cita la obra Gordon, J. (2008). Gazing across the Abyss: The Amborg Gaze in Sheri S. Tepper's “Six Moon Dance”. *Science Fiction Studies*, Vol. 35 (2), pp. 189-206.

propia abuela, dama Jessica, que actuaría en connivencia con la Bene Gesserit con la intención de comprobar si, tal y como ocurre con Alia, él también sería una abominación y su mente también habría sucumbido a la posesión por parte de alguna Otra Memoria. De todos modos, para el análisis que se realiza ahora este dato resulta secundario y, por lo tanto, no es necesario profundizar más.

Después de días de cautiverio y de ingerir obligatoriamente especia *melange* sin descanso, el muchacho consigue escapar de su reclusión, habiendo superado además el Juicio de Posesión, puesto que a pesar del trance aparentemente ha mantenido la cordura. Ya en el desierto se desprende de su *destiltraje* y, desnudo, coloca su cuerpo sobre una extensión de erial bajo el que se está produciendo una migración de truchas de arena, que se ven atraídas por lo que para ellas es un ente biológico absolutamente rebosante de especia. Él introduce en la tierra su mano derecha, que topa con una de las larvas de gusano, una criatura pequeña con forma de diamante que se aferra sin miedo a su piel encandilada por el contenido de *melange*. La trucha de arena se retuerce en la mano del muchacho, alargándose y estirándose:

He felt the sandtrout thin, covering more and more of his hand. No sandtrout had ever before encountered a hand such as this one, every cell supersaturated with spice. No other human had ever before lived and reasoned in such a condition. (Herbert, [1976] 2003, p. 343)

La especia actuaría aquí como punto de contacto o zona de comunicación y entendimiento entre dos especies diferentes que pasarían a comportarse como el “amborg” propuesto por Joan Gordon y recogido por Irizarry (2013, p. 42), aquella interfaz entre humano y animal que pasa a ser considerada una criatura hibridante en estado de convertirse siempre, en lugar de ser nunca. De hecho, el camino tomado por el Atréides al iniciar el proceso de fusión con el gusano consiste en un trayecto evolutivo que va a prolongarse durante miles de años y que supone que la criatura resultante nunca pueda ser un ente biológico fijo o estático sino siempre un mutante cuyas piezas estarían en movimiento interno de reajuste constante. La metáfora de la mano introduciéndose en la manga de la chaqueta se iría poco a poco materializando, al incorporar el joven más truchas al proceso:

Leto felt the sandtrout grow thin, spreading itself over more and more of his hand, reaching up his arm. He located another, placed it over the first one. Contact ignited a frenzied squirming in the creatures. Their cilia locked and they became a single membrane which enclosed him to the elbow. (Herbert, [1976] 2003, p. 344)

El chico continúa “vistiéndose” con las larvas de gusano, que al extenderse cual membrana ya le cubren hasta el codo. Desnudo como está sobre la arena y con el brazo derecho introducido en ella, interponiéndose en el paso de las truchas migrantes, muchos de estos animales acaban subiendo hasta el cuerpo del muchacho, al que cubren casi por completo, a excepción de la cara. Leto, por tanto, ya se ha ataviado con su nuevo traje lo que le causa un mar de sensaciones emocionantes, como ocurriría cuando la piel contacta por primera vez con una prenda de estreno. De hecho, el propio Leto es quien anticipa en la página 81 del libro 3 el estado de “niño con zapatos nuevos” al que está abocado una vez se revista de las truchas de arena. En una conversación con su hermana Ghanima, el niño relata a su gemela un sueño que habría tenido mientras

dormía, con una alta carga presciente, donde habría tenido conocimiento de la segunda piel que va a cubrir su cuerpo en un futuro próximo:

I realize then that my skin is encased in something – an armor which moves as my skin moves. I cannot see this armor, but I feel it. My terror leaves me then, for this armor gives me the strength of ten thousand men. (Herbert, [1976] 2003, p. 81)

La membrana generada por las truchas de arena actúa en el cuerpo de Leto II como un destriltraje viviente, protegiéndolo y capacitándolo para la vida en el desierto. Siguiendo el hilo del pensamiento sobre la segunda piel, este revestimiento corporal capacitaría al Atréides a experimentar el entorno vital ampliamente, puesto que asegura su vida en el desierto tal y como haría un *destiltraje* artificial y, por tanto, le ayuda a llevar adelante una existencia plena. Su experiencia en el mundo vestido con el traje viviente es positiva y enriquecedora. Pero además, por alguna razón, el recubrimiento membranoso incrementa dicha vivencia, motivando incluso un cambio anímico en el joven: “My terror leaves me then”, explica a su hermana. Este hecho sería fundamental



Figura 1.3.1. La fusión entre Leto II y las larvas de gusano de arena comienza en el brazo derecho, desde donde se extiende como una segunda piel por el resto de cuerpo del joven aristócrata, heredero imperial.

puesto que supone haber dejado atrás los miedos que provoca el sentir el mundo circundante a través de la exposición de la primera piel, es decir, la propia piel desnuda, sin la membrana protectora que él percibe como una armadura que le otorga la fuerza de diez mil hombres. Leto II parece estar ahora seguro de sí mismo, volvería a ser osado, audaz, se atrevería con lo que la vida le pusiese por delante, como si endosase una armadura que actuaría a modo de un exoesqueleto que se haría eco de la forma de su cuerpo realizando visualmente su poder (Ames, 2008, pp. 112-113). Se trataría de una sensación parecida a la que tendría una persona alicaída que busca consuelo en un extraordinario traje que se ajusta perfectamente a su cuerpo, realizando sus formas naturales, camuflando las imperfecciones y, en consecuencia,

ayudando a animar al cabizbajo por la admiración que generaría allá por donde pasa vestido así. La persona recubierta con el indumento que actúa de segunda piel protagonizaría un cambio en la percepción que tiene de sí misma, ahora más positiva. Se trataría de un juego psicológico, tal vez un reajuste emocional, que se daría también cuando el soldado es enviado al frente de batalla con el mejor de los uniformes. Con un buen equipo, la percepción que tendría del peligro seguramente sería menor aunque, en cualquier caso, se estuviese enfrentando a la muerte. Baste recordar las múltiples quejas de los representantes sindicales de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado que, en los últimos años, han alzado su voz contra unos equipamientos obsoletos que no asegurarían la efectividad de sus actuaciones contra el crimen.

De los cinco sentidos, el tacto es el que corresponde a la piel, el órgano sensorial más grande del cuerpo humano. Él es el que capacita a la persona para disfrutar con el placer intenso de las sedas o terciopelos con los que son confeccionadas algunas prendas. Cascada de sensaciones motivadas por el roce de la piel contra el tejido que, de esta manera, se comunicaría con el cerebro a través de las terminaciones nerviosas que se extienden por todo el cuerpo acabando en la cutícula. A través de esas percepciones táctiles, la prenda le estaría diciendo al cuerpo que ella le abraza, que le protege, que le refrescará en verano, que le calentará en invierno, que le hará más atractivo, que le dará un lugar en el mundo, un estatus entre la gente, una identidad. Una sensación similar pero más poderosa es la que Leto II parece experimentar con el revestimiento que se ha extendido por todo su cuerpo a partir de la mano derecha. “They were all over his body now. He could feel the pulse of his blood against the living membrane” (Herbert, [1976] 2003, p. 344). Se invita a continuación a imaginar el personaje como si de un adolescente de un barrio cualquiera se tratase, un chico a punto de jugar un partido con los otros niños de la zona. Antes de salir a la calle, el joven habría decidido ponerse el nuevo equipamiento deportivo que, de hecho, va a estrenar ese mismo día. Un chándal con el que va a vestirse por primera vez. Mientras la nueva prenda va ajustándose al cuerpo, calzándose y acomodándose a la forma del chico, el tejido va regalándole las caricias con las que el joven daría la bienvenida a nuevas oportunidades y aventuras deportivas. Emocionalmente hablando, la experiencia representaría un antes y un después que el lector identificaría, también, en el sentir expresado por Leto II una vez la segunda piel de truchas de arena comienza a desplegar sus potencialidades magnificativas:

Gaining experience with his new skin, he found he could run with only the lightest flexing of muscles. It was almost effortless. (...) He squatted, sensing how light his body felt. Exertion had produced a slick film of perspiration which a stillsuit would have absorbed and routed into the transfer tissue which removed the salts. Even as he relaxed, the film disappeared now, absorbed by the membrane faster than stillsuit could have done it. Thoughtfully Leto rolled a length of the membrane beneath his lips, pulled it into his mouth, and drank sweetness. His mouth was not masked, though. Fremen-wise, he sensed his body's moisture being wasted with every breath. Leto brought a section of the membrane over his mouth, rolled it back when it tried to seal his nostrils, kept at this until the rolled barrier remained in place. In the desert way, he fell into the automatic breathing pattern: in through his nose, out through his mouth. The membrane over his mouth protruded in a small bubble, but remained in place. No moisture collected on his lips and his nostrils remained open. The adaptation proceeded, then. (...) He had put on the living, self-repairing stillsuit of a sandtrout membrane, a thing of unmeasurable value on Arrakis... until you understood the price. *I am no longer human.* (Herbert, [1976] 2003, pp. 346-347)

Visto como un chico de barrio amante del fútbol, el chándal nuevo de Leto II actuaría, como mínimo, de elemento motivador. El muchacho sentiría la prenda concreta como una envoltura poderosa, una corteza que amplificaría de algún modo misterioso las posibilidades físicas de su cuerpo. Una segunda piel que va a englobar bajo su protección una máquina biológica que recibiría la energía y la fortaleza insuflada a partir de las sensaciones generadas por el revestimiento. Siguiendo el símil del adolescente que practica balompié, Leto II habría pasado de ser un chico normal a sentirse un jugador superlativo y a percibirse a sí mismo, tal vez, como una gran estrella de un equipo de primera división. Volviendo a la narración del libro 3, así se lo haría saber el Atreides a los ladrones de agua refugiados en Shuloch, que serían interpretados aquí como los integrantes del equipo contrario en la contienda futbolera. “In a demon-voice he'd roared at them: 'Fire will not touch me! Your knives will not harm me! I wear

the skin of Shai-Hulud!” (Herbert, [1976] 2003, p. 386). Sorpresa, admiración, incredulidad e incluso cierto temor. Es lo que genera Leto II en los que topan con él una vez se ha enfundado su nueva indumentaria, la segunda piel confeccionada con gusanos larvarios, que sería interpretada como aquella utópica armadura imaginada por Moro ([1516] 1999, p. 152) para los guerreros de su idílica isla, envoltura protectora suficientemente sólida como para resistir los golpes contrarios, pero convenientemente ligera como para no estorbar ni el gesto ni los movimientos, permitiendo incluso que el usuario pudiese nadar mientras la llevase puesta sin que este ejercicio le ocasionase ninguna molestia. De hecho, dice Moro de los utópicos que nadar armados sería uno de los primeros elementos de su instrucción militar. Como se ha apuntado en la cita textual de unas líneas más arriba, lo primero que debe hacer Leto II con su nueva segunda piel sería ganar experiencia para poder nadar con la armadura puesta, que en su caso sería transitar por las arenas del desierto ayudado por las altas capacidades que le otorga vestir el *destiltraje* viviente que incluso acelera sus movimientos. El revestimiento serviría de efectiva barrera de contención de los ataques externos pero, además, convertiría al Atreides en un ser ligero como una pluma, capaz de recorrer kilómetros de distancia en unos pocos segundos. Un rugido ensordecedor va a preceder su entrada en el Palacio de Arrakeen donde tiene que celebrarse la boda de Ghanima Atreides con Farad'n Corrino, el príncipe heredero de la Casa de Corrino, en la versión audiovisual de la transformación inicial del muchacho a gusano ofrecida en la miniserie 2. El actor escocés James McAvoy ofrece una versión muy tamizada de la evolución que el personaje sufriría a partir de la adición de su cuerpo al de las truchas de arena (figura 1.3.1.). Esto respondería al hecho de que los responsables de este producto televisivo optasen por una solución escénica que mantuviese al actor en pantalla con una apariencia fundamentalmente humana, donde las larvas de gusano simplemente habrían colonizado el brazo derecho, parte del pecho y parte de la espalda. Desde el punto de vista crítico, dicha resolución se considera una oportunidad perdida para desarrollar en el plano de la imagen cinematográfica la metáfora de la segunda piel. Esto a pesar de que Herbert parece haber explorado de manera intuitiva dicha figura de pensamiento, al referirse constantemente a la membrana que cubre el cuerpo del personaje como “la piel que no es la suya”:

Leto adjusted the folds of the white robe which covered his living stillsuit. He could feel how the sandtrout membrane had changed him and, as always with this feeling, he was forced to overcome a deep sense of loss. (...) [H]e carried nothing except the robe on his back, the Atreides hawk ring hidden in its folds, and the skin-which-was-not-his-own. (Herbert, [1976] 2003, p. 397)

Quedaría así claro, por lo tanto, que la elaboración de una reflexión sobre el concepto de segunda piel sería perfectamente posible a partir de las narraciones incluidas en las novelas y sus versiones audiovisuales. El revestimiento de larvas de gusano que endosa Leto II sería ejemplo fiel del concepto teorizado por Calefato, pues posibilitaría la experiencia de vida y la amplificaría. El inicio de la fusión entre humano y gusano sería interpretado metafóricamente como un acto cotidiano de revestimiento que desencadenaría potentes emociones en la persona que se reviste de los animales. La unificación de las dos especies sería asumida, además, como el “amborg” teorizado por Joan Gordon, ya que representaría la unión en una misma interfaz de dos especies orgánicas diferentes y porque la suma resultante protagoniza un estado de evolución constante que en el caso concreto del Atreides va a prolongarse hasta su muerte en un

atentado magnicida, miles de años después. Por otro lado, la segunda piel interpretada como coraza permitiría su lectura como un exoesqueleto realzador, que en el caso de Leto II provoca admiración o pavor en el resto de personas. También se ajustaría a la propuesta de la armadura utópica de Tomás Moro, soberbia en su dureza pero ligera y facilitadora del movimiento.

2.1.d. Paul, héroe y antihéroe con tres identidades exteriores.

Defiende Gwyneth Jones en *The Icons of Science Fiction* que los escritores enmarcados en este género no tendrían espacio en sus obras para el desarrollo profundo y estudiado de los personajes, porque estarían obligados a poner en primer plano el mundo imaginado, la acción-aventura y los dispositivos (2003, p. 171). Se asume aquí que “desarrollo profundo y estudiado de los personajes” tendría que ver con el trabajo narrativo cuyo objetivo es plasmar la identidad psicológica de los caracteres que participan de la historia. Partiendo de esta idea, se debería suponer que las obras literarias de Herbert estarían huecas de la información relativa a la personalidad del elenco de sujetos, en el amplio sentido del término, presentes en la narración. A continuación se considera este aspecto y se intenta demostrar el grado de profundidad alcanzado por el escritor a la hora de dibujar la identidad de sus personajes. Este trabajo reflexivo se realiza teniendo en cuenta las tres etapas vividas por el protagonista principal de la historia, que a lo largo de los libros 1, 2 y 3 transita desde una identidad inicial, Paul Atreides, hacia otras dos, a saber, Paul-Muad'Dib y el Predicador. Por supuesto, se tienen en cuenta las representaciones audiovisuales de dichos estadios de identidad en la película y en las miniseries de televisión 1 y 2. En cuanto a las aportaciones teóricas, se incluyen las propuestas y apuntes realizados por Kunzru, O'Reilly y Palumbo en relación con la identidad del protagonista, que los autores por lo general etiquetan como héroe. Asimismo, se recoge el argumentario elaborado por Calefato sobre la identidad de las personas, en su vertiente de identidad exterior, que incluye la consideración del cuerpo humano como espacio simbólico en el que su hipersemiotismo actúa como condición de posibilidad para la construcción del yo semiótico o subjetivo. Calefato teoriza, además, la idea de identidad personal como *performance* visual, un concepto que implica cierto grado de conflicto puesto que identifica a un grupo pero lo separa de todo aquel que no pertenece a dicho conjunto.

Por otro lado, para el análisis de la identidad propiamente de Paul Atreides se tienen en cuenta las reflexiones y teorizaciones sobre la nominación del personaje elaboradas por Kennedy, Georgescu y Touponce, argumentos que se completan con las aportaciones de Nazzaro sobre el trabajo realizado por el cinematógrafo Vittorio Storaro, tres veces ganador del Oscar, responsable de la coloración de la miniserie 1 para representar el viaje espiritual del héroe, una visión que se relaciona con el análisis del color cinematográfico realizado por Pérez, que se interesa por la influencia sobre los personajes del color de la escenografía y del vestuario. Para el Paul Atreides de la película, se tiene en cuenta la visión de Knezková. Con relación a Paul-Muad'Dib, identidad asumida por el héroe Atreides entre las tribus *fremen* y como emperador del Universo Conocido, se recogen los matices aportados por Barthes, McLeod y Devlin a la hora de atender al momento de transición entre Paul Atreides y Paul-Muad'Dib, y se contemplan los argumentos ofrecidos por Knezková, O'Reilly, Palumbo, Touponce, DiTommaso, Broderick, Zizek, Devlin, Singh, Irizarry, Pérez, Heidenreich, Kunzru,

Georgescu, Kennedy, Rudd, Olson y el propio Herbert para tratar de manera específica la figura de Paul-Muad'Dib. El elenco de teóricos tiene que ver con la diversidad de aspectos tenidos en cuenta para abordar la identidad en este estadio de un héroe que emerge como un personaje poliédrico sin parangón. La explicación del tránsito de Paul-Muad'Dib al Predicador se realiza a partir de las aportaciones de Broderick y O'Reilly mientras que la tercera etapa propiamente dicha del personaje, un ser renegado y prematuramente envejecido, se analiza en función de las reflexiones de O'Reilly, Torres, Touponce, Palumbo, Roberts y el propio Herbert, teniendo en cuenta que la visión de Calefato de la identidad exterior planea sobre todos los aspectos del análisis.

Las narraciones contenidas en la saga serían interpretadas como una exploración de los límites de la identidad personal. Es el punto de vista defendido por Hari Kunzru (2015, párr. 8), en su particular análisis sobre la trascendencia social del libro 1 cincuenta años después de ser publicado. Kunzru argumenta la idea anterior a partir de las conversaciones mantenidas entre Herbert y Alan Watts, el conducto principal por el cual, según Kunzru, el Budismo Zen impregnaba la contracultura de la costa oeste de los Estados Unidos. Dichos diálogos supuestamente inspiraron a Herbert en la indagación sobre los confines de la personalidad humana, en la exploración de la temporalidad y de la relación entre la mente y el cuerpo. Centrando el argumento en la figura del protagonista del libro 1, el heredero de la Casa de Atreides, O'Reilly y Palumbo coinciden en afirmar que el personaje cumpliría los requisitos para ser un héroe. Sin entrar aquí en detalle, el primero explica que Paul sería leído como la representación del héroe teorizado por Lord Raglan, ya que según el autor sigue al menos diecisiete de los veintidós pasos descritos por el antropólogo y folclorista británico para los personajes que encajan en dicha figura (O'Reilly, 1981, cap. 4). Además, Paul también sería interpretado como la encarnación del monomito o mito único teorizado por Joseph Campbell¹⁶, al consumir las etapas de su periplo particular (O'Reilly, 1981, cap. 4). Palumbo (1998, p. 434) coincide con esta visión, apostillando que, en su "viaje" *arrakiano*, Paul se traslada al inframundo, se somete a pruebas y test, muere, resucita y, además, protagoniza un momento de apoteosis y revelación. Aunque para el propio Herbert su obra sería una crítica al héroe y a su poder de influencia en una sociedad acrítica, tal y como se verá cuando se analice el componente político del cuerpo revestido, y aunque Palumbo (1998, p. 437) afirme que las novelas de *Dune* son un mordaz e irónico comentario sobre el monomito, se da aquí por correcta la interpretación de Paul como ejemplo de mito único y se asume al hijo del duque Leto Atreides como una representación más del periplo del héroe. De este modo, se debería aceptar que el personaje va a realizar un recorrido narrativo y va a protagonizar una evolución importante como persona, a causa de las vicisitudes de su peregrinaje vital. Los cambios internos protagonizados por el joven aristócrata comportarían modificaciones en los rasgos que le conforman como individuo. Estos, a su vez, deberían reflejarse de algún modo en su apariencia exterior puesto que, como defiende Calefato (2016a, pp. 44-45), la identidad de una persona estaría escrita sobre su cuerpo, su piel, sus gestos y sería por tanto una cuestión mayormente visual. El cuerpo revestido sería, según la autora, una de las formas más importantes en que el cuerpo y el género encuentran su *performance* visual, reconocible. Sería la sede de la identidad, es decir, del conjunto de atributos propios de un individuo que lo caracterizan frente a los demás. El trabajo consiste ahora, por lo tanto, en hacer dialogar las teorías de la

16 Campbell, J. (1968). *The Hero With A Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press.

profesora con las interpretaciones realizadas por diversos estudiosos de Herbert, con la evolución protagonizada por Paul en los libros 1, 2 y 3 y su traslación audiovisual como elemento de debate.

Tres serían las identidades que el heredero Atreides va a representar a lo largo de los tres primeros volúmenes de la saga. Se trata de un recorrido personal que progresa gradualmente de Paul Atreides a Paul-Muad'Dib y, después, al Predicador. Afirma Kennedy (2016, p.1) que los nombres son importantes en la percepción que tienen los lectores sobre personajes, lugares y culturas y son parte del proceso de construcción del mundo ficticio. En este sentido, “Herbert deliberately chooses names that already exist or are slightly altered and so evoke recognizable time periods, environments, religions, and cultures, and construct the illusion of a universe that exists beyond the borders of the story itself” (Kennedy, 2016, p. 2). Este autor apunta a denominaciones medievales o que tienen que ver con el mundo árabe o islámico. Los nombres con los que es designado el protagonista se corresponderían con tres momentos evolutivos del personaje que, además, tendrían su traslación en la manera en que su cuerpo, recubierto de objetos o de tejidos, se expone a la mirada de los demás. Se hablaría a grandes rasgos de Paul Atreides como un niño estudiante aplicado y curioso, de Paul-Muad'Dib como un hombre adulto todopoderoso, y del Predicador como fulano anciano, misterioso y quejumbroso. Encuadrados por el mismo marco, las tres identidades del héroe monomítico serían leídas como tres tizianescas edades del hombre, que van a ser descritas desde el punto de vista externo por Herbert y las traducciones audiovisuales de sus historias a partir de las potencialidades que ofrece la condición de hipersemiotividad del cuerpo humano. Con relación al cuerpo revestido, la propuesta que ahora se apunta contempla la posibilidad de que el físico, entendido como cuerpo simbólico, genere un espacio territorial, narrativo y comunicativo (Calefato, 1992a, p. 25). El cuerpo humano, por tanto, se entendería como presencia con capacidad para relatar hechos que constituyen la base de una argumentación o que refieren gestas pasadas, ya sean circunstancias reales o ficticias. Una corporeidad, además, con inclinación y propensión natural a comunicarse con los demás. El hipersemiotismo se interpretaría como condición de posibilidad (Calefato, 1993, p. 9), en este caso, de la narración de la evolución del personaje. Es más, es interesante comprobar cómo los revestimientos corporales serían determinantes para erigir el castillo argumental que supone el relato de la vida de Paul.

Con respecto a la identidad específica de Paul Atreides, Georgescu (2016, p. 16) y Kennedy (2016, p. 3) apuntan que el apellido Atreides derivaría del griego mitológico Atreus y designaría a sus hijos y descendientes. Ahondando un poco más, Atreus era el rey de Micenas, padre de Agamenón y Menelao. Utilizando esta denominación, Herbert conseguiría enraizar a la familia aristocrática protagonista de la saga con un pasado terrícola mítico que es reivindicado en algunos pasajes del libro 3 por personajes como Alia Atreides o Ghanima Atreides, como se verá más adelante. De todos modos, cabe destacar que en el contexto espacio-temporal en el que se sitúan los libros 1, 2 y 3 la humanidad que habita los diversos mundos del Universo Conocido habría llegado a olvidar, incluso, todo aquello que tiene que ver con el planeta de proveniencia de la especie humana, siendo la Tierra menos aún que una mota de polvo cósmico alejada del presente de los personajes miles y miles y miles de años. En cualquier caso, la situación de desconocimiento se da dentro de la narración puesto que los lectores de dicha

historia serían bien conscientes del origen terráqueo de los protagonistas. Esta sería la baza que parece querer jugar, según Joe Nazzaro (2001a, p. 42), el cinematógrafo Vittorio Storaro, ganador de tres Oscar y responsable de la coloración de la miniserie 1, cuya pretensión fue representar el viaje espiritual de Paul mediante cuatro elementos fundamentales: tierra, aire, fuego y agua, que sirven como metáforas de la etapa vital de cada momento. La tierra está representada por el color ocre, que se utiliza primordialmente para las escenas sobre la vida familiar del heredero Atreides, por ejemplo, en situaciones que tienen que ver con sus padres o el hogar. Esto a diferencia de otros momentos importantes del periplo del héroe, como cuando Paul experimenta la violencia generada por los enemigos Harkonnen, que escenográficamente se tiñen de rojo, tono que remite a sangre y muerte, a llamaradas de fuego. El ocre terroso se diferencia también del verde, que Storaro utiliza para representar el agua (o realmente su ausencia en el planeta Arrakis), un color que se utiliza en escenas que tienen que ver con el desierto o con la vida cotidiana y los ritos de los *fremen*. El color tierra tampoco tiene que ver con el azul, que en la miniserie 1 sirve para contextualizar el elemento aire y todo aquello relacionado con la Casa de Corrino, la familia imperial reinante en el Universo Conocido. El color de escenario y vestuario sería simbólico y comunicaría diferentes estadios en la evolución interna del personaje, una idea que Pérez (2017, p. 7) detecta también en materiales audiovisuales como *The Cook, The Thief, his Wife and her Lover* (Peter Greenaway, 1989), donde los personajes se mueven por diferentes habitaciones coloreadas de manera diversa para representar ideas particulares. Pérez afirma que Greenaway encuentra la posibilidad de influir directamente en los personajes y en la historia a través del color escenográfico. En esta película el rojo es el color más fuerte de todos, tal y como ocurre en la miniserie 1 con la Casa de Harkonnen, que exhibe ropas, uniformes y arquitectura en tonos primordialmente escarlatas como toque de atención o aviso de peligro.

Todos los elementos apuntados confluyen en Paul, héroe de vocación monomítica, descendiente de una familia que reinó en tiempos inmemoriales. Pero, según argumenta Touponce (1988, cap. 2), el Atreides también estaría formado por casi todos los grupos sociales y políticos del mundo feudal y jerárquico en el que habita, y se definiría a sí mismo a partir de un diálogo con ellos y sus ideologías. El chico sería, en este sentido, una amalgama de influencias. Ha nacido en el seno de una familia aristocrática de la que es heredero y, por lo tanto, ha venido al mundo para capitanear planetas como hace su padre o hicieron su abuelo y el resto de sus antepasados. Su civilización se rige por la *faufreluches*, una rígida regla de distinción de clase impuesta por el Imperio del Universo Conocido cuya norma primordial es la que defiende “[a] place for every man and every man in his place” (Herbert, [1965] 2007, p. 592). En este contexto, padres y maestros se preocupan de que Paul reciba la mejor de las formaciones, apropiada para el mejor de entre todos los hombres, unas enseñanzas que le permitan desenvolverse con éxito y aciertos en la siempre comprometida cúpula social. El Atreides, asimismo, ha recibido la instrucción de su madre en los modos y técnicas Bene Gesserit y también ha interiorizado otro tipo de saberes por parte de profesores como el maestro de armas Gurney Halleck, el *mentat* Thufir Hawat, el doctor Yueh o su propio padre, el duque Leto. Con ellos ha aprendido instrucción de combate cuerpo a cuerpo, el arte de la batalla con ejércitos, filosofía, ciencia, política, economía, etc. Él habría respondido positivamente a todas las enseñanzas, convirtiéndose en el orgullo de mentores y progenitores. En esta etapa de la vida, Paul sería un niño aplicado que aprende con

facilidad y que da muestras evidentes de una inteligencia por encima de la media. Gracias a la disciplina de entrenamiento y a la hermosura física heredada de sus padres, principalmente la belleza patricia con la que es caracterizada su madre, la dama Jessica (Herbert, [1965] 2007, p. 224), el cuerpo del joven de quince años es un lienzo excelente sobre el que plasmar toda la compleja interioridad adolescente que lo identifica. Su realidad físico-biológica deviene espacio simbólico, territorio que narraría y comunicaría una situación de privilegio social, la bonanza del heredero de un ducado estelar pero también la carga que para el niño supone el tener que tomar el testigo en algún momento de las riendas de un planeta o sistema de planetas en una civilización como la que le ha visto nacer y crecer.

La solución vestimentaria que propone Herbert para este caso sería la de militarizar al muchacho. En los primeros capítulos del libro 1, que narran las vivencias de la Casa de Atreides antes de llegar a Arrakis y durante los primeros días en el nuevo planeta hasta que son atacados por los Harkonnen, Paul luce habitualmente atuendos formales o semiformales, ropas identificables como uniformes Atreides, que tendrían la misión de transmitir al lector la idea de valor y tradición, de disciplina y jerarquía, de desapego a las florituras y sofisticaciones superfluas propias de otro tipo de trajes o vestidos sujetos a los vaivenes del gusto caprichoso. El adolescente viste de uniforme, como su padre o sus profesores, y se inscribe de este modo de lleno en el sistema imperante en el Universo Conocido como un joven cachorro de la élite transplanetaria destinado por nacimiento a las más altas aspiraciones sociales. Las adaptaciones audiovisuales del libro 1 recogerían perfectamente la idea. Tal y como afirma Knezková (2007, p. 26), en la película dirigida por Lynch se enfatiza al Paul aristócrata guerrero, y se le viste de cadete, luciendo imponentes uniformes que serán analizados más adelante en este documento. En cuanto a la miniserie 1, fiel traslación del universo creado por Herbert, el ocre sería el color que sirve para enmarcar la identidad exterior de Paul Atreides. Los tonos marrones están presentes desde las primeras escenas del audiovisual en el uniforme del muchacho, ya sea en los pantalones que luce el chico en la escena en la que recrimina a su madre el hecho de que tengan que abandonar Caladan para poner rumbo a Dune; en la chaqueta formal con la que recibe la visita de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, que le somete a la prueba de la caja; en los momentos de entreno, junto a sus mentores, previos al viaje interestelar que cambia su vida para siempre; en la llegada al Palacio de Arrakeen del planeta Dune, donde el heredero Atreides es recibido por su padre, el duque, que obviamente también viste un uniforme marrón. El ocre, asimismo, está presente en los elementos arquitectónicos que conforman los muros, columnas y mobiliario contenido en el castillo que la familia va a convertir en su centro de operaciones en el nuevo planeta que deben regir por orden del emperador Shaddam IV. El tono terroso ubica al espectador en una serie de escenas tipo, que tendrían que ver con el día a día del joven y su familia, con la intimidad del núcleo duro de la Casa de Atreides. Se diferencia así estas escenas de otras cuyos protagonistas son los integrantes de la Casa de Harkonnen, caracterizados por el color rojo, la Casa de Corrino, pintados de azul, o la vida desértica de los *fremen*, donde predominaría el verde como recuerdo en esta miniserie de la escasez del agua entre las tribus de la arena. Los tonos marrones, terrosos, querrían comunicar la vinculación de la familia con el pasado remoto terráqueo. Una coloración ocre en escenografía y en vestuario que serviría, también, para marcar la fase inicial del periplo del héroe que Paul Atreides va a realizar como monomito, ya que ese color es utilizado en el vestuario

del joven antes de que comience la transformación vital que va a protagonizar a lo largo de los libros 1, 2 y 3, reflejados no tanto en la película pero sí en las miniseries 1 y 2.

La carga simbólica del cuerpo de Paul comenzaría a reflejar la evolución del personaje una vez el chico llega al nuevo planeta que debe comandar su padre. Se trataría de un texto visual corporal que va a servir como señuelo o gancho en la narración gracias a la hipersemiotividad de su cuerpo revestido. A partir de él se va a desarrollar la historia, al comunicar aquellos datos sustanciales para la épica, para el periplo del heredero del duque como héroe, unos detalles que aparecen velados o ligeramente encubiertos a ojos de los personajes que no están atentos a las pistas y a los detalles, básicamente por desconocimiento. El argumento tendría que ver con la idea de Barthes recogida por Calefato (2002b, p. 70), que defiende que ponerse ropa de otro permite en cierto modo convertirse en el otro. Para desarrollar el razonamiento hay que situarse en la nueva vida de los Atreides una vez instalados en la pequeña ciudad de Arrakeen del planeta Dune, en los primeros capítulos del libro 1. La familia ha desembarcado en el planeta desértico para hacerse cargo del feudo en el que se cosecha la especia *melange*, según los designios del emperador. Durante los primeros días en su nueva ciudad, los Atreides van tomando la medida al guante que ahora tienen que enfundarse. A su alrededor, subalternos que en muchos casos son de origen *fremen* y por lo tanto miembros de las tribus que pueblan la arena profunda, comienzan a especular sobre la verdadera identidad de los recién llegados. Estas personas centran sus conjeturas en Jessica y su hijo que, según entienden, serían la encarnación de las leyendas y profecías que anuncian la llegada de un mesías del mundo exterior, hijo de una Bene Gesserit, que ha de liderar a los *fremen* y conducirlos a la verdadera libertad. Por cierto que estas ideas forman parte del poso cultural introducido por la sección de la Misionaria Protectora de la Bene Gesserit en el planeta, tal vez miles de años atrás, por si en un futuro una de las acólitas de la hermandad femenina tuviera que utilizarlas a su favor. Con respecto a la concubina del duque, es el ama de llaves, la *fremen* Mapes, quien deduce que Jessica es la madre del *mahdi*, quien según la leyenda *fremen* ha de liderar a las tribus del desierto hacia el paraíso. Lo hace a partir de datos e informaciones que la sirvienta capta e interpreta mientras acompaña a la dama a supervisar ciertas partes del palacio en el que va a vivir la familia. Con relación a Paul Atreides, es el personaje del ecólogo imperial, el doctor Kynes, el encargado de atar cabos a partir de una situación que tiene que ver, estrictamente, con la apariencia exterior del muchacho y con su cuerpo como material simbólico de lectura. En relación con el monomito representado por el heredero Atreides, el pasaje permitiría interpretar al doctor como si del guardián del umbral a lo desconocido se tratase, puesto que él sería el que va a introducir al chico en la cultura *fremen*, un cúmulo hasta el momento de nociones inciertas cubiertas por el oscuro telón de la ignorancia.

El trascendente episodio se desarrolla entre las páginas 116 y 140 del libro 1. Aquí se describe el encuentro entre el duque y su hijo con el doctor Kynes, con el que se disponen a visitar un campo de recolección de especia en el desierto. El funcionario imperial mantiene una doble vida que le vincula a Shaddam IV, emperador del Universo Conocido, pero también a los *fremen*, entre los que es conocido como Liet y con los que comparte la cultura, es decir, el imaginario de las tribus respecto del advenimiento de un mesías liberador. Por su parte, Leto Atreides y Paul hacen acto de presencia en el punto de encuentro vestidos apropiadamente para la incursión en el desierto. Los dos

aristócratas están enfundados en el reglamentario *destiltraje* sobre el que exhiben una capa *jubba*, de las que reflejan o por el contrario absorben el calor radiante. Como elemento narrativo, esta prenda colocada en el cuerpo simbólico de padre e hijo es utilizada por Herbert para comenzar a plantar señales o indicios, que van narrando o comunicando el camino por el que va a transitar el personaje protagonista y, con él, el lector. En este sentido, en el relato que ofrece el escritor de la manera en que el duque viste su capa, quedaría claro que el hombre no está en absoluto familiarizado con la prenda. Es, por tanto, un ser ajeno al mundo *fremen*, un forastero en el desierto. En contraposición, su hijo luce la capa con tanta soltura que “that made one think the boy had always worn such clothing” (Herbert, [1965] 2007, p. 118). A los ojos de un *fremen* curioso y predispuesto, el modo en el que el cuerpo del muchacho viste la prenda significaría una certeza de proximidad del individuo respecto del observador, una cercanía conseguida por otro lado a través del conocimiento innato que tiene Paul, como se puede comprobar a continuación. En el diálogo que se establece entre el ecólogo imperial y los nuevos señores planetarios, se subraya la importancia de vestir con corrección el *destiltraje* y todos sus complementos para asegurar la supervivencia de la persona en el exterior infernal representado por el desierto. De este modo, el doctor Kynes se ofrece para supervisar que tanto Leto como su hijo hayan ajustado con diligencia todos los cierres y mecanismos del traje. Mientras el alto funcionario explica cómo trabaja técnicamente la sofisticada prenda va repasando y corrigiendo algunos errores que ha podido cometer el duque a la hora de ponérsela. Muy diferente y reveladora es la forma en que Paul ha ajustado su traje, que causa una profunda impresión en el ecólogo planetario:

Paul stood passively as Kynes inspected the suit. It had been an odd sensation putting on the crinkling, slick-surfaced garment. In his fore-consciousness had been the absolute knowledge that he had never before worn a stillsuit. Yet, each motion of adjusting the adhesion tabs under Gurney's inexpert guidance had seemed natural, instinctive. When he had tightened the chest to gain maximum pumping action from the motion of breathing, he had known what he did and why. When he had fitted the neck and forehead tabs tightly, he had known it was to prevent friction blisters.

Kynes straightened, stepped back with a puzzled expression. 'You've worn a stillsuit before?' he asked.

'This is the first time.'

'Then someone adjusted it for you?'

'No.'

'Your desert boots are fitted slip-fashion at the ankles. Who told you to do that?'

'It... seemed the right way.'

'That it most certainly is.'

And Kynes rubbed his cheek, thinking of the legend: '*He shall know your ways as though born to them.*' (Herbert, [1965] 2007, p. 122)

Devlin (2011, p. 230) defiende la cuestión del *destiltraje* calzado a la perfección por parte de Paul como una “evidencia” que debe ser considerada por parte del doctor Kynes. Se añade aquí que esa posible certeza de identidad en relación con el cuerpo simbólico del joven tendría que ser leída, por parte de Kynes, desde la óptica de su pertenencia secreta al mundo *fremen*, con relación al posible arribo del mesías. Como mínimo, lo que está narrando el cuerpo del joven Atréides es que de manera natural y sin ayuda externa ha sabido vestirse y ajustar todos los mecanismos de una complicada prenda, fundamental para sobrevivir en el planeta Arrakis, parte esencial de la cultura *fremen* y emblema de la disciplina del agua que regula todos los aspectos de la sociedad

conformada por las tribus del desierto. Vistiendo de manera correcta el *destiltraje*, a ojos de un *fremen* el heredero del duque se aleja de la *faufréluches* para acercarse a la cultura de los habitantes de las cavernas del desierto. Al hilo de lo anterior, apunta McLeod (2003, p. 353) que “[t]o be different, or alien, is a significant and familiar cultural metaphor marking the boundaries of social identity.” En el caso que centra este argumento, a ojos del planetólogo imperial Paul sería visto como diferente, un “alien” entre los pertenecientes al sistema que gobierna el Imperio transplanetario. Sería



Figura 1.4.1. Liet-Kynes supervisa el *destiltraje* de Paul en la película y la miniserie 1. Los Atréides escapan por el vasto desierto incandescente.

percibido como uno más entre los integrantes de las tribus del desierto, aunque no haya nacido del vientre de una *fremen* sino del de una Bene Gesserit del mundo exterior, concretamente la concubina de un duque. Para otorgar peso a esta línea de interpretación, se tiene en cuenta el revelador pensamiento que el ecólogo manifiesta después de haber sondeado de cerca al heredero Atréides y haber podido comprobar la destreza con la que él solo ha conseguido ajustarse de la mejor de las maneras el *destiltraje*, que viste por primera vez. “Conocerá vuestras costumbres como si hubiese nacido para ellas”¹⁷, recita mentalmente, para sí mismo, un sorprendido doctor Kynes, que va procesando datos con respecto a Paul exactamente igual que la *shadout* Mapes realiza con dama Jessica, repasando aspectos de la ancestral leyenda que encajan en la realidad que en esos momentos están viviendo.

El pasaje aquí referido sería sumamente importante para la narración de la historia, para el desarrollo monomítico. Tiene relación con la sospecha de reconocimiento de la posibilidad de que el chico pudiera ser el *mahdi* de la profecía *fremen*. Tanto la película como el primer capítulo de la miniserie 1 recogen dicho momento en dos escenas que, salvando las distancias

lógicas, serían prácticamente intercambiables (figura 1.4.1.). En la primera, el actor sueco Max von Sydow es el encargado de testar al chaval y a su padre, mientras que en la miniserie 1 es el checo Karel Dobrý el responsable de dar la réplica al duque y a su hijo. En los tres casos, libro 1, película y miniserie 1, lo que el público tiene delante sería la plasmación de la reflexión sobre la identidad a partir de los recubrimientos del cuerpo que se transforman, aquí, en elementos discursivos, interpretables, inferenciales, imbricados en la historia, la ideología y la cultura, para construir el yo semiótico, la

¹⁷ Traducción propia.

subjetividad (Calefato, 2000a, p. 124). De todos modos, por el momento son otros individuos los que ven en Paul un ser distinto del que él está convencido de ser. El Atreides sigue actuando según reclama la identidad que detenta en este estadio de su periplo como héroe. Es un niño curioso, un alumno aventajado, y por tanto lejos está el personaje de asumir plenamente de dentro hacia afuera su segundo estadio de identidad, el de héroe propiamente dicho. Ahora se encuentra transitando entre Paul Atreides y Paul-Muad'Dib. Este último comienza a manifestarse en la narración una vez el chico y su madre se refugian en el desierto del ataque de los Harkonnen. Una transformación de la psique más profunda del muchacho que se va consumando de manera paralela a la evolución del contexto externo del personaje al que, para empezar, se ubica en un espacio que somete a madre e hijo a unas condiciones extremas y que obliga, como al resto de hombres del desierto, a enfundarse una determinada pieza vestimentaria que asegura su supervivencia. Unas prendas que, además, les van aproximando a los *fremen*, que en breve van a convertirse en sus aliados, protectores y adoradores fieles. Es en este punto donde se debe volver a recordar la máxima de que vestir ropas de otros permite en cierto modo transformarse en el otro. Jessica y Paul revisten sus cuerpos con *destiltrajes* y, poco a poco, van virando identitariamente para ajustarse al mundo *fremen*, donde encuentran un lugar de existencia. Especialmente bella, a nivel estético, es la representación audiovisual de esta parte de la narración recogida en la miniserie 1, donde Paul y su madre se fundirían con el desierto gracias a los *destiltrajes* (figura 1.4.1.). El público se encuentra ante un ejercicio de experimentación de lo que significa para los neófitos de la arena la primera incursión real en un medio que no es, de momento, el suyo, vestidos con un traje que, hasta la fecha, ha sido considerado un objeto exótico propio de una cultura primitiva. Nada más lejos de la realidad, teniendo en cuenta las elevadas cotas de diseño e ingeniería tecnológica que hay detrás de cada prenda. De hecho, a partir de ella es determinada o reconocida la comunidad en la que esa pieza ha sido elaborada. Un objeto que, como un lenguaje, permite identificar un grupo social, una generación o una identidad nacional (Calefato, 2016b, pp. 15-16). Se añade aquí, una identidad planetaria de la que en breve madre e hijo van a formar parte, adaptándose a esa realidad, haciéndola suya a conveniencia.

Se trata de un momento crítico en la vida de la familia Atreides. Todo después del ataque de los Harkonnen ayudados secretamente por la Casa de Corrino. Valiéndose de subterfugios, los agresores han conseguido eliminar al duque Leto. Jessica y Paul vagan por el desierto intentando escapar de la embestida enfundados en los *destiltrajes* que el doctor Yueh, el traidor, ha escondido para ellos en un vehículo que había de ser utilizado por dos soldados Harkonnen que debían abandonar en el desierto profundo a los Atreides, para que los grandes y peligrosos gusanos de arena se encargasen de sus cuerpos. La Bene Gesserit y su vástago han conseguido deshacerse de los soldados y huyen en la inmensidad de las dunas que se extienden kilómetros y kilómetros en el estéril y árido planeta. Los dos poco a poco van asumiendo una situación que les obliga a ejercitar hasta el extremo la resiliencia. Una tesitura ciertamente insólita si se toma por cierto el argumento de Kunzru (2015, párr. 7), que afirma que en las historias de aventuras es bastante inusual que el protagonista sea acompañado en su huida por su madre. Él, como héroe de mito único, ha traspasado el umbral y se introduce en lo desconocido, en el abismo, junto a la persona que lo ha engendrado:

He found his stillsuit watertube in its clip at his neck, drew a warm swallow into his mouth, and he thought that here he truly began an Arrakeen existence – living on reclaimed moisture from his own breath and body. It was flat and tasteless water, but it soothed his throat. (Herbert, [1965] 2007, p. 228)

La cita anterior vendría a recoger el sentir físico y psicológico del muchacho, obligado por la fuerza a decir adiós a la vida tal y como la había conocido hasta el momento para abrazar nuevos derroteros que le han venido impuestos. Cambios externos que afectarían, asimismo, al foro interior del Atreides, propiciando una importante evolución en la consciencia que el joven tiene de ser él mismo y distinto a los demás. La transformación de alumno aventajado a héroe todopoderoso habría comenzado.

El paso de adolescente a adulto se iría completando según avanzan los capítulos del libro 1, tal y como recogen también sus adaptaciones audiovisuales. La muerte del duque Leto Atreides a manos de los Harkonnen y el ostracismo al que se ven sometidos Paul y Jessica se suman a las penurias desérticas y al hecho de que en ese ambiente, la especia *melange*, la potente droga que expande la consciencia, sea omnipresente. Diferentes ingredientes de una fórmula que pone al límite la mente del Atreides, nacido con capacidades prescientes que se ven enormemente acrecentadas a raíz de la nueva situación. El encuentro con una tribu *fremen* que acoge a madre e hijo sirve para encauzar más si cabe el paso del muchacho a hombre, y por tanto el tránsito de una identidad previa a otra futura, con su correspondiente reflejo en la apariencia exterior del cuerpo simbólico del individuo. Como es costumbre entre los hombres de la arena, Paul es rebautizado con un nombre secreto, que solo los integrantes de la tribu del *sietch* Tabr conocen: Usul, “the base of the pillar” (Herbert, 2007 [1965], p. 345). Se le otorga este nombre por ser fuerte como la base de un pilar. No en vano, momentos antes del bautismo, los *fremen* han sido testigos del combate cuerpo a cuerpo entre el Atreides y el guerrero Jamis, al que el aristócrata ha dado muerte sin apenas esfuerzo. Pero siguiendo los modos del desierto, los integrantes de la tribu también regalan a Paul un nuevo nombre con el que se le conoce públicamente. En este caso, Muad'Dib, “The One Who Points the Way” (Herbert, [1965] 2007, p. 224), el que señala el camino. Según se relata en el presente capítulo, es el propio Paul quien elige ser denominado así y la denominación pública, precisamente, enraíza de manera sonora con el título que presuntamente le otorga al joven la leyenda, *mahdi*, que como se recuerda significa además “The One Who Will Lead Us to Paradise” (Herbert, [1965] 2007, p. 597), el que nos guiará al paraíso. La relación significativa entre Muad'Dib y *mahdi* sería obvia en tanto que ambas se refieren a alguien del que se asume que detenta la figura de liderazgo para conducir a un grupo hacia una realidad mejor que la presente.

Por otro lado, como se puede observar, en su interacción con el mundo circundante, el protagonista va enriqueciendo su identidad, que comenzaría a interpretarse como una mezcla o amalgama, preludio de la situación de apoteosis entrópica que va a suponer para el joven consumir el Agua de Vida, como se verá más adelante. Para Irizarry (2013, p. 4) Paul sería, en este estadio, una mezcla de Bene Gesserit, *faufreluches* y *fremen*:

The first is his Atreides self, a Duke of the Fauflreluches, bound by their rules. This identity is nearly obliterated in the wake of the two others: Usul, a member of Sietch Tabr and the lover of Chani, reborn in the ways of the Fremen and forever a member of their society. The last and

most unpredictable is Muad'Dib, most beloved of the Fremmen and also the source of danger, because he is more than human. He is the Mahdi, having immense power but with little ability to control that power because it extends beyond himself. The Fremmen make the Mahdi real; it is their belief, devotion, and love which powers the legend, just as it powers the jihad they wage in his name, a jihad that the human Paul Atreides loathes. (Irizarry, 2013, p. 56)

Siguiendo esta línea de interpretación, Rudd (2016, p. 51) entiende que el nombre Muad'Dib abarcaría y señalaría hacia la multiplicidad de identidades del protagonista. Es Paul, duque, *fremen*, Usul, *lisan al-gaib* o voz del mundo exterior, *kwisatz haderach* y, más adelante, emperador. Según este autor, Muad'Dib indica el ensamblaje en que se ha convertido Paul, los muchos elementos y relaciones de exterioridad que lo convierten en quién y qué es. Poner en relación esta miscelánea de identidades con su representación exterior llegaría a ser para el individuo fuente de tirantez, incluso de angustia. No es de extrañar, por lo tanto, que en la página 270 del libro 2, que relata los años de Paul-Muad'Dib como emperador del Universo Conocido, el hombre confiese que su ropa favorita es el viejo uniforme negro con la insignia roja de la cresta del halcón Atreides bordada. El emperador viste dicho uniforme bajo su túnica *fremen* y su concubina, la *fremen* Chani, le recrimina tal acción puesto que a su entender dicha prenda no es digna del cargo que ostenta el Atreides, líder todopoderoso de la humanidad que habita el Universo Conocido. El hecho de que Paul-Muad'Dib busque el contacto del viejo uniforme negro significaría la voluntad del mandatario de reafirmar una identidad pasada, unas raíces a las que aferrarse y en las que buscar estabilidad y seguridad. Eso para poder capear el desorden interior que supondría tener que hacerse responsable de la multiplicidad de identidades que, como se verá más adelante, se acrecienta hasta casi el infinito una vez beba el Agua de Vida y compruebe si es el *kwisatz haderach*.

Volviendo a la ceremonia de bautizo *fremen* a la que se somete a Paul Atreides una vez es aceptado en la tribu del *sietch* Tabr, el episodio también se vincularía con el periplo del héroe propuesto por Campbell. De hecho, el responsable de llevar a cabo el ritual es el jefe de la tribu, Stilgar, que puede ser interpretado en la narración como un mentor con el que va a contar el muchacho en su aprendizaje en la desconocida sociedad en la que acaba de introducirse. La ceremonia acaba con Stilgar refiriéndose a Paul-Muad'Dib como hermano y ordenándole, como no podría ser de otra manera teniendo en cuenta la rígida disciplina del agua de los pueblos del desierto, que refuerce la seguridad de su *destiltraje*. En este sentido, el líder *fremen* critica la pobre calidad de los taponos nasales usados por Jessica y su hijo. Se trata de un complemento importante para el buen funcionamiento del traje, utilizado por Paul y que ha traído desde la ciudad de Arrakeen. Así, Stilgar exige a las otras personas bajo su mando que recolecten entre ellos cuatro “hard, fibrous objects” (Herbert, [1965] 2007, p. 347), que son entregados a Paul-Muad'Dib y a su madre, convertida en *sayyadina*, acólita en la jerarquía religiosa *fremen*, en la misma ceremonia de bautizo a la que ha sido sometido su hijo y por la que ella también es aceptada en la tribu. A partir de este momento, Paul sería un personaje reubicado, rebautizado y revestido de manera tal que la evolución de su identidad no sería más que una consecuencia lógica. El contacto con la realidad *fremen* sería fundamental para la transformación e implicaría, de alguna manera, el renacimiento (o real nacimiento) del individuo, tal y como se explica en la primera página del libro 1, a partir de un escrito de la princesa Irulan. La heredera Corrino, unida en matrimonio político a Paul, jamás va a poder consumir su unión con el Atreides, enamorado de la

fremen Chani. Así que Irulan pasa sus días escribiendo las crónicas del Imperio regido por Paul-Muad'Dib y estos textos son utilizados por Herbert como introducción para los diferentes capítulos de la novela. Sobre Muad'Dib, dice la princesa:

[T]ake the most special care that you locate Muad'Dib in his place: the planet Arrakis. Do not be deceived by the fact that he was born on Caladan and lived his first fifteen years there. Arrakis, the planet known as Dune, is forever his place. (Herbert, [1965] 2007, p. 1)

Paul-Muad'Dib interioriza los discursos de la cultura *fremen*, que a partir de ahora impregnan su ser. A la vez, exterioriza buena parte de su potencial humano. Durante los años de vida como refugiado en el desierto, fuera del control del Imperio, que da por hecho que el heredero Atreides está muerto, Paul-Muad'Dib se arma psicológica y militarmente. Su causa política es la venganza contra los Harkonnen y la consecución del trono imperial, en manos de la Casa de Corrino. Para ello, se hace con el apoyo de las tribus del desierto planetario, un ejército que puede llegar a sumar millones de personas. El joven aristócrata se habría transformado definitivamente en un líder adulto y, según Kennedy (2016, p. 7), Herbert utiliza el nuevo nombre para mostrar esa modificación de la personalidad del protagonista, que se ha convertido en un luchador, alguien cuyo nombre connota ferocidad y lealtad fanática. De hecho, según este autor, el personaje, en este punto de la historia, básicamente se convierte en uno de los *fremen* y capitaliza la propaganda de la Misionaria Protectora de la Bene Gesserit para controlar a las tribus del desierto y recuperar el dominio del planeta. El hombre todopoderoso aparece a la vista de los demás como líder vigoroso, estrategia percibido por los piadosos y mojigatos *fremen* a través del aura mesiánica que Paul-Muad'Dib y su madre han sabido generar en torno a ellos, aprovechando las leyendas implantadas en la mente colectiva de Arrakis. En este sentido, afirma O'Reilly (1981, cap. 5) que a lo largo de la obra de Herbert la religión se ve a través de la lente de la psicología. La verdadera trascendencia sería posible, pero este autor argumenta que gran parte de lo que en el Universo Conocido se llama religión sería, en realidad, la búsqueda de un padre protector. Los *fremen* necesitan un *mahdi*, una figura paterna que les muestre el camino y les guíe hacia el paraíso, hacia la liberación de la opresión representada por los Harkonnen, y Herbert les ofrece ese progenitor como salvación. El escritor de Tacoma asegura estar convencido de que las personas tienden a ceder toda capacidad de toma de decisiones a cualquier líder que consiga envolverse en los mitos de la sociedad (Herbert, 1980, p. 72). En este sentido, Paul-Muad'Dib sería un cuerpo revestido del resplandor y magnetismo que le confiere, desde el punto de vista de los *fremen*, ser la personificación de sus leyendas milenarias. Él va a aprovechar en beneficio propio todo ese potencial. Desde el punto de vista de la tradición religiosa, afirma Singh (2012, pp. 44 y 119-120) que para generar el personaje, Herbert habría combinado elementos y conceptos que provienen del judaísmo, el cristianismo y el islamismo. En caso de ser interpretado como mesías, el personaje debería ser matizado ya que también es, en el sentido mahometano, cabecilla militar, ejecutor de una guerra de guerrilla. Pero la investigadora prefiere decantarse por otra figura religiosa, en este caso bíblica, más próxima a Juan el Bautista que, según ella, prepararía la venida del verdadero mesías, su hijo Leto II, personaje que aparece en el libro 3 y que es el protagonista del cuarto volumen de la saga, *God Emperor of Dune* (1981). Touponce (1988, cap. 2) soluciona el debate apostando por un Paul-Muad'Dib como héroe cuyos poderes estarían más allá de los de los seres humanos normales, pero que todavía sería algo menos que un dios, ya que sus capacidades son contrarrestadas por un sentido de los límites de sus dones.

Un interesante ejemplo del cambio que ha protagonizado Paul-Muad'Dib respecto de Paul Atreides, y que se manifiesta en su apariencia exterior, se localizaría en la página 467 del libro 1. Aquí se relata el reencuentro fortuito en el desierto, después de varios años, entre Paul y el guerrero trovador Gurney Halleck, que durante tanto tiempo ha servido como maestro de armas de la Casa de Atreides y que después del ataque de los Harkonnen a Dune, a la espera de un momento propicio para la venganza, se ha enrolado en los grupos de contrabandistas de las zonas no controladas del planeta:

Gurney saw then the sinewy harshness in Paul that had never before been seen in an Atreides – a leathery look to the skin, a squint to the eyes and calculation in the glance that seemed to weigh everything in sight. (Herbert, [1965] 2007, p. 467)

Halleck es consciente de que nunca antes había visto en un Atreides una mirada como la que ahora presenta quien en otra época fuese su alumno aventajado. Con los ojos entrecerrados, toma la medida a todo aquello que le rodea haciendo gala de una dura aspereza de espíritu. Definitivamente, Paul Atreides ya no sería Paul Atreides, sino un ser evolucionado por Dune, por lo vivido y por lo que el personaje intuye que está por vivir a través de su sentido de la presciencia. El héroe ha realizado un periplo que le habría llevado hasta su abismo particular, la voluntad de someterse al rito de ingerir el Agua de Vida, el veneno iluminador, que le permite testar la posibilidad de encarnar el *kwisatz haderach*, el Ser Supremo anhelado por las Bene Gesserit.

Una vez Paul-Muad'Dib consume el veneno utilizado por las Bene Gesserit para transformarse en reverendas madres y, habiendo salido victorioso del peligroso trance que mata a los hombres y del que solo sobreviven las mujeres, afirma DiTommaso (1992, p. 320) que el Atreides ha vivido, vive y vivirá miles de millones de vidas, por lo que el héroe representa una verdadera proyección viva de la historia del universo mismo. Esto sería así porque en su “viaje”, el heredero Atreides habría conectado y activado sus Otras Memorias, los recuerdos y vivencias de todos sus antepasados, tanto de su línea femenina como de su línea masculina, que ahora pasan a formar parte del material de rememoraciones a su disposición para, por ejemplo, tomar decisiones comparando su situación con todas aquellas vividas por sus antepasados. Además, el Agua de Vida ha potenciado hasta el extremo su capacidad presciente, por lo que su mirada hacia los posibles hechos futuros sería aún más completa y certera. El héroe continúa su periplo, en esta ocasión traspasando el abismo que representa una posibilidad de muerte y de resurrección, que lo transforma del todo en un ser diferente, nuevo. La situación lleva a hablar a Palumbo (1998, p. 453) de una apoteosis del personaje, que se verbalizaría como la aniquilación de lo consciente que conlleva la fusión del tiempo y la eternidad y se caracterizaría por una trascendencia simbólica de la dualidad, que representaría el retorno a la unidad perdida que precedió a la creación, señalada por la unión de opuestos como tiempo y eternidad, bien y mal, masculino y femenino, nacimiento y muerte, verdad e ilusión, o amigo y enemigo. En este punto de la historia, el lector se vería convencido de que si el Atreides no es el *kwisatz haderach*, al menos sería un individuo que se asemeja sobremanera a la figura teorizada por las Bene Gesserit, el cenit del programa genético de la hermandad. En su análisis, Knezková (2007, p. 36) defiende que el *kwisatz haderach* une pasado y futuro, femenino y masculino, pasivo y activo, mientras que según la interpretación de Olson (2008, p. 152), el personaje emerge en este punto como un arquetipo de integración positiva: un guerrero y líder “masculino” que confía en su intuición “femenina” y en la

sabiduría de la hermandad. Herbert define poéticamente esta figura humana culminante como “el que acorta el camino”. En este sentido, Singh (2012, p. 42) afirma que Herbert parece haber adaptado la idea del término hebreo “kefitzat ha-derekh”, que se traduciría por “saltador del camino”, con su correspondiente relación de significación respecto de la figura literaria creada por el escritor. En la interpretación mitológica del libro 1, Georgescu (2016, p. 18) se aventura a hablar del personaje como Apolo, dios protector de los oráculos, de la profecía. Él sería *kwisatz haderach*, el punto más alto de la pirámide humana, poseedor de presciencia suprema y acceso, como se ha comentado, a las dos líneas de las Otras Memorias, masculinas y femeninas. También sería, como Apolo, dios de los rebaños, al comandar a las tribus de los *fremen*, y los colonizadores, en este caso obviamente los seres humanos habitantes de los planetas del Universo

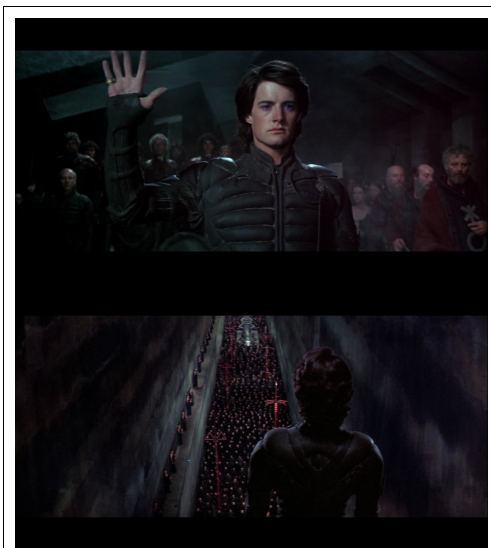


Figura 1.4.2. Paul Atreides se convierte en el líder de los *fremen* haciendo suyas las leyendas y asumiendo la identidad de Paul-Muad'Dib.

Conocido. En este punto de su progreso y evolución identitaria, Paul-Muad'Dib vería el mundo con los ojos de un *kwisatz haderach*, algo que se traduce a nivel de apariencia física en los ojos completamente teñidos de azul profundo a causa de la ingestión del veneno, que proviene de la misma fuente que genera la especia *melange*, es decir, el gusano de arena (Devlin, 2011, p. 235).

Este sería el sugestivo y extravagante estado de la cuestión en relación con la identidad de Paul-Muad'Dib, un panorama enormemente atractivo que intenta captar y transmitir el actor norteamericano Kyle MacLachlan, en la piel de este personaje en la película (figura 1.4.2.). Su interpretación tiene un momento culmen en la arenga que ofrece a las tribus *fremen* antes de iniciar la batalla contra los enemigos que representan el sistema, a saber, el emperador Shaddam IV, los despiadados opresores Harkonnen y el resto de Grandes Casas del Imperio y facciones que apoyan el *statu quo* político, como la Bene Gesserit o el Gremio

Espacial. Se tiene en cuenta aquí, en cualquier caso, las reservas expresadas por Herbert respecto de la imagen del héroe que se ofrece en la película dirigida por Lynch, según apunta Touponce (1988, cap. 2). Como argumenta Zizek (2006, p. 169), el Paul de la película encarnaría el aspecto materno-receptivo de los héroes de Lynch masculinos, es decir, detenta un liderazgo guerrero protototalitario que le lleva a crear un nuevo Imperio, pero esta fuerza se sostiene precisamente gracias a la energía que toma de su pasivo “dejarse llevar”, de su modo de abandonarse a la energía cósmica de la especia. Con relación al totalitarismo encarnado por Paul-Muad'Dib, la escena de su discurso político ante los guerreros *fremen* en la descomunal caverna excavada en la roca recordaría enormemente los mítines de Adolf Hitler ante sus seguidores nazis. La

estética oscura de la película haría que viniesen a la mente del espectador imágenes de las escenificadas peroratas del líder nacionalsocialista, que han llegado hasta nuestros días en película filmica en blanco y negro. Paul-Muad'Dib se encuentra en el centro del escenario, un palco dispuesto frente a los cientos de miles de seguidores que escuchan con devoción sus palabras. Detrás de él, sus más allegados colaboradores, actuando como cercanos asesores del líder nazi. Todos uniformados en sus negros *destiltrajes*, excepto un par de monjes vestidos en aparatosas túnicas y removiendo incienso con un hipnótico gesto, que recordarían la ligazón del líder *fremen* a la religión. Apenas queda rastro ya del niño curioso que llegó al planeta Arrakis acompañando a sus padres. Su rostro ha perdido la virginal lozanía. Hay seriedad en su expresión facial. Sus ojos, además, como se ha apuntado, ya han adquirido la tonalidad azul característica de la sobresaturación por la especia *melange*, un rasgo que identifica a los pobladores de la arena. No en vano, los ojos especiados son rasgo distintivo del conjunto de los *fremen*. Así, durante la primera batalla de los Harkonnen contra los Atréides en suelo *arrakiano*, los primeros apresan a un soldado del duque disfrazado de *fremen* que es descubierto precisamente porque sus ojos no presentan la característica coloración azulada y por tanto su disfraz no es creíble (Herbert, [1965] 2007, p. 202). Del nuevo Paul también destaca la modulada gravedad de la voz. En cuanto a su revestimiento, el *destiltraje* resaltaría a nivel gestáltico la masculinidad del personaje, potenciando la estructura corporal del hombre todopoderoso en que se ha convertido el niño. Todo, siguiendo a Zizek, gracias a la asunción pasiva o femenina del poder del Agua de Vida, que habría abierto su consciencia a niveles superiores que le permiten dirigir a su ejército salvaje hacia la victoria sobre los Harkonnen en el planeta Dune, destronar al emperador Shaddam IV del Trono del León del Universo Conocido y disponer, a partir de ese momento, de las vidas de millones y millones de seres humanos que se reparten por los innumerables planetas del cosmos, en lo que va a convertirse en una yihad en nombre del mesías *fremen*, cuyas consecuencias se recogen en los libros 2 y 3, y se reflejan en la miniserie 2.

Los libros 1 y 2 recogen las vivencias del heredero Atréides durante sus años como emperador al frente del Universo Conocido. Dos son los contextos espaciales por los que se mueve habitualmente el hombre todopoderoso durante ese tiempo. Uno es el desierto del planeta Arrakis, con el *sietch* Tabr como punto de referencia y hogar de la tribu *fremen* que le dio refugio. Otro es la ciudad de Arrakeen, donde se ubica el palacio en el que mora la familia imperial y que él ha convertido en capital política del planeta y del universo. Estos son los entornos en los que Herbert ubica el cuerpo revestido del personaje, entendido como cuerpo simbólico. El mar de dunas que supone el espacio abierto del planeta desértico y la ciudad de Arrakeen serían asumidos como contexto de convivencia y de intercambio del cuerpo del emperador con otros cuerpos, los de sus familiares, compañeros, subalternos y algunos individuos desconocidos. Ambos contextos espaciales serían leídos como lugares generadores de valores relacionales de los que se cargan los cuerpos que interactúan sobre ellos. Se trata de emplazamientos sobre los que se desarrollan los estilos de vida, que llegarían a encauzar, en el nivel de las elecciones estéticas de la persona, una serie de fuerzas, comportamientos, aspiraciones o proyectos (Calefato, 1992a, p. 26). En este sentido, afirma Pérez (2017, p. 7), siguiendo a Joanne Entwistle, que la ropa que el ser humano elige usar representaría un compromiso entre las demandas del mundo social y sus deseos individuales. Esta autora explica que tanto la moda como el vestido tendrían la fuerza y

el poder de encontrar identidades sin otros medios, solo por la apariencia física. Añade, en cualquier caso, que la moda y el vestido tendrían una relación compleja con la identidad. Por un lado la ropa elegida por una persona sería expresiva de identidad y, por otro lado, dicha prenda no siempre puede ser “leída”, ya que no “habla” directamente y, por lo tanto, estaría abierta a interpretaciones erróneas. Teniendo en mente las ideas anteriores, parece razonable que Paul-Muad'Dib se exponga a la vista de los demás rigurosamente enfundado en un *destiltraje* cuando se encuentre en el desierto. Es lo que se espera de él, tanto por necesidad vital como por requerimiento social de sus compañeros *fremen* de aventura, fervorosos cumplidores de la disciplina del agua. Pero el emperador también puede ser visto con cómodas ropas fabricadas a partir de fibra de especia u otros tejidos naturales cuando se encuentra en el interior del *sietch* Tabr. El cambio de indumentaria, el paso del *destiltraje* protector a la comodidad de la ropa doméstica ligera, sería lo que la cultura *fremen* requiere a los guerreros, una vez estos han acabado sus periplos por la arena y se introducen en las cavernas que quedan selladas del exterior.

Cuando se encuentra en la ciudad de Arrakeen, Paul-Muad'Dib cultivaría conscientemente una imagen de poder, aspecto en el que se ahondará en páginas venideras. Sin embargo, el emperador pone en práctica un juego de identidades que relaciona el desierto profundo con la urbe civilizada, que desubicaría su cuerpo simbólico en relación con el contexto espacial con la intención de dificultar la lectura de su cuerpo revestido y por tanto imposibilitar el reconocimiento de su identidad. La situación ocurre durante los paseos solitarios que el emperador realiza por las calles de la ciudad, repletas de comerciantes y peregrinos, que responden a la llamada del culto a la persona de Muad'Dib, el mesías, que se ha extendido por todo el Universo Conocido. En dichas incursiones por la capital imperial, el Atréides se camufla de las miradas indiscretas bajo el *destiltraje*, la capa y la capucha que visten los *fremen* en la arena. Se supone que nadie esperaría al mismísimo emperador por las calles de Arrakeen vestido como un salvaje del desierto profundo. Además, tal es el grado de ocultación de la identidad que permite dicho conjunto de revestimientos corporales que la preocupación de Paul-Muad'Dib no es otra que topar con antiguos moradores del *sietch* Tabr, que podrían reconocerle por nimias características externas: “In truth, there existed now only the small danger that someone from the old *sietch* days might mark him by his walk, by his odor or by his eye” (Herbert, [1969] 2008, p. 26). La lógica sería aplastante y hablaría de la necesidad de los *fremen* de desarrollar maneras de identificar a los individuos, teniendo en cuenta que por las condiciones ambientales del planeta, todos aparecen en el desierto completamente tapados a excepción de los ojos, único resquicio de desnudez de los integrantes de las tribus cuando campan por la superficie arenosa. En este sentido, un *fremen* en túnica se parecería mucho a cualquier otro *fremen* en túnica. Esto es precisamente lo que explica en el libro 3 Gurney Halleck, cuando se dispone a escapar de los rebeldes descendientes de la tribu de los Iduali, los ladrones de agua. Un pensamiento que el guerrero trovador tiene mientras se ajusta los tubos de la nariz de su *destiltraje*, en el que confía para poder escabullirse sin ser identificado (Herbert, [1976] 2003, p. 337). La miniserie 1 sería una excelente recreación audiovisual de lo que el escritor norteamericano imaginó como vestimenta para los habitantes del desierto. El potencial enmascarador de las prendas se pone de manifiesto, sobre todo, a partir del primer encuentro entre Paul Atréides y su madre con los guerreros del *sietch* Tabr comandados por Stilgar. Dentro de la cueva en la que se

produce la reyerta, los *fremen* serían figuras espectrales difícilmente reconocibles y completamente intercambiables (figura 1.4.3.). Por tanto, cobran una relevancia considerable como elementos de reconocimiento de la identidad los ojos, la manera de moverse o el olor que desprende un cuerpo, una esencia olfativa singular y característica, como la personalidad, que en algunos casos vira hacia el aroma o el perfume y en otros tuerce más hacia la tufarada o la pestilencia.

Los paseos secretos de Paul-Muad'Dib por las calles de Arrakeen, que comienzan a producirse en el libro 2 y que se recogen en la segunda escena del primer capítulo de la miniserie 2, servirían para introducir en la narración matices nuevos que van a permitir incrementar la amalgama de identidades que conforman el personaje, más allá del juego vestimentario de ocultación y disfraz que suponen. En este punto de la argumentación se debe tener presente que Herbert es un escritor al que los estudiosos de la ciencia ficción enmarcan en la corriente de la Nueva Ola que se dio en los años sesenta del siglo pasado en Estados Unidos. Para Broderick (2003, p. 56), la clave del movimiento sería el vértigo existencial, a veces enmascarada en la obsesión por la entropía, la tendencia de toda la materia y energía organizada a degradarse hacia el ruido sinsentido y la inanición. Se trata de una posición de debilidad que el lector detectaría en el emperador, cuyas reflexiones y diálogo interior mientras pasea de incógnito por las calles de su ciudad comienzan a introducir las paradojas y consecuencias dañinas del proyecto por él encabezado. Broderick (2003, p. 52) aprovecha para presentar la hipótesis de la antiheroicidad de Paul-Muad'Dib, una línea de pensamiento trabajada también por Touponce (1988, cap. 2), quien afirma que Herbert veía a los héroes como elementos dolorosos para la sociedad, y a los superhéroes directamente como una catástrofe, porque sus errores involucrarían a muchas más personas en la calamidad. El caos generado por Paul-Muad'Dib al sentarse en el Trono del León del Universo Conocido tendría muchas formas y maneras de manifestarse. Se trata de un cataclismo o una devastación que, en cualquier caso, se resumiría de un modo preciso: la guerra santa intergaláctica, motivada, según Heidenreich (2014, p. 79), por un antihéroe mesiánico despiadado, rebelde y atado o predestinado a su propia visión presciente. El conocimiento del futuro haría consciente al hombre todopoderoso de la dolorosa contradicción que se está implementando en Arrakis. El planeta reverdece a nivel físico, se humedece, pero empieza a dar signos de decadencia en el plano moral, tal y como se ilustra en la miniserie 2, que se ocupa de adaptar los libros 2 y 3. A esta visión desilusionada se suma, además, un percance dramático que afecta directamente al emperador, el ataque con un quemador de piedras supuestamente perpetrado por un grupo de rebeldes contrarios al nuevo mundo que está creando Paul-Muad'Dib. Un quemador de piedras es, según Touponce (1988, cap. 3), un arma que provoca pequeñas explosiones atómicas. El ataque ha sido preparado para atentar contra el emperador a la salida de la casa de Otheym, uno de los lugartenientes *fedaykin* o comandos de muerte, de más confianza para el Atreides en el libro 1 pero, a la vez, en el libro 2 figura clave en la penetración de la conspiración contra el emperador. Otheym ha enfermado en el planeta Tarahell durante la sanguinaria y mortal yihad realizada en nombre de Muad'Dib. A su vuelta, el guerrero *fremen* ha aparecido con un regalo sorpresa para Dhuri, su mujer, un enano llamado Bijaz creado genéticamente por los Maestros de la Bene Tleilax. Precisamente, el enano es utilizado como un *distrans* humano que almacena en su interior la lista de los nombres de los integrantes de la conspiración contra el emperador. En una visita que Paul-Muad'Dib realiza a Otheym, enmarcada en

los secretos callejeros del emperador, el antiguo guerrero ofrece esta información a Paul-Muad'Dib, que se lleva consigo el enano. Al abandonar el hogar de su antiguo colaborador, el Atreides sufre el trascendente ataque con el quemador de piedras que lo deja ciego.

El todopoderoso Paul-Muad'Dib queda físicamente impedido pero para sorpresa de todos vuelve a demostrar ser un individuo excepcional, al mantener el sentido de la visión gracias a su memoria del futuro (Touponce, 1988, cap. 3). Sus ojos no ven pero su mente elabora las imágenes de lo que sucede a su alrededor en todo momento, gracias a la presciencia y los recuerdos de los posibles acontecimientos ulteriores. El hecho sirve para incrementar aún más si cabe la leyenda mítica del Atreides, que en cualquier caso sigue transitando hacia un estado vital cada vez más confuso y desconcertante. Para acabar de complicar la situación, el emperador, ya ciego, debe enfrentarse a la pérdida de su amada concubina, Chani, que muere después de dar a luz a los gemelos Leto y Ghanima. Paul-Muad'Dib entraría en una dinámica existencialista, que se plasma en el libro 2 de una manera pesimista y que concluye con el emperador renunciando a la vida y adentrándose en el desierto para cumplir con el ritual *fremen* reservado a los individuos de esta cultura que se quedan ciegos, que no es otro que la muerte en las arenas profundas. “Blind Fremen were abandoned in the desert. Muad'dib might be Emperor, but he was also Fremen” (Herbert, [1969] 2008, p. 286). O'Reilly (1981, cap. 7) defiende que el último paseo de Paul hacia el desierto, supuestamente para morir, invocaría la figura del “Fool Saint” o Santo Tonto: para el propósito de su visión, Paul haría cosas que resultan absurdas según cualquier otro estándar. A esto se le une, también, que según este autor el emperador al final no puede soportar el gobierno corrupto y teocrático que se ha desarrollado a su alrededor, puesto que hay valores de su pasado a los que no está dispuesto a renunciar (tal vez representados metafóricamente en el viejo uniforme negro Atreides que Paul-Muad'Dib viste bajo su túnica *fremen*, para disgusto de su amada). El final del libro 2 es desgarrador, pero engrandecería aún más el mito encarnado por el Atreides, que a partir de ese momento personifica la leyenda definitiva. A este respecto, afirma Kunzru (2015, párr. 15), que él mismo, al transmutar de aristócrata a mesías, pierde su individualidad y comienza a disolverse en el mito, convirtiéndose en parte del inconsciente colectivo jungiano. El futuro ya no necesita su presencia física (Herbert, [1969] 2008, p. 286). Así se lo explica a Tandis, el *fremen* que le acompaña al desierto, hasta el punto desde donde Paul-Muad'Dib camina solo hacia la muerte. El emperador habría protagonizado una nueva evolución en su identidad, se habría convertido en un hombre ciego y atormentado que deambula sin compañía alguna hacia la profundidad inmensa de un desierto funesto e incandescente.

Definitivamente, el personaje ha muerto tal y como lo ha conocido el lector hasta el momento. Sin embargo el libro 3 depara una sorpresa que tiene que ver con un anciano misterioso que de vez en cuando recorre las calles de la ciudad de Arrakeen dando sermones y que, según desvela el relato, resulta ser el Atreides, ahora bajo la identidad del Predicador. Tal y como explica Singh (2012, p. 39), el libro 1 sería la historia de la llegada del mesías, el libro 2 sería la explicación de su reinado como mesías mientras que el libro 3 exploraría, en parte, su resurrección. El joven estudiante aventajado Paul Atreides, que fue hombre todopoderoso bajo la identidad de Paul-Muad'Dib entre los libros 1 y 2, renace en el tercer volumen de la saga bajo la apariencia de un anciano

fisicamente demacrado. Su deterioro sería el resultado, según O'Reilly (1981, cap. 1), del liderazgo heroico, que le pasa factura a él como individuo, a sus seguidores y al planeta. Este autor diferencia entre la representación que realiza Herbert del héroe en las novelas sucesivas en las que aparece. En el libro 1 se retrata a un líder convincente, noble e inspirador como cualquier otro héroe real o mítico del pasado. Pero tal y como va evolucionando la historia, el personaje comienza a mostrar las consecuencias de sus actos como caudillo heroico. Según su argumentación, las conclusiones del libro 3 consiguen devastar a cualquiera que se dedique al ideal heroico, al mostrar a un antihéroe con el que nadie se identificaría. Sobre la línea de pensamiento abierta por O'Reilly, afirma Touponce:

The Dune trilogy was very carefully constructed to build up Paul as a hero in the reader's eyes so that his failure in *Dune Messiah* would reach across with full intensity to teach him a lesson in the dangers of hero worship—what Herbert referred to elsewhere as “the superhero syndrome,” that tendency in human societies to look for an ideal person, projected from the Jungian collective unconscious, to solve all our problems. This thesis (that the Dune trilogy was designed to make the reader aware of his own participation in the heroic ideal) is O'Reilly's main contribution to Herbert studies. (Touponce, 1988, cap. 7)

El propio Herbert (1980, p. 74) clarifica ocho años antes de la publicación del trabajo de Touponce que bajo la fachada del héroe por él creado, habría un ser humano que comete errores humanos. En este sentido, se debería tener presente que las equivocaciones de Paul-Muad'Dib tienen consecuencias para sus seguidores, como por ejemplo la enfermedad de Otheym, patología adquirida mientras luchaba a las órdenes del emperador en su particular yihad cósmica. También para el planeta Arrakis, que al incrementar la presencia de agua y su humedad se va convirtiendo poco a poco en un entorno hostil para la vida de los gusanos de arena, que precisamente son la fuente de la especia *melange*. Hay que recordar que estos animales no toleran la presencia de agua, que para ellos sería un veneno mortal. Precisamente este hecho genera en el libro 3 conflicto entre los *fremen* que reclaman la vuelta a los modos antiguos y la familia imperial. Asimismo, los errores de las decisiones del emperador le pasarían factura a nivel físico y mental, provocando el tránsito del hombre todopoderoso hacia una nueva identidad, buscada voluntariamente, cuya descripción física en el libro 3 resulta de lo más sugerente e ilustrativa:

It was observed that the blind man wore a traditional bourka over a stillsuit which bore the mark about it of those once made only in the sietch caves of the deepest desert. It wasn't like the shabby suits being turned out these days. The nose tube which captured moisture from his breath for the recycling layers beneath the bourka was wrapped in braid, and it was the black vine braid so seldom seen anymore. The suit's mask across the lower half of his face carried green patches etched by the blown sand. All in all, this Preacher was a figure from Dune's past. (Herbert, [1976] 2003, pp. 39-40)

Desde las primeras páginas del libro 3, la figura del Predicador está envuelta en el misterio, pero algunas voces relacionan el personaje con el desaparecido Paul-Muad'Dib, cuyo cadáver realmente nadie ha visto. Como mecanismo desencadenante de estos pensamientos entre algunos habitantes de Arrakeen se encuentra el hecho de que la extraña figura se dedique, como si de un Juan el Bautista se tratase, a denunciar la corrupción de Alia Atreides, la regente imperial que ha tomado el mando del Universo Conocido en ausencia de Paul-Muad'Dib (Touponce, 1988, cap. 4). A la hora

de abordar el personaje en este estadio de identidad, Roberts (2009, p. 102) destaca también que la vuelta del ser a la ciudad para clamar contra la corrupción de sus sucesores es un hecho que coincide con el envejecimiento prematuro del Atreides. Según el investigador, es destacable que Herbert utilice ahora elementos propios de Esquilo o Sófocles, lo que pondría de manifiesto la sofisticación y pretenciosidad del escritor norteamericano que, según O'Reilly (1981, cap. 7), se decanta por vaciar de visiones al personaje, dejándolo simplemente como una figura tangencial, eso sí, llena de una sabiduría acumulada a través del dolor. Desde este punto de vista, el Predicador es devuelto de su aparente muerte en el desierto como hombre viejo y quebrantado que solo alcanza para mostrar enojo con la iglesia construida en su nombre. Por todo ello, los moradores de la ciudad responderían a las arengas moralizantes del viejo decrepito estableciendo sesudas comparaciones entre él y el emperador ciego que se internó en el vasto erial buscando la muerte.

Still... Like Muad'Dib. The Preacher was blind, his eye sockets black and scarred in a way that could have been done by a stone burner. And his voice conveyed that crackling penetration, that same compelling force which demanded a response from deep within you. (...) He was lean, this Preacher, his leathery face seamed, his hair grizzled. (Herbert, [1976] 2003, p 39)

Así las cosas, el lector se enfrenta a un personaje con una alta carga informativa. A nivel externo, su apariencia lo convertiría en un anciano surgido de algún tiempo pretérito, en concreto del pasado del planeta Dune. Su *destiltraje* es especial respecto de los que se fabrican en el presente, artilugios que son adjetivados como raídos o en mal estado. El suyo, en cambio, es de los que antaño se fabricaban en las cavernas de los *sietch* del desierto profundo. Incluso el galón negro que envuelve el tubo de respiración es de los que raramente se ven ya en el planeta. Por otro lado, la máscara que cubre la parte inferior de la cara del hombre presenta una serie de manchas verdes ocasionadas por la arena movida a merced del viento, detalle que hablaría de largos períodos de trashumancia por el planeta. Como recoge la cita referida a las comparaciones realizadas por los *arrakianos* entre Paul-Muad'Dib y el Predicador, fundamental sería el detalle de las cuencas de los ojos negras y con cicatrices, que podrían corresponder a las lesiones consecuencia de un ataque con un quemador de piedras. Con respecto al discurso del hombre, su voz está envuelta de una fuerza convincente, y este hecho, dicen los *arrakianos*, exige una respuesta desde lo más profundo de uno mismo. Esta particularidad se relacionaría con el manejo de la Voz que Paul Atreides desarrolló en su juventud, según las enseñanzas de su madre siguiendo las técnicas Bene Gesserit. Un par de palabras dichas con el timbre y el tono precisos le bastarían para controlar la voluntad de los díscolos.

La versión audiovisual de la tercera identidad del personaje se encuentra únicamente en la miniserie 2 porque es la producción televisiva que se ocupa de los hechos narrados en el libro 3. La interpretación realizada por el actor británico Alec Newman, caracterizado por el director de vestuario Theodor Pistek, es, por tanto, la única aportación del Predicador al imaginario colectivo en imágenes en movimiento, más allá de las descripciones literarias (figura 1.4.3.). El espectador se enfrenta a un hombre escuálido, de pelo largo seco y maltratado y cuyo rostro refleja la dureza de las condiciones del desierto, a partir de heridas, desecaciones, arrugas y marcas de todo tipo y consideración, que también son claramente visibles en las manos, cuando estas son encuadradas en algún plano detalle. Respecto de los revestimientos del cuerpo, el

Predicador televisivo realiza sus incursiones en la ciudad de Arrakeen, para pontificar sobre la amoralidad del mundo, enfundado en un hábito pardo negruzco, que le cubre todo el cuerpo y que viene ceñido a la cintura mediante una especie de banda a modo de cinturón. Luce en algunas ocasiones la cabeza cubierta por la capucha del hábito, pero en otras esa parte del cuerpo queda completamente expuesta. Una braga ancha de color gris oscuro sirve de complemento para el cuello, a modo de fular o pañoleta. Generalmente, el tejido con el que se ha elaborado la prenda aparece cubierto de polvo. El conjunto hablaría de pobreza, de una vida de sufrimiento y privaciones. Recordaría por la forma y el color, los hábitos vestidos por Sean Connery para dar vida al monje franciscano Guillermo de Baskerville en *Der Name der Rose* (Jean-Jacques Annaud, 1986), película basada en la novela homónima de Umberto Eco. Esta sería la apariencia que se espera de alguien a quien se ha apodado el Predicador y que se acerca de tanto en tanto del desierto salvaje a la ciudad civilizada para exponer las vergüenzas de los que le escuchan. Pero también recordaría, tal vez con más sentido, la apariencia que otorga el pintor suizo Johann Heinrich Füssli al personaje mítico de Tiresias, en su obra de finales del siglo XVIII *Tiresias aparece ante Odiseo durante el sacrificio*, utilizada precisamente por el periódico ABC para ilustrar una nota cultural sobre este mito. En dicha pintura, un anciano, identificable así por su larga, poblada y blanca barba, aparece sobre un montículo señalando con su mano izquierda a Odiseo, que lo mira sorprendido mientras empuña el arma afilada con la que acaba de degollar un carnero. Tiresias, que sujeta un bastón con la mano derecha, que supuestamente utiliza para moverse porque es invidente, viste ropas grises holgadas, que dejan al descubierto los brazos a partir de los codos y las piernas más allá de las rodillas. La prenda pasaría por un chitón masculino clásico. Por otro lado, el anciano ciego cubre parte de su cabeza, hombros, brazo izquierdo y espalda con una tela de color ligeramente más oscuro que el chitón y que cuelga por la parte trasera de su cuerpo hasta el suelo. Parece, además, que el hombre viste unas sandalias. El conjunto recuerda la imagen decadente y lúgubre ofrecida por la versión del Predicador interpretada por Newman, que evidentemente ha encarnado a Paul Atreides en la miniserie 1 y a Paul-Muad'Dib, en las miniseries 1 y 2. Con relación a esta cuestión, sería Torres (2010, p. 8)

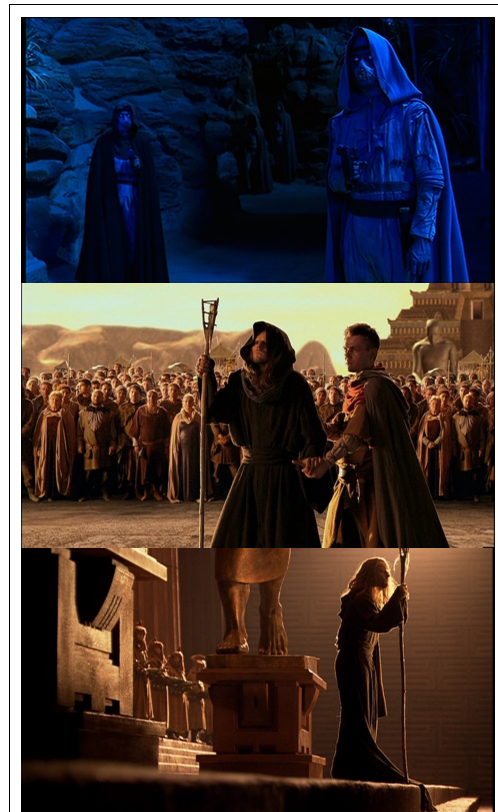


Figura 1.4.3. Dos *fremen* con la vestimenta para el desierto son intercambiables. Abajo, el Predicador, tercera identidad de Paul.

quien relaciona el protagonista de *Dune* con Tiresias. Siguiendo a David M. Miller, afirma el investigador que Paul es una persona entrenada para ser andrógino puesto que puede mirar tanto a las memorias masculinas como femeninas cuando ejerce de *kwisatz haderach*. Según el mito griego, Tiresias era transexual, pasó de hombre a mujer y posteriormente a hombre otra vez. Por otro lado, se añade aquí que el anciano estaba considerado un importante adivino, al que Zeus otorgó la capacidad de ver el futuro cuando se quedó ciego. Por tanto, Tiresias compartiría con el Predicador la invidencia, la capacidad presciente y el acceso pleno a su parte masculina y femenina, además de una cierta manera de presentar su cuerpo revestido en sociedad, atendiendo a las coberturas corporales utilizadas y al resultado del conjunto.

Destacar, por otro lado, que la versión ofrecida del personaje en la miniserie 2 obvia un aspecto interesante contenido en el libro 3. Se trata del uso que realiza el Predicador de una máscara facial de manufactura *ixiana* que permite a un ciego ver con su piel, según los fabricantes del artilugio, los pobladores del planeta Ix (Herbert, [1976] 2003, p. 87). La máscara consiste en un utensilio negro de gasa que cubre el rostro desde la frente hasta la parte inferior de la mandíbula, sin ranuras para los ojos porque, según los *ixianos*, la totalidad del objeto textil es un único ojo. Con esta máscara, el Predicador comparece en Salusa Secundus, planeta donde la Casa de Corrino ha sido exiliada por Paul-Muad'Dib justo después de hacerse con el Trono del León. El Predicador, que ha alcanzado una cierta relevancia en el Universo Conocido, es requerido por el príncipe Farad'n Corrino para realizar una estancia pedagógica en su palacio. El joven, hijo de la princesa Wensicia, ha demandado los servicios de la misteriosa figura para que lea sus sueños y, presuntamente, le adivine el futuro. A partir de la descripción dada, el lector debería imaginar al hombre decrepito vestido de *fremen* de los tiempos ancestrales y además con una tela de gasa negra cubriéndole el rostro, un tejido que se mueve ligeramente siguiendo la respiración de quien lo porta (Herbert, [1976] 2003, p. 89). El príncipe, extrañado, pregunta al Predicador si la máscara forma parte de su cuerpo y él le responde que es así mientras la lleva puesta, ratificando de esta manera que necesita el objeto *ixiano* para poder ver y hacer frente a la vida diaria. De hecho, el hombre confronta al Corrino directamente con el objeto como si realmente este fuese sus ojos. La situación imaginada por Herbert en Salusa Secundus resulta de lo más sugerente e interesante, al poner en relación dos individuos que tienen que compartir el espacio y situarse a pocos centímetros de distancia el uno del otro sin que uno de ellos pueda estar seguro de la identidad del otro. Esto sería así porque el rostro se identifica como el lugar principal del reconocimiento de la identidad, donde el cuerpo se condensaría en imágenes y retrato y donde el discurso se haría directo, crudo, total, abriendo el cuerpo a la alteridad y al mundo (Calefato, 1986, p. 133). Pero el uso de la máscara negra de gasa por parte del Predicador impide que quien va a ser su alumno durante unos días, un príncipe de la Gran Casa que ha reinado en el universo durante centenares de años, pueda “leer” el rostro de su interlocutor, impidiendo el reconocimiento natural de la identidad e imposibilitando, por tanto, una comunicación fluida, rigurosa, completa y certera. Ante el Corrino y su mundo, el Predicador permanece enclaustrado en sí mismo, ensimismado en su refugio. No es de extrañar, desde luego, que la visión del ser enmascarado genere cierto desasosiego en el príncipe Farad'n, emoción que Herbert se encarga de recoger en el libro 3: “This masked figure made him nervous and he glanced at Tyekanik, who remained where he had stood, arms folded, staring at the fountain” (Herbert, [1976] 2003, p. 88). Ante una figura que imposibilita el reconocimiento, el

príncipe necesita el apoyo visual tranquilizador representado por su personal de confianza.

Pero lo absurdo de la situación vendría muchos capítulos después, cuando el propio Predicador asuma su verdadera identidad ante su hijo, Leto II, en el encuentro que ambos protagonizan en el desierto, una vez el niño ha comenzado su mutación con las truchas de arena como segunda piel. Paul Atreides, después Paul-Muad'Dib y ahora el Predicador. El hombre da a entender a su hijo que nunca ha necesitado la ayuda de una máscara *ixiana* para ciegos y jamás ha requerido verdaderamente el soporte de un lazarillo, a pesar de que cada vez que ha aparecido en la ciudad lo ha hecho acompañado de un muchacho, al que se sujeta del brazo y que le hace de guía. Está ciego, ciertamente, pero sigue viendo a través de la presciencia. Además, se siente fracasado y disiente de poner en marcha un camino que todo indica que ha sido reservado para su hijo, el Sendero Dorado que ha de servir para asegurar la salvación de la humanidad. Como ya se ha avanzado, Paul actúa en este sentido como un Juan el Bautista que prepara la venida del verdadero mesías, su hijo, que ejecuta el despótico plan de la familia Atreides para someter a la entera humanidad en aras presuntamente de asegurar la supervivencia del ser humano. Disfrazado del Predicador, quien fuera emperador del Universo Conocido actuaría en el libro 3, según Palumbo (1998, p. 444), de heraldo velado y misterioso del mundo desconocido. Se traspasan aquí por tanto los papeles, tomando el testigo del monomito Leto II, que a partir de ahora es quien tiene que vivir su propio periplo como héroe, aventura que se prolonga más de tres mil quinientos años, hasta el punto de la narración relatado en *God Emperor of Dune* (1981). El hecho de que Paul asuma este papel en la historia no debería motivar la sorpresa ya que como argumenta Palumbo (1998, p. 435), el monomito puede verse en *Dune* en personajes protagonistas y secundarios o subsidiarios, y en cada momento concreto de la historia los personajes desempeñan el papel adecuado y necesario para que la rueda del mito único siga girando.

Hasta aquí la reflexión relacionada con la identidad a partir del recorrido evolutivo del protagonista de la historia, en los tres primeros libros que conforman la saga. Se ha partido de la idea defendida por Gwyneth Jones de que los escritores de ciencia ficción no desarrollan de manera profunda y estudiada sus personajes al centrarse en presentar los mundos imaginados, las acciones acontecidas en dichos escenarios y los artilugios tecnológicos utilizados en tales actividades. El trabajo habría servido para demostrar que, con respecto a Paul de la Casa de Atreides, Herbert sí que ofrece al lector la interioridad del personaje, su identidad psicológica, de manera estudiada y profunda, tal vez en parte gracias a la extensión que suponen las 1.327 páginas que suman las ediciones de los libros 1, 2 y 3 utilizadas aquí para preparar este análisis o, tal vez, por la peculiar manera del autor de entender la ciencia ficción, desde los posicionamientos de los escritores de la Nueva Ola. En el desarrollo del texto se dejaría claro que el personaje protagonista de la historia transita por tres etapas evolutivas, que se reflejarían claramente en su cuerpo revestido como cuerpo simbólico narrativo y comunicante, gracias a las posibilidades ofrecidas por su hipersemiotividad. Los tres estadios del Atreides seguirían el periplo del héroe monomítico y los cambios que el hombre vive a nivel interno se trasladarían posteriormente a su identidad exterior como *performance* visual. Las tres identidades, además, se corresponderían con tres maneras de denominar el personaje. Respecto de Paul Atreides, se habría constatado que el

origen mítico griego, y por tanto terrícola, de su familia se traduciría, por ejemplo, en la miniserie 1 en ropas y escenografías de color ocre, por tanto terrosas. Su personalidad poliédrica, además, se sujetaría y amalgamaría con un peculiar cemento, como es el uniforme Atreides que viste el adolescente, que simbolizaría su inserción en el sistema imperial de la *faufreluches*. En su tránsito hacia la segunda identidad, Paul-Muad'Dib, el personaje se reviste de los mitos de la cultura *fremen* y también de las ropas propias de dicho pueblo. Como se defiende aquí, su cuerpo actuaría como material simbólico de lectura y elemento de construcción del yo semiótico. En el ejercicio pleno de esta segunda identidad, se haría más claro y completo el ensamblaje de personalidades múltiples del protagonista, una apoteosis entrópica a partir del consumo del Agua de Vida que lo acerca a la figura del *kwisatz haderach* o Ser Supremo. El caos interior se traduciría en una angustia existencial y en la búsqueda de sosiego en el viejo uniforme Atreides negro. Además, como héroe monomítico y mesías utilizaría las vestiduras *fremen* para conquistar un ejército fiel y, con él, un Imperio. Esto sería así en parte porque el personaje adecuaría su indumentaria, su identidad exterior, a los requerimientos sociales de su “nuevo” pueblo, se uniformizaría acorde con un “nuevo” sistema social. Por otro lado, diversos acontecimientos negativos marcan el camino del protagonista hacia su tercera identidad, el Predicador, demacrado y envejecido por el ejercicio del liderazgo heroico, en la representación de un papel que supondría un desengaño para el lector, que hasta el momento lo habría considerado un héroe que en realidad no sería más que un humano que comete errores que arrastran a los demás. En el texto se deja entrever, además, que el personaje es consciente de la situación y, tal vez a modo de penitencia, se anularía a sí mismo borrando cualquier rastro de su identidad verdadera, cancelando incluso la posibilidad básica de reconocimiento al tapar su rostro con una máscara total que suprimiría definitivamente su ser social.

2.1.e. Implicaciones de la “marca Ibad” en el estudio del rostro.

En el estudio del cuerpo revestido el rostro sería importante en relación con la identidad. Este pensamiento ha sido brevemente apuntado en líneas anteriores pero se considera que merecería la pena dedicar un poco más de espacio a explorar aspectos que vienen a matizar, enriquecer y completar la visión que se pretende ofrecer aquí de la cuestión. Para ello se trabaja la “marca Ibad”, característica peculiar que presentan los ojos de algunos seres humanos en el Universo Conocido y que consiste en tener los órganos de visión completamente azules. Este rasgo físico se inscribe en un análisis que se nutre de las teorías de Calefato sobre la identidad como concepto resbaladizo que une o separa personas o grupos, con el rostro como elemento clave de reconocimiento, donde los ojos adquieren el protagonismo. El rostro se interpreta también como página de escritura, como careta de ficciones y como texto enmarcado por el cabello, también con su propio grado de significación. Estas ideas se combinan con la interpretación que realizan Devlin, Singh y Georgescu de la “marca Ibad” y con aspectos relatados por Ed Naha, el cronista de la producción *Dune* (1984), sobre la cuestión. El material especulativo se aplica sobre muestras de personas que presentan la peculiar característica en los ojos, haciendo una diferenciación entre las de alta sociedad y el pueblo llano, en este caso *fremen*. Los ejemplos surgen de los libros 1 y 3. Asimismo, se trabaja sobre el proceso de adquisición de la marca ocular, que puede ser natural o ritual, a partir de situaciones que se exponen en el libro 1 o en la película y la miniserie 1. Por otro lado, para explorar la interpretación de los ojos como elemento primordial

de reconocimiento entre los *fremen* del desierto se recurre a secuencias extraídas de los libros 1, 2 y 3 y de las miniserie 1 y 2. El rostro como página de escritura se trata a partir de una poética escena de la miniserie 1, que ilustra el rito de toma del Agua de Vida por parte de Jessica o el mismo rito en la película por parte de Paul. La idea de careta para la exhibición de ficciones se narra a partir de ejemplos del libro 1 que tienen que ver con la Casa de Harkonnen y el pelo como marco para el rostro se construye mediante el ejemplo del Predicador extraído de la miniserie 2, que se completa con alguna peculiaridad menor sobre el cabello contenida en la película.

Herbert ([1965] 2007, p. 595) explica que los ojos de Ibad son aquellos que presentan el efecto característico de una dieta rica en *melange*, en la que las pupilas y la membrana esclerótica o parte blanca del ojo se vuelven de un azul profundo, coloración que indica una alta adicción a la especia que se recolecta en Dune. Este rasgo, que aquí se denomina “marca Ibad”, permitiría ahondar en la cuestión de la identidad del ser humano en relación con su cuerpo revestido puesto que obliga a poner la atención en un órgano del cuerpo, el de la visión, que resulta de importancia fundamental en este punto de la argumentación. Sobre la especia *melange*, ya se ha comentado que la sustancia expande la consciencia de quien la toma, tiene capacidades geriátricas y, además, es utilizada por los Timoneles del Gremio para plegar el espacio en los viajes interestelares. No habría excepción. Todos los adictos a la *melange* presentan los ojos “of total blue” (Herbert, [1965] 2007, p. 101). Esta característica se daría en cualquier ser humano de cualquier parte del universo, si la persona en cuestión es consumidora habitual de especia. En cualquier caso, debe precisarse que Herbert divide en sus novelas a los humanos que presentan el característico rasgo en los ojos en dos grupos. Uno está conformado por los que pueden permitirse los altos costes económicos de la adicción y voluntariamente pagan por ella y el otro incluye a aquellos que, aunque quisiesen, no pueden sustraerse de los efectos de la especia. En el primer conjunto se encontrarían personajes miembros de la élite social transplanetaria del universo. Entre ellos, Piter de Vries, el computador humano al servicio de la Casa de Harkonnen, un *mentat* asesino que es descrito en la página 15 del libro 1 a partir de su característica física que más llama la atención en la mayoría de la gente que interactúa con él: “the eyes, the shaded slits of blue within blue, the eyes without any white in them at all” (Herbert, [1965] 2007, p. 15). Esta es la primera referencia a la “marca Ibad” en las primeras páginas de la novela, así que la explicación que se da en el texto a los ojos completamente azules del *mentat* Harkonnen debería ser tenida muy en cuenta ya que pone por primera vez en relación el color totalmente azul con la *melange*. Es el propio barón el que, en una conversación con su sobrino Feyd-Rautha, asegura que Piter de Vries consume demasiada especia, que llega a engullir como si fuesen golosinas. “He might've come directly from the Arrakeen labor pool” (Herbert, [1965] 2007, p. 17), ironiza el líder de la Casa de Harkonnen. Insignes consumidores de especia en grado de adicción son, también, los integrantes del Gremio Espacial. Sus Timoneles utilizan la droga para entrar en el trance que les permite plegar el espacio a los mandos de las naves galácticas. La civilización del Universo Conocido depende de ellos porque detentan el monopolio de estos viajes. Por lo tanto no es extraño que miembros de esta facción estén integrados en el séquito que acompaña a Shaddam IV cuando, al final del libro 1, traslada la corte hasta Dune para liderar la batalla que elimine al líder *fremen* Muad'Dib, que está saboteando la producción de especia, poniendo en jaque el sistema. Pero es el heredero Atreides, que en sazón se da a conocer como la persona detrás del

mito de Muad'Dib, quien gana la contienda, ayudado por su ejército de fanáticos *fremen*. La descripción de la escena de la derrota del emperador de la Casa de Corrino hace mención, entre otras cosas, al lamentable estado físico en que han quedado los miembros de la corte, entre los cuales los representantes del Gremio Espacial. En este sentido, uno de ellos muestra la “marca Ibad” de sus ojos, que hasta el momento había quedado oculta bajo unas lentes de contacto que disfrazaban los signos de su adicción a la *melange*. “The man had lost one of his masking contact lenses, and the eye stared out a total blue so dark as to be almost black” (Herbert, [1965] 2007, p. 528). Este integrante del Gremio no es el único personaje que oculta sus ojos bajo lentes de contacto para borrar de su rostro las consecuencias físicas del consumo adictivo de especia. En el libro 3 es el propio príncipe Farad'n Corrino, nieto del depuesto Shaddam IV, quien es descrito como usuario de este tipo de artilugios oculares. Así, de él se dice que “touched his own eyelids, feeling the hard surfaces of the permanent contact lenses which concealed the total blue of his spice addiction” (Herbert, [1976] 2003, p. 227).

Los tres ejemplos anteriores se corresponden con tres miembros de la alta sociedad que, en la civilización representada, podrían sufragar el altísimo coste que supone la adicción a la *melange*, la sustancia más preciada del universo. Pero existe un colectivo integrado por individuos no precisamente acaudalados que también muestran la “marca Ibad” en sus ojos, la población autóctona de Dune. Para contextualizar la situación, es preciso explicar que la relación de estas personas con la especia es constante en el día a día, ya que a partir de este producto los *arrakianos* elaboran comida, café, tejidos, etc. Es más, en el desierto profundo la especia está por todas partes, ya sea en la arena, ya en el aire que se respira. Así lo apunta Paul Atreides a su madre cuando ambos escapan del ataque Harkonnen y se internan en los desconocidos territorios arenosos alejados de la pequeña ciudad de Arrakeen. En este entorno, nadie podría aunque quisiese evitar intoxicarse con la droga, por lo que los individuos que viven aquí tendrían los ojos completamente azules sí o sí. La trama argumental dispone, como consecuencia, que los *fremen* asocien su identidad como pueblo del desierto planetario a la característica física de la “marca Ibad”. Ese rasgo ocular significaría de manera contundente e instantánea el ser “nosotros” frente a “otros”. En el libro 2 se ofrece al lector un ejemplo de lo que aquí se recoge. El viejo *fremen* Farok, desengañado de la yihad y del rumbo que el planeta ha tomado en manos de Paul-Muad'Dib, se entrevista en secreto con el *rostro bailarín* Scytale, miembro de grupo que conspira contra el emperador y que pretende conseguir información sobre el Atreides con la que provocar su caída. Durante la conversación el *fremen* lucha en todo momento con una intensa aversión hacia su visitante, que se da cuenta de que el anciano “distrusted eyes that were not the total blue of the Ibad. Offworlders, Fremen said, had unfocused eyes which saw things they were not supposed to see” (Herbert, [1969] 2008, p. 45).

Scytale representa el conjunto de personajes aparecidos en el libro 2 como productos orgánicos de los científicos de la Bene Tleilax. Los *rostros bailarines* son camaleones humanos capaces de manipular su apariencia a través de un amplio espectro de formas y características corporales (Herbert, [1969] 2008, p. 9). Ante el *fremen*, el ser ha tomado el aspecto propio de un individuo del mundo exterior. Realmente comparece en casa del antiguo guerrero bajo la apariencia de Duncan Idaho, uno de los tres principales asistentes del duque Leto Atreides, pero este dato carece aquí de relevancia. Lo importante es que sus ojos no tienen la “marca Ibad”, presentan esclerótica blanca e

iris coloreado, lo que despierta en el viejo los prejuicios contra los foráneos, que se activan a un golpe de vista, en caso de que el interlocutor del que prejuzga no tenga la característica mirada azulada de los “nuestros”. Herbert recogería de este modo un ejemplo literario de xenofobia que, como en la vida real, en el libro 2 se generaría a partir de alguna característica de la apariencia exterior del que provoca la sospecha, el rechazo, el miedo o la suspicacia. En este sentido, Singh (2012, p. 47) establece una relación entre la característica física de los ojos de los *fremen* con el pensamiento preponderante, a su modo de ver, entre las tribus del desierto. Según esta investigadora, el atributo ocular sería una metáfora de la mentalidad única de los *fremen*, que no percibirían los problemas desde diferentes perspectivas. Se añade aquí que los integrantes de las tribus del desierto serían ejemplo, en cierto modo, del chovinismo más recalcitrante, al que supeditan cualquier hecho o vivencia.

Los ojos con la “marca Ibad” se insertan en un rostro que actuaría en cierto modo como cuerpo total cuando es entendido como metonimia identificativa (Calefato, 1986, p. 133). El ejercicio consiste ahora en colocar dos ojos absolutamente azules, saturados de especia, en una cara que, independientemente del resto del cuerpo, sirve para que a partir de su visión un individuo sea reconocido, gracias a una serie de rasgos específicos. Explorar las posibilidades de esta idea conlleva, también, traer a colación una serie de teorizaciones relacionadas con el retrato. Este habría nacido, según Calefato (1986, p. 134), como respuesta al deseo de confirmación social o sónica de la identidad, principio de síntesis imaginativa, de conocimiento visual, que enriquece el estatuto de semejanza y la prerrogativa misma de la percepción. Para profundizar en este argumento hay que remitirse al minuto veinte de la película dirigida por Lynch, que ilustra uno de los sueños premonitorios del joven Paul Atreides. La Casa de Atreides aún no ha emprendido el viaje hacia Dune. En el planeta Caladan, el muchacho y su familia viven los últimos días de preparativos antes de la partida. Son momentos de cierto nerviosismo y ansiedad ante lo desconocido, que se refleja en la escena en la que Paul aparece durmiendo en su habitación. Con los ojos cerrados y sudor en la frente, el Atreides mueve levemente la cabeza, los labios y los párpados mientras sueña. Las oníricas imágenes transitan de una superficie que recuerda unas dunas negras hacia otra, acuosa, también oscura, que se funde con la imagen de un diabólico y risueño Feyd-Rautha Harkonnen mientras se oye de fondo un “te mataré”. Una luna envuelta en humo da paso a una gota que cae impactando en una balsa de agua, rompiendo la paz que hasta el momento ha mantenido el líquido. A continuación, emerge de la oscuridad el rostro de una bella joven de tez pálida, rasgos delicados, orejas de duende y mirada con la marca propia de los ojos totalmente azules de los *fremen* (figura 1.5.1.). “Háblame de tu casa y de tu mundo, Usul”, dice la muchacha, antes de que desaparezca de la pantalla para que la cámara vuelva a encuadrar el rostro atormentado del heredero del duque. Esta es la primera vez que en la película puede verse un ser humano con la “marca Ibad”. Los ojos especiados son parte de un rostro por el que Paul (y el espectador) va a conocer a la mujer. Congelar la imagen de la joven daría como resultado un fotograma que sería leído a modo de retrato del personaje en cuestión. La chica, convertida en estampa de sí misma, adquiriría la fuerza que, según Jean-Paul Sartre ([1940] 2004, p. 22), tendría una modalidad de representación como el retrato, ya sea pictórico o fotográfico. Deleitarse observando el fotograma de la *fremen*, entendida e interpretada como su retrato estático, permite al que mira dejarse llevar por la simulación de una imagen que evocaría la naturaleza del ser vivo ausente. No es ella

realmente sino la representación poderosa que la invoca. Paul se ha imbuido de la belleza de un rostro presidido por dos impactantes ojos completamente azules. La impresión emocional es profunda y la imagen puede, por tanto, ser recordada con



Figura 1.5.1. Uno de los distintivos más característicos de la *fremen* Chani son los ojos con la “marca Ibad”, es decir la saturación de *melange*.

facilidad para una identificación posterior de la mujer. Avanzada la narración, con la Casa de Atréides ubicada ya en Arrakis, Paul tiene ocasión de topar realmente con la *fremen* que gracias a la presciencia ha conocido en sueños. Ella es Chani, la hija del doctor Kynes, de la tribu del *sietch* Tabr. Es Sean Young, actriz norteamericana que aporta a la filmación cinematográfica unos bellos ojos marrones que, en aras de la identidad del personaje, son coloreados de azul total gracias a la técnica de la roscopia o ilustración fotograma a fotograma, utilizada para generar la “marca Ibad” en esta película. De hecho, según explica Naha (1984, pp. 294 y 296), la productora, Raffaella De Laurentiis, primeramente había pensado en tinter los ojos de los actores, probando ella misma estos tintes, que supusieron un desastre. Más tarde, se decantó por las lentes de contacto, que fueron descartadas porque resultaban muy dolorosas. Así que los actores actuaron tal cual eran y sus ojos luego fueron pintados sobre el metraje, consiguiendo un sugestivo resultado. En relación con Chani, la *fremen* del retrato congelado, su pelo recogido en un moño carecería de importancia en la imagen. Su *destiltraje* manchado de polvo de arena resultaría absolutamente secundario. Las orejas élficas de manera natural se desdibujarían pasando prácticamente inadvertidas frente a lo que verdaderamente importa, los evocadores ojos de la muchacha, con el iris y la esclerótica manchados de azul profundo. Ojos chocantes, evocadores, que trasladarían al que sueña (y al espectador) a un mundo nuevo y misterioso.

Efecto parecido consigue la interpretación del sueño de Paul Atréides por parte del equipo creativo de la miniserie 1, producción audiovisual en la que se opta por una representación de Chani que explota las posibilidades ofrecidas por el pasaje profundizando en la dimensión onírica (figura 1.5.1.). El retrato de la joven se realiza a

partir de un primer plano de un molde de la cara, que un golpe de viento va descubriendo en la arena del desierto. En este retrato, también, prácticamente todo sería secundario, excepto la fuerza que adquieren los ojos de la chica. Paul conoce a la joven como rostro de carne y hueso también en sueños, pero a diferencia de la película, que sigue casi literalmente la visión plasmada en la narración de Herbert, en la miniserie 1 se opta por adornar la caverna en la que se sitúa a la chica con un frondoso plantel de vegetales (figura 1.5.1.). Cabe recordar que el cinematógrafo Vittorio Storaro había propuesto para esta producción la división escenográfica a partir de los cuatro elementos: tierra, fuego, agua y aire. El agua (o su ausencia) se simboliza con el color verde, que se utiliza para ubicar el mundo *fremen*, por eso el rostro de la chica se enmarcaría en el vergel que circunda su cabeza, a modo de aureola desenfocada donde los ojos, como en anteriores ocasiones, pasan a ser elemento protagonista del retrato, dificultando al espectador poner atención consciente y prolongada en el resto de elementos que componen la imagen. La bella joven de ojos hipnóticamente azules, a la que da vida la actriz checa Barbora Kodetová, aparece en escena a lo largo de los capítulos de las miniseries 1 y 2 caracterizada con ojos azules, con lo que se mantiene el récord o continuidad cinematográfica, si bien es cierto que no en todas las ocasiones sus ojos cumplen absolutamente con la premisa de Herbert sino que en algunas escenas la necesidad de azular la vista de los *fremen*, como es el caso de Chani, se solucionaría con lo que parecen unas simples lentillas azules, que cubren únicamente el iris de la actriz o, como ella, de muchos otros de los participantes de esta producción audiovisual. De hecho, esta situación se haría bastante evidente en la miniserie 2, donde los ojos de los actores han perdido la “marca Ibad” total, para lucir color azul solo en el iris, dejando la blanca esclerótica al natural (figura 1.5.1.).

Calefato (2016b, p. 16) defiende que la identidad sería un concepto resbaladizo que unifica un grupo o comunidad y, también, separa factores externos que son contingentes de la comunidad o que no cumplen sus instrucciones, o sea, las competencias o atribuciones. En el caso que se analiza aquí, se ha dicho que en el Universo Conocido uno llega a poseer la “marca Ibad” por adicción a la *melange* o por vivir en un planeta infestado de esta sustancia. Respecto del segundo caso, se explica en la miniserie 1 por boca del doctor Yueh, el médico que se encarga de la salud de la Casa de Atreides y que traiciona a la familia para favorecer el ataque Harkonnen en Arrakis, que los niños del planeta pasan a tener los ojos completamente azules a los doce años de vida. Presuntamente, pasado ese tiempo su cuerpo habría recibido suficiente especia como para obrar el cambio de los ojos. Sobre esta cuestión, Georgescu (2016, p. 24) propone que la coloración azulada de los *fremen* causada por la adicción a la especia, en este caso forzada por el entorno, serviría para proteger a estas gentes del calor del sol. Esta teoría obtiene su refuerzo en el artículo dedicado a la especia *melange* en *The Dune Encyclopedia*, que afirma que “[v]isual acuity is not reduced by the deposition of the blue pigment. In fact, in the white sun light of Arrakis, the pigment acts as a blue filter, increasing contrast and enhancing vision” (McNelly, 1984, p. 514). Por lo tanto, la “marca Ibad” se consideraría como una ventaja de los *fremen* intoxicados de especia frente a los habitantes de los mundos exteriores recién llegados al planeta y que no han pasado suficiente tiempo en él como para que su cuerpo haya recibido las dosis adecuadas que pongan en marcha el cambio de coloración de los ojos. Pero en la narrativa de Herbert los recién llegados a Dune dispondrían también de una manera para conseguir la “marca Ibad” que vendría a suponer un atajo que acorta los

supuestamente necesarios doce años de vida en el planeta. Se trata de una fórmula ritual y tiene que ver con la ingestión del Agua de Vida. Libro 1, película y miniserie 1 ofrecen al público dos ejemplos de esta situación. El primero es el caso de Jessica, que al recibir protección en la tribu *fremen* del *sietch* Tabr liderada por Stilgar es convertida

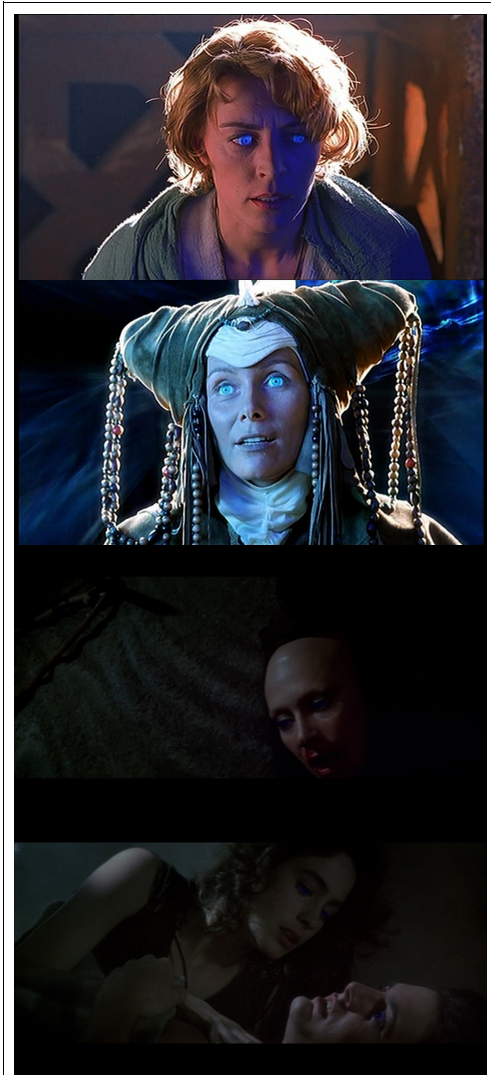


Figura 1.5.2. Los ojos de Jessica y de la reverenda madre Ramallo. Abajo, Jessica y Paul en la película.

en *sayyadina*, es decir, acólita de la religión de los pueblos del desierto. A medida que se va desarrollando la historia, Jessica debe asumir la posición de reverenda madre. Para ello, recibe la visita de la muy envejecida reverenda madre Ramallo, *fremen* pero también Bene Gesserit como ella. Durante la ceremonia, la anciana le traspara sus Otras Memorias en un rito en el que la madre de Paul, embarazada, debe consumir el potente veneno que surge de la hiel de un gusano de arena ahogado en agua. Tanto en la película como en la miniserie 1 se recogen sendas secuencias sobre este episodio del libro 1, pero cada producción audiovisual lo hace, lógicamente, con sus peculiaridades y matices.

Se destaca aquí, por su efectismo, la interpretación realizada por la actriz británica Saskia Reeves, que en la miniserie 1 finaliza el rito volviendo en sí del trance y abriendo unos ojos que, en virtud del consumo del potente tóxico, se han transformado en dos cegadoras estrellas azul eléctrico que a partir de este momento acompañan al personaje (figura 1.5.2.). Su mirada se equipararía, así, a la de la reverenda madre Ramallo, que en la alucinación provocada por el Agua de Vida se materializa en la mente de Jessica no ya como la anciana que ha venido desde lejos a testarla, sino como el espíritu joven y bello que la caduca mujer *fremen* mantiene aún en su interior (figura 1.5.2.). Por lo tanto, gracias al contacto que la madre de Paul ha tenido con la potente sustancia, la “marca Ibad” que los niños *fremen* desarrollan a lo largo de doce años de vida,

y que los identifica rápidamente como “nuestros” frente a los “otros”, aparece en la mujer de manera instantánea. La versión ofrecida por la miniserie difiere bastante de la que recoge la película, donde la primera vez que el espectador puede ver los ojos especiados de Jessica, en la piel de la actriz inglesa Francesca Annis, es a la hora y

cuarenta y ocho minutos de metraje. La dramática escena recoge el momento en que la mujer, convertida ya en reverenda madre de los *fremen*, se retuerce de dolor por los pasadizos cavernosos del *sietch*, mientras sangra por la nariz y la boca y abraza a su hija Alia, que presenta la misma desastrosa situación (figura 1.5.2.). Esto a raíz de que Paul-Muad'Dib ha decidido arriesgarse, tomar el Agua de Vida y examinar la posibilidad de ser el *kwisatz haderach*, desencadenando un torbellino de energía en el universo. Se presupone que el caos generado por la mente de Paul, que ha dejado correr libres los recuerdos de sus ancestros masculinos y femeninos, sus Otras Memorias, ha provocado que el chico conecte de manera violenta y en un plano superior con su linaje materno. Por eso sangran su madre, su hermana Alia, así como su abuela por parte de madre, la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, que aparece tirada en el suelo, retorciéndose y sangrando, en el palacio de la corte de Shaddam IV, en el planeta Kaitain. Se considera necesario apuntar la anomalía que supone que el montaje final de la película dirigida por Lynch no incluya ninguna imagen del momento inmediatamente posterior al ritual protagonizado por Jessica y Ramallo. El espectador no puede inferir, por tanto, que la “marca Ibad” de los ojos de Jessica haya sido causada directamente por la ingestión del Agua de Vida, como sí ocurre en la miniserie 1.

La situación anterior resulta extraña teniendo en cuenta que buena parte de la narración se realiza a partir de elementos que tienen que ver con el cuerpo revestido de los personajes. No cumplir con aspectos necesarios en este sentido rompería la lógica del relato, despistando al público. Es lo que parece ocurrir en la película con relación a la “marca Ibad” de Paul. Devlin (2011, p. 230) es muy tajante al afirmar que después de que el Atreides consuma el Agua de Vida, el joven abre los ojos, revelando que tiene los “eyes of Ibad¹⁸”. Pero la primera vez que el Atreides confirma visualmente su “fremenidad” a partir de la coloración azulada de sus ojos sería en una escena de confesiones de alcoba entre él y su amada Chani, a la hora y cuarenta y cinco minutos de película (figura 1.5.2). El joven, que acaba de tener otro de sus sueños premonitorios, aparece acostado mientras que la chica, incorporada junto a él, pasa la mano sobre el pecho de Paul, consolándolo. Es en ese preciso momento cuando él decide que debe tomar el Agua de Vida en un diálogo en el que a pesar de la postura corporal del actor, Kyle MacLachlan, el espectador puede percibir sus ojos, coloreados totalmente ya de azul, igual que los ojos de su compañera. La escena resulta extraña porque segundos después, cuando Paul, Chani y su guardia personal conformada por los guerreros *fedaykin* se internan en el desierto para que el chico pueda realizar su ritual con el Agua de Vida, no se percibe la “marca Ibad” en ninguno de los actores. Este hecho se achacaría a los planos utilizados en la mayoría de las tomas de la escena, generales y con las personas encuadradas en grupo lo que hace difícil fijarse en detalles del rostro, o al exceso de luminosidad diurna del desierto, que impediría captar el juego azulado de los ojos de los actores. Pero esta explicación deja de tener sentido cuando, algún instante después de que Paul abra los ojos al haber tomado el Agua de Vida, superando el trance experiencial, pronuncie la mítica frase “Padre, el durmiente ha despertado”, acompañando las vigorosas palabras de unos ojos que presentan la marca característica, ojos especiados cargados de simbolismo y que lo convierten, asimismo, en “nuestro” de pleno derecho, a la vista de los *fremen* (figura 1.5.3.).

18 En el texto editado por William J. Devlin, *The Philosophy of David Lynch* (2011), se opta por añadir una “h” intercalada en Ibad, que pasa a escribirse Ibadh.

La importancia que en la sociedad del desierto se otorga al rostro y en concreto a la parte de la cara que acoge los órganos de visión, se explicaría por ser elemento de reconocimiento de identidad compartida, el “nosotros”, pero, también, porque esa pequeña franja del rostro sería la única que queda al descubierto cuando los *fremen* realizan sus incursiones en la arena. Para poder salir al exterior, estos guerreros utilizan *destiltraje*, *capa jubba* con capucha, botas y diferentes elementos que ocultan buena parte del rostro, como son una máscara para la boca o la cofia del *destiltraje*, que esconde prácticamente toda la frente del usuario al aislarla del ambiente exterior. En esta tesitura vestimentaria, solo los ojos quedarían expuestos a la vista de los demás. El lector sería consciente de este hecho a partir, por ejemplo, de la descripción que se ofrece en el libro 1 de Paul-Muad'Dib preparado para salir del *sietch*, vestido con el reglamentario *destiltraje*, con su frente tapada, la boca con el filtro puesto y la nariz con los taponés ajustados. Solo sus ojos son visibles (Herbert, [1965] 2007, p. 229). Se explicitaría, también, en el amago de lucha cuerpo a cuerpo que mantienen Gurney Halleck y Paul-Muad'Dib, en el reencuentro que ambos protagonizan en la arena, con el hijo del duque ya como líder de los *fremen* y Halleck enrolado entre los contrabandistas. Se dice de Gurney que solo puede ver los ojos de su oponente, entre la capucha y el velo de un albornoz color arena (Herbert, [1965] 2007, p. 465). La idea quedaría ratificada a partir de la descripción realizada por Herbert del *fremen* Shishakli: “a squad leader of the Fedaykin, only his slope-lidded eyes visible between stillsuit cap and mask” (Herbert, [1965] 2007, p. 441). La situación supone una ventaja para las personas así recubiertas, ya que su identificación individual se dificulta a no ser que se establezca contacto visual directo a través de la mirada, de tú a tú, se reconozca su olor o se identifiquen sus movimientos. Precisamente, esta capacidad de enmascaramiento sería la que, en el libro 3, utilizan Leto II y Ghanima, los hijos gemelos de Paul, para fugarse del *sietch* en el que están siendo protegidos-recluidos, mezclándose con los niños que están recogiendo fruta aprovechado que las máscaras de los *destiltrajes* esconden cada rostro particular (Herbert, [1976] 2003, p. 175).

Los ojos al descubierto en el rostro de los *fremen* se colocan, en el análisis del cuerpo revestido, en el “viso”, una de las tres diferenciaciones que realiza Calefato (1986, p. 136) en relación con la palabra rostro en lengua italiana. El “viso” se refiere a aquello que intercambia la mirada, es decir, lo que es visto y lo que ve. Entre los *fremen*, el “viso” supondría el aspecto más importante del rostro de estas personas puesto que en él se encuentran los ojos que exhiben la “marca Ibad”, elemento de reconocimiento de la identidad que, como se ha comentado anteriormente, ayuda a una correcta visión en el desierto, generando un filtro azulado que potencia la percepción visual en la luz blanca del erial infernal. Pero desde el punto de vista de la profesora el rostro también es “faccia”, aquello que es lo característico de un cuerpo, lo que no tiene parangón. Aquí se encuentran por ejemplo peculiaridades como el tamaño más o menos grande de la cara, los ojos, la boca, la nariz, los labios, o la forma más o menos ovalada de esa parte del cuerpo. También que la piel sea más clara o más oscura, que tenga granos o sea lustrosa, que las cejas estén pobladas y desarregladas o recortadas y estéticamente acicaladas. Todas estas peculiaridades quedarían fuera del análisis de un individuo *fremen* vestido tal y como ha ideado Herbert en sus novelas, más allá de la característica de los ojos completamente azules, porque todo quedaría escondido bajo diferentes coberturas, ya sean máscaras de respiración, cofias del *destiltraje*, velos o capuchas. Asimismo, el rostro es, también, “volto”, que en italiano se refiere al entero

comportarse de esa parte del cuerpo en expresión y palabra. La cara entendida como superficie de comunicación, que expresa emociones, sentimientos, narraciones, historias y vivencias. Como área de lectura, el “volto” tiene el potencial de ser traducido en palabras y significaciones. En el caso de los *fremen* transitando por el desierto, haría referencia sobre todo a la “marca Ibad” de los ojos como indicativo del “nosotros” y aprovecharía la condición signica de los revestimientos corporales para hablar de arena, sequedad, penurias, tradición, tecnología, ocultación y batalla, entre otras muchas cosas.

Son las miniseries 1 y 2 las que mejor lograrían captar estas ideas. Lo harían, además, a través de una caracterización casi literal del pueblo *fremen* a partir de los libros 1, 2 y 3 de Herbert. Estos productos audiovisuales respetan la presencia sobre los actores de todos y cada uno de los elementos descriptivos imaginados por el escritor norteamericano, aunque luego difieran por ejemplo en forma, coloración o materiales. El espectador puede comprobarlo en la miniserie 1, cuando dama Jessica y su hijo son interceptados en una caverna por un grupo de *fremen* mientras escapan del ataque Harkonnen (figura 1.5.3). Los Atréides que se refugian en una cueva son sorprendidos por unas figuras espectrales, de las que, a parte de las manos, los ojos son aquello que permanece expuesto a la vista escrutadora de los demás. La cuestión de las manos desnudas no debería llamar la atención, puesto que tal y como explica el doctor Kynes, en la lección que da en los primeros capítulos del libro 1 al duque Atréides y a su hijo antes de inspeccionar una factoría de especia en el desierto, “you can wear suit gloves if you're not using your hands for critical work, but most Fremen in the open desert rub their hands with juice from the leaves of the creosote bush. It inhibits perspiration” (Herbert, [1965] 2007, p. 123). El ecólogo imperial explica al líder Atréides que los *fremen* tendrían la posibilidad de frotar sus manos con jugo de las hojas de un arbusto concreto para inhibir la sudoración de esa parte del cuerpo. Este es un dato conveniente ya que



Figura 1.5.3. Los ojos azules de Paul dejan claro que el durmiente ha despertado. Abajo, *fremen* espectrales y una niña de la tribu, a quien han maquillado la cara de verde.

las palmas de las manos serían el lugar del cuerpo por donde se produce la mayor pérdida de agua, si en el *destiltraje* todo lo demás está bien ajustado y sellado. Otra ocasión en la que el espectador de la miniserie 1 puede observar el efecto que las ropas *fremen* producen sobre el cuerpo que las viste y la posibilidad de identificación de la persona a partir de las zonas desnudas, se encuentra en la visita que realizan Stilgar y otros miembros de su tribu al Palacio de Arrakeen para encontrarse con el duque Leto Atreides (figura 1.5.3.). Para entrar en la fortaleza, los *fremen* se han retirado la máscara que cubre parte de la cara. A pesar de que los habitantes del desierto mantienen la capucha de la capa *jubba* cubriendo la cabeza, el rostro queda en este caso a la vista, desnudo, cumpliendo con la prerrogativa de la cultura occidental de ser el rostro, entendido como “volto” con potencial comunicativo y de lectura, la parte del cuerpo humano que se expondría desnuda a los ojos de los demás a diferencia del resto del cuerpo, que se exhibiría revestido (Calefato, 1986, p. 136). Se ofrece de esta manera la posibilidad al que observa de examinar y memorizar los rasgos faciales del observado, lo que posibilitaría un reconocimiento posterior. Así ocurre precisamente en la escena de la cueva anteriormente mencionada, cuando Paul Atreides es capaz de reconocer, de entre los espectros que le rodean, a Stilgar, identificación que facilita el diálogo entre cazadores y presas y la posterior adopción amistosa de los últimos por parte de los primeros, que ofrecen su tribu como ámbito de protección para los fugitivos.

Pero el rostro, la parte del cuerpo que en Occidente representaría la desnudez por excelencia, también serviría, a su vez, de página de escritura, un proceso que se realizaría, por ejemplo, a partir del maquillaje como máscara adherente, revestimiento de la carne (Calefato, 1986, p. 136). Sin entrar ahora en la cuestión del maquillaje como uno de los elementos generadores de signos que permitirían crear los personajes cinematográficos, sí se pretende hacer mención aquí del bello pasaje recogido en el capítulo segundo de la miniserie 1, relativo a la ceremonia ritual en la que dama Jessica bebe el Agua de Vida. Todo comienza a la hora y veintitrés minutos de emisión, con los primerísimos planos de ocho niños y niñas *fremen*, cuyos rostros han sido untados con un maquillaje verdoso que les cubre absolutamente toda la cara. Un plano americano de grupo permite al espectador ver a los niños, con un dispositivo lumínico en la mano a modo de antorcha sin llama, escoltando a Chani, que va a convertirse en la nueva *sayyadina* de la tribu en caso de que Jessica supere el ritual. La joven *fremen* acarrea el recipiente que contiene la hiel del gusano, mientras camina hacia el altar donde se encuentran Jessica y la reverenda madre Ramallo. Los rostros de los niños pintados de verde e iluminados con las luces amarillas han aparecido al ritmo de unos tenues tambores, mientras de fondo suenan voces masculinas solemnes que recitan lo que parece un mantra, muy en la línea de los que cantarían los monjes budistas en sus templos. El sonido de una melodía de flauta se ha añadido al conjunto, dando un toque melancólico a la escena. De nuevo, se hace necesario recordar la función simbólica otorgada en esta serie por Vittorio Storaro al color verde, que se relaciona con el agua (o su ausencia) y que sirve para ubicar al espectador en el mundo de los *fremen*. La decisión creativa de Storaro ofrece al espectador un por qué al maquillaje de los pequeños que participan en el ritual, pero el espectador disfrutaría igualmente de la escena e inferir significaciones de la escenografía sin haber tenido acceso a la clave interpretativa del color verdoso en la miniserie 1. Esto es así porque los *fremen* y sus misteriosos ritos pertenecen a un remoto lugar de un universo futuro imaginado y sería permisible por tanto que existiesen datos, pistas y detalles que escapasen a la

comprensión de una mente promedio. En cualquier caso, con la información básica de la que dispone el espectador a partir del desarrollo mismo de la narración, el maquillaje con el que los adultos han pintado la cara de los niños sería interpretado como la representación del deseo compartido por todo un pueblo de reverdecer la faz del planeta. Un rostro infantil en el que ha sido escrito un texto, que sería tomado como metonimia de un porvenir en el que el color de la arena inerte y de la carne desnuda se torna verdoso vergel pletórico de vida (figura 1.5.3.).

Pero con respecto al rostro, entendido como “volto”, incluso la piel limpia y libre de artificios exhibiría ficciones. Ocurre cuando la cara es en realidad una careta, conseguida por ejemplo a través de la utilización consciente de los músculos buscando una expresión concreta, como hacen los actores. Baste recordar aquí el pasaje del libro 1 que recoge la visita del conde Fenring y su esposa, la Bene Gesserit dama Fenring, al planeta Giedi Prime para asistir en representación del emperador Shaddam IV a las celebraciones por el cumpleaños de Feyd-Rautha Harkonnen, designado heredero de la Casa de Harkonnen. De los Fenring se destaca que miran fijamente al sobrino del barón Harkonnen con los rostros enmascarados en una sonrisa (Herbert, [1965] 2007, p. 380). Este detalle es muy sugerente por lo que implica, ya que el conde, mano derecha del emperador, y su esposa, utilizarían el disfraz que les confiere el desempeño de su propia musculatura facial para elaborar un texto de lectura en su rostro que lo que haría, precisamente, es ocultar la verdadera emoción que sienten por sus anfitriones Harkonnen. El “volto”, en este caso, como ficción comunicativa, tal y como ocurre con el rostro del propio Feyd-Rautha, del que se dice que es un joven de tristes ojos pero peinado alegre (Herbert, [1965] 2007, p. 363). Aquí, el arreglo de la cabellera funcionaría como metonimia del “volto”, que también se escondería bajo una apariencia ficticia, que disfrazaría el interior apesadumbrado del sobrino preferido del sanguinario Vladimir Harkonnen. Pero las posibilidades comunicativas del rostro al natural también se encuentran por ejemplo en el tono de piel (bronceado) o en las arrugas. Las obras analizadas ofrecen un ejemplo claro en este sentido, con la evolución física sufrida por Paul-Muad'Did convertido en el renegado Predicador. En la miniserie 2 Paul Atreides vive sus últimos años de existencia bajo la misteriosa apariencia de un atormentado y ciego anciano que recorre de vez en cuando las principales calles de Arrakeen para criticar la corrupción y amoralidad del sistema vigente. De la interpretación del personaje que realiza el actor escocés Alec Newman, destacarían sus apariciones a cara descubierta (figura 1.5.4.). Sus ojos son dos exánimes esferas negras, por lo que el “viso”, aquí, carecería de potencial significante. Su rostro, entendido como “volto”, reflejaría la dureza de la vida en el desierto, a partir de manchas, arrugas o heridas. Su pelo, interpretado siguiendo a Calefato (1986, p. 140) como marco para el rostro, ha adquirido la característica pátina con la que se encalan todas aquellas personas que desarrollan su día a día en contextos arenosos, como es el caso de un desierto o una ciudad cuyas calles están repletas de polvo. Este efecto sería percibido por el espectador en todos aquellos personajes que transitan por los espacios *arrakianos*, en los libros y sus traducciones audiovisuales. Así, también en la película los estilistas y peluqueros se habrían preocupado de dotar a las cabelleras de los actores de un efecto de pátina harinosa, que vendría a demostrar a golpe de vista las necesarias y cotidianas incursiones de los individuos en el mundo hostil que les ha tocado como contexto vital y narrativo, el mortífero desierto donde nace y se recolecta la especia *melange*, un páramo luciferino que va dejando sus restos sobre la ropa o el pelo en

forma de polvo omnipresente (figura 1.5.4.). Una de las cabelleras más egregias del elenco de actores que participan en esta producción cinematográfica sería, sin lugar a dudas, la de Kyle MacLachlan dando vida a Paul. Su impresionante y poblada cabellera oscura aparece en múltiples ocasiones sometida al artificio de la pátina arenosa espolvoreada en su cabeza, para acabar de ubicar al personaje en su contexto espacial. También se apunta aquí el episodio recogido por Naha (1984, p. 291), que se relaciona con el cabello de MacLachlan. Según explica, el actor debió usar extensiones de pelo



Figura 1.5.4. La piel del Predicador es la superficie sobre la que se ha depositado la pátina de la vida, tal como ocurre con los *destiltrajes* de los *fremen*, que en la película siempre presentan una pátina harinosa.

para poder participar en la sesión fotográfica para las imágenes que debían servir de promoción de la película. Al acabar el rodaje, Kyle había abandonado México y se había cortado el pelo muy corto para participar en otra actuación. Al volver a los estudios de Churubusco para redoblar su voz en algunas escenas y hacer las fotos, su apariencia no se correspondía con la que había tenido durante la filmación. De no haber sido por las extensiones, el actor que hubiera aparecido en la promoción hubiese sido “otro” a pesar de ser él mismo, lo que pondría de manifiesto la importancia de la apariencia del rostro y su marco capilar en la configuración de la identidad del ser humano como cuerpo revestido.

Hasta aquí el texto en el que se ha explorado el potencial de la “marca Ibad”, rasgo facial adecuado para reflexionar sobre la relación entre rostro e identidad propuesta por Calefato. La característica ocular que denota la adicción a la especia *melange* demostraría ser apropiada como elemento de análisis para investigar estas cuestiones. De hecho, la “marca Ibad” serviría, en el Universo Conocido, para

señalar a potentados que pueden pagar su adicción, aunque algunos de ellos escondan esos signos físicos tras lentes de contacto enmascaradoras. También se utilizaría para establecer la diferenciación entre el “nosotros” de los *fremen* como pueblo frente a los “otros”, convirtiéndose en símbolo de identidad grupal que desencadenaría xenofobia, hecho que es reivindicado aquí como ejemplo que serviría para indicar el comportamiento chovinista de un personaje de ficción. La marca de “fremenidad” se ubica también en rostros que serían leídos como retratos de identificación, como los que aparecen en las imágenes oníricas que ilustran los sueños premonitorios de Paul Atreides. En ellos, el protagonista de la historia conoce-identifica personajes que van a ser fundamentales para la narración a partir de bustos en los que se otorgaría la máxima importancia a los ojos insertados en un rostro en detrimento de otras partes del cuerpo, como serían las manos, por ejemplo. Los ojos de Ibad también serían elemento a partir

del cual identificar el tránsito positivo de un personaje a través de una prueba peligrosa, como la que supone consumir el potente tóxico conocido como Agua de Vida. El que lo supera presenta la “marca Ibad”, el que falla, directamente muere. Por otro lado, en este trabajo se habría demostrado que el *fremen* otorgaría un valor extremo al “viso” en el cuerpo revestido porque los ojos serían lo único que queda al descubierto, desnudo, siendo el único punto de referencia para la identificación de los individuos, que aprovecharían esta ventaja de la indumentaria para el enmascaramiento y la ocultación con la que realizar actos prohibidos. Además, se ha razonado la potencialidad del rostro como página de escritura a partir de elementos como el maquillaje, las expresiones faciales que permitían la asunción de una careta encubridora, la pátina que iría adquiriendo la “faccia” a lo largo de la vida y el cabello como marco para el rostro y, en el caso aquí analizado, necesario para completar la *performance* de la identidad.

2.2. Segunda parte: la lupa puesta sobre las prendas.

2.2.a. Análisis funcionalista de Bogatyrev aplicado al *destiltraje*.

El duniverso imaginado por Herbert sería un vasto escaparate para diferentes culturas que conforman el Universo Conocido. De entre todas ellas, la cultura *fremen* sería la que tiene más peso porque su presencia es mayoritaria en los libros 1, 2 y 3 y porque enmarca y da forma a diversos elementos que son primordiales para el desarrollo de la narración de la historia protagonizada por la familia Atreides. En este trabajo se considera que el revestir del cuerpo sería uno de los elementos culturales más notables de una sociedad dada. El concepto de cultura del revestir se utiliza, de hecho, para ubicar aquellos actos de la cotidianidad de un individuo o de un grupo de personas que tienen que ver con su recubrimiento corporal, fundamental para desenvolverse en sociedad. El *destiltraje* es el elemento central de la cultura del revestir de los *fremen*, una ropa básica para la supervivencia que además sería signo de la nacionalidad o planetariedad de los habitantes del desierto de Dune. A continuación se expone el análisis funcionalista realizado al “stillsuit” de los *fremen*. La función práctica sirve para tratar la dimensión tecnológica, aunque va más allá de este aspecto. La función estética se realiza a partir de las diferentes formas que el *destiltraje* adquiere en libros y en audiovisuales. La función mágica se considera trascendente teniendo en cuenta la alta espiritualidad del pueblo cuya cultura se analiza y la función ritual es importante en sociedades tradicionales como la *fremen* porque un cuerpo revestido ritualizado significaría, por ejemplo, la disposición para la reproducción sexual. Las teorías propuestas por Calefato y Petr Bogatyrev son las fuentes principales que se utilizan, pero se completan con contribuciones de Irizarry, Kunzru, O'Reilly, Kennedy, Clynes y Kline, Todd, Naha, Ames, DiTommaso, Olson, Singh o Barry, que aportan matizaciones relevantes para la cultura *fremen* a partir de sus propias investigaciones precedentes. Las teorías son aplicadas a notas referidas a la vida cotidiana de los personajes que se enmarcan en la cultura del revestir de los libros 1, 2 y 3, y la miniserie 2. El *destiltraje* descrito en los libros 1 y 3 y en la película permite trabajar la dimensión práctica del análisis funcionalista, mientras que el enfoque estético se realiza a partir de ejemplos extraídos del libro 3, la película y las miniseries 1 y 2. La función práctica se explora con pasajes de los libros 1 y 2, mientras que esos mismos libros y la película se utilizan para poner en relación con el cuerpo revestido con la función ritual de la vestimenta.

Afirma Irizarry (2013, p. 26) que los *fremen* son la sociedad más importante que se encuentra en *Dune*. Este grupo humano sirve de contexto para buena parte de la narración en la saga por lo que los modos de vida y costumbres imaginados por Herbert para los integrantes de esta sociedad serían el punto de referencia cultural de buena parte de la historia. Kunzru (2015, párr. 11) defiende que el pueblo del desierto sería, además, el centro moral del libro 1, no una masa ignorante que deba ser civilizada. En este sentido, el autor argumenta que el propio Herbert parece identificarse de manera sincera con los habitantes de la arena. En este sentido, apunta O'Reilly (1981, cap. 2) que Herbert vivió sus últimos días en una pequeña granja en Port Townsend, Estados Unidos, donde se dedicó a experimentar con el desarrollo de fuentes de energía alternativas. Su propósito, según el cronista, era mostrar que al asumir la responsabilidad individual de la forma en la que el ser humano vive, se puede mantener un alto nivel de vida sin aislarse del mundo natural. Al trasladar la idea al grupo que él

había creado para sus novelas cobran sentido muchos de los conocimientos y prácticas que marcan el día a día de los *fremen*, que se enmarcan en la disciplina del agua que rige de manera omnipresente la cotidianidad de la vida humana en el desierto. Por otro lado, Kennedy (2016, p. 5) califica de tribal y patriarcal la sociedad ahora analizada, que contaría con mujeres como líderes en materia religiosa, como son la *sayyadina* o la reverenda madre, a causa de la manipulación previa realizada por un elemento externo como es la Bene Gesserit. El lector se encuentra, por lo tanto, ante un grupo de personas que primarían la autoridad masculina excepto en lo religioso, que viven aferradas a unas reglas de conducta o *modus vivendi* que enraízan con la voluntad de supervivencia en las condiciones extremas del planeta desértico pero que, precisamente por ello, serían ejemplo de imaginación, creatividad, resiliencia, sostenibilidad y capacidad resolutoria. Este sería el espíritu que impregna de manera transversal la cultura *fremen*, que se circunscribe a una sociedad tradicional y que se manifiesta en diferentes aspectos, también en los que tienen que ver con los modos en los que el cuerpo se reviste en sociedad, es decir, la cultura del revestir.

Calefato (1992a, pp. 24-25) defiende que la cultura del revestir comprende toda una gama de modos que el cuerpo tiene de estar en el mundo, como el vestido, el maquillaje, el peinado, la gestualidad, el comportamiento y el modelar el cuerpo a través de técnicas gimnásticas, cosméticas o quirúrgicas. Desde este punto de vista, acciones como acicalarse, lucir un tatuaje o ponerse un pendiente serían porciones de cultura que se insertan en el devenir cotidiano de las personas y que, según la investigadora, permiten una aproximación a la cultura popular de los pueblos. Estas operaciones pretenderían la adecuación de la apariencia del individuo para su devenir social exitoso, ya sea porque ese personaje consigue pasar con éxito una entrevista laboral gracias en parte a su buena presencia, ya porque gana puntos entre su grupo de amistades al realizarse un tatuaje a la moda o porque su amada le perdona alguna traxada reciente al verle lucir en el lóbulo de la oreja izquierda aquel zarcillo que ella le regaló hace años cuando su relación protagonizaba el cenit del amor. Pero la cultura del revestir también incluiría aquellos conocimientos útiles que permiten a una persona reaccionar de manera satisfactoria ante algún inconveniente relacionado con su cuerpo revestido. En el contexto de la sociedad *fremen*, una muestra cultural de este tipo sería saber arreglar de manera correcta algún desperfecto que hubiese podido sufrir un *destiltraje*, prenda vital para sobrevivir en el desierto. En el libro 3 Herbert deja constancia de una situación que serviría de ejemplo. Tiene que ver con el ataque que sufren los hijos gemelos de Paul-Muad'Dib, Leto II y Ghanima, por parte de dos fieros tigres que han sido adiestrados por la Casa de Corrino para asesinar a los niños Atreides, a la sazón herederos del trono imperial. La escena ocurre cuando los gemelos deciden aventurarse solos en el desierto, situación que es aprovechada por los conspiradores para lanzar el ataque con los felinos, que consiguen alcanzar a la niña y desgarrarle parte del tejido que cubre la pantorrilla. Leto II y Ghanima logran refugiarse en una gruta cavernosa, donde el niño, para poder sellar los desgarrones que presenta la tela, utiliza toda una serie de dispositivos contenidos en su *fremkit*, el kit de manufactura *fremen* para la supervivencia en el desierto (Herbert, [1965] 2007, p. 592), que podría haberse inspirado en el kit completo para el hombre espacial ideado por los científicos Clynnes y Kline (1960, p. 76) para los viajes de los astronautas fuera del planeta Tierra. La niña presenta cortes superficiales causados por las garras de los

animales a lo largo de su pierna. Pero Leto II ejecuta magistralmente una operación de limpieza de las heridas que se enmarcaría en una maniobra de primeros auxilios. Después, sella el *destiltraje* sobre el vendaje (Herbert, [1976] 2003, p. 196), en lo que supone un ejemplo de la manera de actuar de los *fremen*, que actuarían en su día a día y gobernarían a través del amor, la lealtad y el coraje (O'Reilly, 1981, cap. 4).

Pero existen más ejemplos de acciones similares que se enmarcarían en la cultura del revestir, también en el libro 3. Según avanza la historia, Leto II ha sido apresado por los descendientes de la tribu de los Iduali, los ladrones de agua, que viven en la clandestinidad en las zonas más profundas del desierto al margen, incluso, del resto de tribus *fremen*. Después de una serie de vicisitudes, el heredero Atreides consigue escapar de sus captores pero se da cuenta que estos han saboteado su *destiltraje* para que la prenda pierda agua y el chico muera en el desierto a causa de la deshidratación. Ante esta peligrosa tesitura, niño tiene que servirse nuevamente de su cultura del revestir, quitándose el *destiltraje* dañado y reparándolo:

Dropping to the sand, he began going over his stillsuit, coming at last to the heel pumps. They had been cut cleverly with a needle knife. He slipped out of the suit and repaired it, but the damage had been done. At least half of his body's water was gone. (Herbert, [1976] 2003, p. 321)

Como se apreciaría a partir de estos pasajes extraídos del libro 3, el conocimiento de la manera de arreglar los desperfectos de un traje de destilación resultaría muy útil para los *fremen* y formaría parte de la cotidianidad de los niños en esta sociedad tradicional. Los menores son capaces de coser y arreglar sus *destiltrajes* y parece que no les quedaría otra opción. En el contexto climático del planeta Dune les va la vida en ello. Por lo tanto, adquirir esos saberes formaría parte de la rutina diaria de los *fremen*, sería parte integrante de su cultura, tal y como lo sería el hecho de que al llegar a las cavernas que conforman la guarida de estas gentes, el *sietch*, los guerreros *fremen* se quiten las capuchas, los tapones nasales y respiren profundamente la atmósfera cargada de las grutas, un olor hediondo a cuenta de los restos orgánicos procesados por los trajes de destilación (Herbert, [1965] 2007, pp. 384-385), un hedor que en algún momento de la historia se llega a describir como aquello que los *fremen* relacionan con el aroma del hogar acogedor. El propio emperador Paul-Muad'Dib interiorizaría este tipo de tufos como algo propio de su cultura del revestir, tal y como se relata en el libro 2, cuando se describe la acción rutinaria del emperador quitándose las botas al llegar a casa después de haber estado en el desierto. El calzado huele rancio a causa del lubricante que facilita la acción de las bombas del tacón que mantienen en movimiento el mecanismo interno del *destiltraje* (Herbert, [1969] 2008, p. 25). De todos modos, se considera de justicia recoger aquí también aquellas porciones de cultura del revestir *fremen* más ligadas con lo higiénico y el buen olor. Hay que situarse en el libro 1, en el momento en que Paul y Jessica han sido acogidos en la tribu comandada por Stilgar. Al llegar al *sietch* Tabr, es el propio líder *fremen* el que enseñe su habitación a Paul y que ordene a otro miembro de la tribu que se preocupe de conseguir ropa limpia y un lugar donde descansar para el muchacho (Herbert, [1965] 2007, p. 387).

Más sibaritismo y refinamiento demuestra la hermana de Paul, Alia Atreides, que en el libro 3 desempeña las funciones de regente imperial en ausencia de su hermano, al que

se da por muerto en el desierto. Cada mañana, la mujer realiza un ritual de acicalamiento y ornamentación, tal y como se relata en la página 127 de esta novela. El ceremonial de la mujer más poderosa del Universo Conocido, que ha nacido y crecido en la cultura *fremen*, pertenece a su cotidianidad y sería un ejemplo de cultura del revestir. La miniserie 2 recoge el día a día de este personaje, ya que esta producción se ocupa de la narración contenida en los libros 2 y 3. Uno de los momentos más interesantes respecto del tema analizado en estas líneas sería el reencuentro entre la regente y su madre, Jessica, que después de que su hijo consiguiese arrebatar el Trono del León al anterior emperador, vive un retiro dorado en el planeta Caladan sin implicarse en el gobierno universal ni tampoco en la educación de los gemelos Leto II y Ghanima. Pero Jessica decide volver a Arrakis alertada por las Bene Gesserit sobre la posibilidad de que su hija Alia se haya convertido en una abominación, un riesgo que también podrían correr sus nietos. De hecho, esto sería así porque, como explica O'Reilly (1981, cap. 7), tanto Alia como Leto II y Ghanima habrían despertado a los recuerdos de todos sus antepasados antes incluso de haber desarrollado una personalidad propia que pudiera contenerlos. Alia amaneció a la consciencia estando en el útero de su madre, mientras Jessica participaba del rito del Agua de Vida, veneno que activó las Otras Memorias de la mujer pero también las del feto aún por nacer. O'Reilly (1981, cap. 7) argumenta que la mujer está inundada por miles de personalidades que gritan por un lugar en la vanguardia de su consciencia al no haber sido integradas en el momento de despertar. Esto teniendo en cuenta que, como explica Touponce (1988, cap. 4), las abominaciones podrían ser poseídas por un ancestro maligno, que es precisamente lo que le ocurre a la regente imperial con la Otra Memoria de su abuelo, Vladimir Harkonnen. Todo este contexto parecería darle la razón a Evans (2016, p. 130), quien afirma que, de entre el elenco de “otros” diabólicos, Alia sería el más espantosamente extraño, teniendo en cuenta que es capaz de asesinar a sangre fría a su abuelo, una acción que materializa a la tierna edad de cuatro años, y que es precisamente el asesinato el que años después toma el control de su mente.

El argumento se dirige ahora al minuto 26 del capítulo segundo de la miniserie 2. Dama Jessica acaba de aterrizar en Arrakeen con el propósito público de conocer a sus nietos y con el objetivo secreto de testar el grado de abominación de su hija. Después del recibimiento protocolario en el gran portón del palacio, cargado de pompa y circunstancia, madre e hija se reencuentran a solas en una de las habitaciones de la fortaleza. Jessica se interesa por el aspecto de su hija, que ciertamente ha sido poseída por la memoria de Vladimir Harkonnen. “You look... wonderful”, le dice mientras acerca la mano izquierda a su cuerpo, una invitación al contacto físico que es rechazada por la regente con un ligero movimiento hacia atrás. “I try my best. My people expect it”, contesta Alia. Once palabras que aparecen en la miniserie 2, pero que no constan en el libro 3 y que sin embargo condensarían varios mensajes importantes relacionados con los revestimientos del cuerpo y la apariencia. El cuerpo recubierto de Alia es objeto de halago por su hermosura. Un propósito que la joven conseguiría con el esfuerzo de su ritual de belleza y acicalamiento diario, que realizaría básicamente para agradar a terceros o para cumplir las expectativas que otros tienen depositadas en ella. Así se lo reconoce a su madre en la frívola respuesta que ofrece a la superficial afirmación de cortesía que previamente ha recibido. Se comprobaría aquí que, aparte de la necesidad, la cultura del revestir también podría venir motivada por la presión externa y el control social.

Se retorna en este punto a la sociedad *fremen* para indagar en aspectos relacionados con el *destiltraje* y su cotidianidad, elemento en el que pivota la cultura del revestir de este pueblo imaginario. Para empezar, el *destiltraje* se entiende aquí como un vestido, teniendo en cuenta que Calefato (2001, p. 214) denomina de este modo en las sociedades tradicionales al producto de la actividad regulada por una sintaxis sociocultural. Además, el “stillsuit”, que cubre de los pies a la cabeza, sería considerado también traje planetario en equivalencia directa a la idea de traje regional o nacional, concepto heredado por Calefato (1986, p. 17) del folclorista y etnógrafo ruso Petr Bogatyrev. El intelectual se enmarca en el funcionalismo y fue miembro del Círculo de Praga, a parte de autor de obras como *Vampires in the Carpathians: Magical Acts, Rites and Beliefs in Subcarpathian Rus* ([1929] 1998) o *The Functions of Folk Costume in Moravian Slovakia* ([1937] 1971), donde el autor analiza la vestimenta popular de esa zona de Europa a partir de la organización interna del traje. En esta obra, Bogatyrev ([1937] 1971, pp. 54 y 59) reflexiona sobre lo que él entiende por las funciones regionalista y nacionalista del traje, siendo la primera más presente en el traje moderno que la segunda. Además, explica que la filiación parroquial de la persona jugaría un rol importante en las diferencias en el traje regional, unas distinciones locales que en cualquier caso serían perceptibles e importantes solo para los nativos del lugar. La investigación funcionalista del folclorista se realiza sobre la sociedad tradicional del mundo rural de Moravia pero su espíritu sería aplicado a la sociedad imaginada de los *fremen*. Esta es también una sociedad tradicional, es decir, las costumbres, el conservadurismo de lo propio, la religión y la economía rural y de subsistencia estarían presentes en los *sietch* descritos en los libros 1, 2 y 3. Para los *fremen*, el *destiltraje* vendría a provocar una reacción sentimental equiparable a la que induce el escuchar la lengua madre propia. El vestido de destilación, así interpretado, tendría una preeminencia emocional sobre quien lo endosa puesto que este vestido le sería cercano, le remitiría a lo que es “nuestro” (Bogatyrev, [1937] 1971, pp. 56 y 99), ya que entre las funciones dominantes del traje se encontraría la nacionalista a parte de la de distinción del estatus de la persona que viste la prenda. El vínculo entre el pueblo *fremen* y su revestimiento planetario (regional o nacional) sería poderoso. Solo hace falta recordar las palabras puestas por Herbert en boca del doctor Kynes, el planetólogo imperial, al referirse a los *destiltrajes* en su primer encuentro con el duque Leto Atreides y su hijo: “Any Dune man who values his skin wears a Fremen suit” (Herbert, [1965] 2007, p. 123). Esta sería la afirmación categórica que realiza el funcionario, al defender la integridad y superioridad de los *destiltrajes* diseñados y elaborados por los *fremen*, en contraposición a los fabricados en algunas villas y acuartelamientos urbanos, que Kynes califica de copias inferiores. Si Bogatyrev en su análisis destacaría múltiples funciones de los trajes regionales de un grupo humano dado, se sigue aquí por ser más clara y simplificadora la adaptación realizada por Calefato (1986, p. 17) que, de entre todas las funciones, destaca la práctica, la estética, la mágica y la ritual.

Afirma Bogatyrev ([1937] 1971, p. 43) que de las funciones que tiene el traje de diario, la práctica sería la que encabeza el *ranking* por orden de mayor a menor importancia, seguida por las funciones de identificación de estatus social o clase, estética y regionalista. Un traje de diario sería aquel que se usa ordinariamente, por oposición al que se viste en días festivos u ocasiones especiales (RAE 2020). Se asume aquí que el *destiltraje* sería considerado el traje de diario de la sociedad *fremen* por el gran uso que se hace de él. Las tribus del desierto lo endosan prácticamente cada día y este vestido

resulta por tanto casi omnipresente en la narración. Kunzru (2015, párr. 5) define el *destiltraje* como la prenda ajustada que captura la humedad del cuerpo y la recicla para beber, mientras que Irizarry (2013, p. 42) destaca que el “stillsuit” es usado por los *fremen* en el desierto profundo y su función consiste en recuperar mecánicamente casi toda el agua perdida del cuerpo a través de procesos naturales. Según la investigadora, este hecho permite a los individuos que lo visten viajar sin tener que transportar mucha agua adicional, además de proteger el cuerpo de las duras condiciones del desierto. Tanto Kunzru como Irizarry inciden en el fin útil que posee la prenda, es decir reciclar el agua del cuerpo humano a la vez que protegerlo del exterior. Eso en un planeta con unas condiciones muy duras para la vida humana pero en el que los *fremen*, sin embargo, habrían conseguido encontrar un interesante equilibrio que les permitiría desarrollar una vida plena. En este sentido, los *fremen* serían unos supervivientes natos, demostrando de manera poderosa una capacidad de adaptabilidad latente ante la adversidad y el riesgo (O'Reilly, 1981, cap. 1). Gracias a su *destiltraje*, los *fremen* le sacan partido a cada partícula de humedad corporal. Así, los integrantes de las tribus del planeta desértico serían equiparables a los nómadas que hoy en día transitan por algunas zonas arenosas y deshidratadas de la Tierra en las que presuntamente Herbert habría buscado inspiración. Según O'Reilly (1981, cap. 3), el escritor norteamericano recurrió en gran medida a la tradición acuática de los primitivos del Kalahari africano, que se buscaban la vida en un desierto total utilizando cada gota de agua. Supuestamente, Herbert le habría dado un giro de ciencia ficción a la idea mediante la tecnología imaginada para el *destiltraje*.

Cuando se ha tratado la dimensión ciborgiana de la saga ya se ha lanzado la hipótesis de que, para la creación del *destiltraje*, Herbert habría podido adaptar conceptos y planteamientos propuestos por Clynes y Kline en el artículo publicado en *Astronautics* en 1960, donde los científicos exponen sus teorías sobre lo que debería ser un cibernético y su utilidad en la conquista espacial. De hecho, la posible traslación de las ideas de los investigadores a la literatura conferirían potencia y peso a la lectura que se pudiera realizar del *destiltraje* como vestimenta enfocada primordialmente desde una óptica pragmática. Cuando Clynes y Kline (1960, p. 27) defienden, por ejemplo, la creación de dispositivos exógenos integrales para provocar los cambios biológicos que podrían ser necesarios en los mecanismos homeostáticos del hombre para permitirle vivir en el espacio *qua natura*, Herbert estaría concibiendo una vestimenta pensada como un mono completo de trabajo en el que se ubica toda una portentosa tecnología que lo convierte en dispositivo de origen externo al propio cuerpo humano, pero que le permitiría ajustarse biológicamente, no tanto para vivir en el espacio intergaláctico sino en un planeta cuyo entorno resulta infernal. Clynes y Kline (1960, p. 27) hablan también de que los dispositivos inventados para los astronautas crean sistemas de autorregulación hombre-máquina, al estar en cooperación con los controles homeostáticos autónomos e inconscientes del cuerpo humano. Esta característica también se vería en el *destiltraje arrakiano*, puesto que el hombre necesitaría del traje para mantenerse con vida pero, a su vez, el vestido requeriría del hombre para poder funcionar, ya sea por los movimientos que realiza la persona y que activan las bombas que hacen que todo el sistema de reciclado trabaje, ya porque el traje necesita de la materia prima aportada por el ser humano, léase humedad, sudor, orina o heces, para poder fabricar agua potable. La cápsula con bomba de presión osmótica para suministrar medicinas al

organismo, inventada por S. Rose, es otro de los conceptos recogidos por Clynes y Kline (1960, pp. 27 y 74) para los astronautas convertidos en cibernético, que posteriormente resonarían como un eco en las páginas del libro 1, por ejemplo cuando el doctor Kynes le explica al duque Leto la manera correcta de respirar para que el *destiltraje* funcione a la perfección: “Breathe deeply,' Kynes said. The Duke obeyed. Kynes studied the underarm seals, adjusted one. 'Motions of the body, especially breathing,' he said, 'and some osmotic action provide the pumping force’” (Herbert, [1965] 2007, p. 121). La energía que necesita el traje para funcionar, su “pumping force”, se obtiene de un movimiento inconsciente del usuario como es la respiración, cumpliéndose de esta manera la prerrogativa defendida por los científicos para el cibernético, en el que todo funciona de manera inconsciente para que la atención cerebral y el disfrute emocional pueda centrarse exclusivamente en la aventura del descubrimiento espacial y en el gozo de dicha experiencia.

En su artículo en *Astronautics*, Clynes y Kline (1960, p. 74) también se ocupan de los posibles problemas metabólicos que tiene que hacer frente el ser humano en el espacio, como puede ser la ingestión de oxígeno, líquidos y comida. Asimismo, proponen controles hipotérmicos ya que la hipotermia, es decir, la bajada de la temperatura corporal, parece deseable para reducir el consumo metabólico. En este sentido, es necesario recordar que una de las funciones que permite la tecnología incluida en el traje de destilación es precisamente la de controlar la temperatura corporal, bajándola cuando el individuo se encuentra en el desierto, sometido al calor extremo, y subiéndola cuando la persona viste la prenda durante la noche o en el interior de las grutas cavernosas, donde el *destiltraje* puede convertirse en un agradable refugio cálido para el cuerpo. El vestuario completo de un *fremen* incluye llevar por encima del *destiltraje* una capa *jubba*, que como se debe tener presente podría ser ajustada para reflejar o admitir el calor radiante, mecanismo que ayudaría a acabar de regular la temperatura corporal. Nuevamente, esta característica de la vestimenta *fremen* parece haber sido inspirada en las propuestas de los científicos estadounidenses, aunque posteriormente Herbert no la haya situado explícitamente en el “stillsuit” sino en otra prenda que se coloca sobre este:

While man will require the protection of a space ship or station at the real extremes of temperature, there are also likely to be intermediate conditions within or close to the limits of human tolerance. By controlling reflection and absorption by means of protective plastic sponge clothing plus chemicals already in existence which produce changes in pigmentation and provide effective protection against actinic rays, it should be possible to maintain desired body temperature. Needed is a light-sensitive, chemically regulated system which would adjust to its own reflectance so as to maintain the temperature desired. (Clynes y Kline, 1960, p. 75)

Se detectarían también coincidencias entre las propuestas de los padres del cibernético y Herbert en lo que se refiere a los dispositivos y engranajes que sirven para procesar los fluidos corporales. Clynes y Kline (1960, p. 75) defienden el establecimiento de un sistema que una a la circulación venosa del cuerpo humano los conductos por donde desciende la orina desde los riñones a la vejiga. De esta manera, los científicos pretenden suministrar al astronauta líquido del que las sustancias nocivas hayan sido eliminadas o procesadas. Además, los norteamericanos hablan de esterilizar el tracto

gastrointestinal e implementar la alimentación intragástrica o intravenosa, para reducir la eliminación fecal al mínimo. Proponen incluso la posible reutilización de las heces. Pues bien, en su vertiente más escatológica, el *destiltraje* inventado por Herbert no desdeñaría ningún fluido corporal como fuente de humedad convertible en agua que pudiera beberse después. No conecta los uréteres a las venas, pero sí que contemplaría la acción de orinar en el propio traje, un líquido que es procesado por el sistema de filtros, eliminando los residuos y quedándose con el agua. En cuanto a los excrementos, el *fremen* optaría también por defecar libremente mientras lleva el traje puesto, ya que estos restos orgánicos también serían tratados por el *destiltraje*, aprovechando el máximo de agua. No se dejaría a la persona sin tracto gastrointestinal, porque los guerreros siguen alimentándose de productos al uso, pero sí se les evitaría tener que acudir a un excusado discreto cada vez que sintiesen la necesidad de buscar alivio estomacal en plena travesía por el desierto. Todo gracias a un traje de diario, un vestido para la cotidianidad de los *fremen*, con una enorme potencialidad pragmática, es decir, donde la función práctica estaría completamente presente en múltiples facetas.

Todd (2009, p. 75) recoge la idea propuesta por el editor de ciencia ficción norteamericano Gary K. Wolfe, que compara *Dune* con la saga de *Star Wars* en el sentido autoplástico de los personajes principales. Según esta propuesta, la relación entre el yo y el ambiente circundante se resolvería mediante la adaptación del hombre a los planetas desfavorables en los que habita (en *Star Wars* un planeta desértico, otro helado y un planeta jungla). Siguiendo este argumento, la creación por parte de los *fremen* del traje de destilación para tener una vida plena en el planeta Arrakis respondería a esta capacidad de resiliencia. Además, se debe tener en cuenta que el tejido con el que son elaborados los *destiltrajes* sería la materia prima ofrecida por el planeta, es decir, la especia *melange*, de la que los *fremen* obtienen fibras a partir de las que confeccionar textiles. Como en muchas otras sociedades tradicionales, se trataría en este caso de aprovechar elementos de la naturaleza para combinarlos de tal manera que permitiesen al ser humano hacer frente precisamente a dicha naturaleza. Como concepto, el *destiltraje* se equipararía, por ejemplo, al “mino”, la capa confeccionada con hierba de hojas alargadas que los campesinos japoneses endosaban para protegerse de la lluvia (Calefato, 2011b, p. 70). Similar asimismo a la milenaria “coroza” gallega, de paja o junco, también usada por el trabajador del campo como protección contra la lluvia, exhibida hoy en día en el Museo do Pobo Galego, en la exposición permanente dedicada a la indumentaria tradicional de aquella región española. La idea consistiría en aprovechar las materias primas al alcance de uno, es decir, hojas en Japón, juncos en Galicia y fibras de especia en Dune, para elaborar una serie de revestimientos con los que cubrir a los seres humanos cuando están en el exterior, fuera de sus hogares, para que se resguarden de las inclemencias del tiempo, ya sea la lluvia japonesa o gallega o la sequedad extrema y las altas temperaturas en el supuesto *arrakiano*. Claro está que para el último caso, se parte de la base de que la solución vestimentaria sería fruto de la imaginación fabulada de una persona. Pero en cierto modo se presupondría también que japoneses y gallegos de antaño imaginaron un mundo mejor, pensamiento que les motivó para la construcción de sus revestimientos, un mundo en el que piezas del ambiente circundante se utilizarían con creatividad para confrontar una naturaleza que, como en Arrakis o en los planetas de *Star Wars*, supone una realidad ante la que no quedaría más remedio que doblegarse.

Los *fremen* conseguirían satisfactoriamente el objetivo implementando en los tejidos de fibra de especia una sofisticada tecnología para el reciclado de la humedad que se pone de manifiesto de diferentes maneras en las traducciones audiovisuales de los libros 1, 2 y 3. En la película, por ejemplo, resulta memorable la escena en la que quedan en evidencia los entresijos internos del *destiltraje*. Ocurre una vez la Casa de Harkonnen ha atacado el planeta Arrakis, matando al duque Leto y provocando la huida de su concubina y el hijo de ambos. Además, los Harkonnen consiguen apresar al *mentat* Thufir Hawat, al que obligan a cambiar de bando después de servir a tres generaciones de la Casa de Atreides. También capturan al doctor Kynes, el planetólogo imperial al servicio del Shaddam IV, al que los Harkonnen acusan de colaborar con los Atreides.

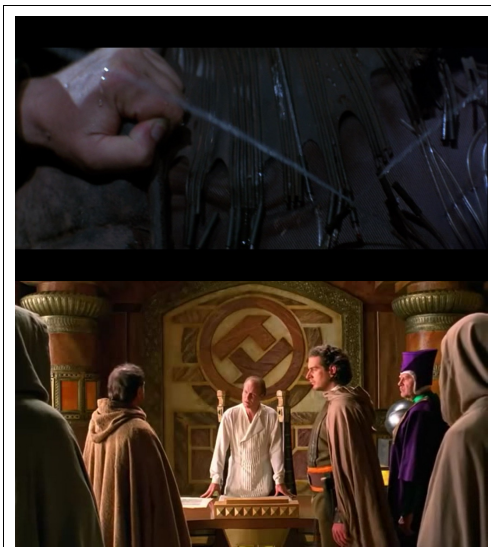


Figura 2.1.1. El agua cae al suelo desde el *destiltraje*. Abajo, los *fremen* de la miniserie llevan capa *jubba*.

En la escena en cuestión, la “bestia” Rabban, el sobrino de Vladimir Harkonnen al que da vida el actor norteamericano Paul Smith, agarra por la parte frontal del *destiltraje* a un maltrecho doctor Kynes (Max von Sydow), que sangra por diversas heridas de la cara y la frente mientras dos soldados Harkonnen le sujetan a cada lado. Rabban tira fuertemente de la solapa del traje de destilación, que cruje, mientras queda al descubierto su capa intermedia, tal y como pone de manifiesto un plano detalle de esa zona del cuerpo. El espectador puede observar durante un par de segundos el entramado de tubos finos que compondrían los mecanismos de recuperación y reciclaje de agua. De hecho, al ser abiertos de manera abrupta por Rabban, muchos de los tubos se rompen, haciendo que el líquido contenido salte libre hacia adelante cayendo en el suelo (figura 2.1.1.). El traje queda inutilizado, lo que supone la muerte de su portador una vez el ecólogo imperial es abandonado en el desierto por los soldados

Harkonnen. El responsable de dotar de apariencia de veracidad al *destiltraje* en su función práctica de servir para reciclar la humedad corporal y convertirla en agua sería el diseñador de vestuario de esta película, Bob Ringwood. Él es el encargado de colocar pequeños particulares aquí y allá en el traje para hacer que el espectador dé por válida la tecnología relatada. Él es el padre del fino tubo de color negro colocado, por ejemplo, a la altura de la clavícula izquierda, que acaba, después de pasar por detrás de la oreja, sujeto a la nariz a través de tapones encajados en las fosas nasales, similares al vástago de una manguera que se divide en dos partes paralelas, una para cada orificio respiratorio. Aunque lo pudiese parecer, el tubo no sería un caprichoso adorno inmotivado, sino parte esencial del engranaje del traje de destilación, que vendría a poner de manifiesto la voluntad pragmática de este recubrimiento corporal.

Volviendo a la capa *jubba*, en la sociedad tradicional *fremen* es considerada una prenda multiusos, con un gran potencial práctico. De hecho, a parte de servir para reflejar o atraer la radiación solar podría convertirse en hamaca o refugio. Pero también podría servir para ocultar, disimular o esconder. De hecho, no son pocas las ocasiones descritas en el libro 1 en que los *fremen* aprovecharían los pliegues que forman las capas y los recovecos que se generan entre esta y el *destiltraje* para encubrir armas como cuchillos o pistolas. En una situación provocada a raíz del ataque Harkonnen a Dune para eliminar a la Casa de Atreides, el *mentat* Thufir Hawat intenta escapar a través del desierto y es interceptado por un guerrero *fremen*. Hawat topa con un hombre que esconde armas en sus vestiduras. “The man put a hand to a weapon concealed beneath his robe” (Herbert, [1965] 2007, p. 236). También en el libro 1, Jessica y Paul son descubiertos por un grupo de *fremen* en la caverna en la que buscan refugio. “Jessica sensed rather than saw the knife hidden in the fold of the man's robe.” Es lo que se explica en la página 313, siendo aquí explícito que el hombre esconde el cuchillo en un pliegue de la capa. La historia incluye, incluso un episodio en el que un *fremen* intenta ocultar bajo su túnica una armadura metálica. Ocurre en el libro 3 y es el caso de Namri, que pretendería con esa acción conseguir ventaja en una pelea cuerpo a cuerpo contra Gurney Halleck. El guerrero trovador, a su vez, oculta en una manga de su vestimenta un tejido pesado con el que consigue enredar el cuchillo de su oponente. Después, le echa la tela por la cabeza, consiguiendo vencerlo. “How could that fool Namri have expected anyone to miss the presence of armor beneath a robe? Halleck addressed the corpse as he recovered the trick sleeve, wiped his knife and sheathed it” (Herbert, [1976] 2003, p. 337). Con relación al encubrimiento, las posibilidades de la capa *jubba* irían más allá, incrementando su pragmatismo. Según se explica en el libro 1, la prenda podría ser utilizada para esconder una persona o grupo de personas, imitando el entorno arenoso. Así lo argumenta el doctor Kynes quien afirma que, en pleno desierto y ante el ataque de un gusano de arena, la mejor opción para protegerse sería bajo la capa:

If I were outside the worm zone or in rock, I'd stay with the ship. If I were down in open sand, I'd get away from the ship as fast as I could. About a thousand meters would be far enough. Then I'd hide beneath my robe. A worm would get the ship, but it might miss me. (Herbert, [1965] 2007, p. 130)

Esta característica de la capa supondría utilizar lo que Calefato (2014b, p. 89) habría venido a denominar la óptica mimética de la invisibilidad. Con ella se pondría de manifiesto otra utilidad pragmática del traje de diario de los *fremen*, elaborado para conseguir su máxima eficiencia y versatilidad, buscada incluso en la coloración utilizada para la confección del tejido. De hecho, la túnica que visten los habitantes de Arrakis, lo que viene a ser la capa *jubba* o capa del desierto, es de color habano, una pieza que envuelve al ser humano de manera completa. Vestido bajo esta prenda es descrito en el libro 1 el líder del *sietch* Tabr, en la visita que realiza al duque Leto en el Palacio de Arrakeen. El *fremen* Stilgar es una figura alta enfundada en una túnica: “A light tan robe completely enveloped the man except for a gap in the hood and black veil that exposed eyes of total blue – no white in them at all” (Herbert, [1965] 2007, p. 101). El color habano elegido por Herbert para la prenda, un tinte muy similar a la arena del desierto, cumpliría esa función mimética con el entorno que, según Kynes, salvaría a un *fremen* del ataque de un gusano. El pasaje es recogido con gran fidelidad por los creadores de la miniserie 1, que para escenificar la reunión entre el duque Leto y Stilgar

en palacio, disponen en pantalla a un grupo de *fremen* enfundados al modo “cebolla” con varios estratos de textil, entre los que no faltaría la capa *jubba* con capucha, que los hombres no se han retirado al entrar en la sala despacho donde los recibe el duque Atreides. Los *fremen* así vestidos cumplirían con lo que Calefato (2019, p. 35) teoriza como el vestir a capas, de la prenda más ligera a la más gruesa, lo que permitiría al ser humano afrontar cualquier tipo de situación. La investigadora se refiere a la necesidad de los urbanitas actuales de moverse por la ciudad preparados para cualquier eventualidad meteorológica. Para ellos, la disposición de diferentes ropas a capas actuaría de cápsula salvavidas, símbolo de una condición de adaptabilidad y flexibilidad (Calefato, 2019, p. 36). Aplicada la idea a los *fremen*, estos personajes literarios también utilizarían sus ropas como una cápsula de protección que les permitiría romper las reglas naturales de la climatología, que determinan la muerte del ser humano en las condiciones extremas de un planeta infernal como el habitado por este grupo. Calefato (2019, pp. 35-36) recuerda que el concepto de cápsula se desarrolló en el siglo XX aplicado a misiones espaciales pero hoy día habría adquirido nuevos significados. Entre ellos, la necesidad de protección no ya por la impredecibilidad de los viajes interestelares sino por los viajes terrenales en los lugares cotidianos. El urbanita se encapsularía para poder hacer frente a una lluvia repentina de buena mañana, o un sol de justicia al mediodía, o un viento inesperado durante la tarde en su tránsito por las calles de cemento. El *fremen* se encapsularía siguiendo la misma técnica de vestir a estratos, con su *destiltraje* y su capa *jubba* con capucha, para no morir en el desierto, desecado por el día, o no sufrir la afectación del frío nocturno de los vastos espacios conformados por la arena.

Tal vez la versión más correcta de esta idea sea, precisamente, la ilustrada por la escena de la reunión entre Stilgar y el duque Leto Atreides en la miniserie 1, mencionada unas líneas más arriba (figura 2.1.1.). En este caso, además, porque el espectador puede notar que los *fremen* que acuden a la cita con el Atreides visten otras prendas que generan como mínimo una capa más entre el *destiltraje* y la *jubba* con capucha. Se trata de ropas de colores cálidos, sobre todo tonos ocres, que parecen seguir el estilo rústico o medievalizante que se ha podido observar en la vestimenta de los habitantes urbanitas de la ciudad de Arrakeen en la miniserie 1 y que será analizada más adelante en este texto. Pero este hecho resultaría en cierto modo extraño ya que los hombres recibidos por el duque en su despacho son miembros de la tribu del *sietch* Tabr, es decir, verdadera encarnación de la esencia de la “fremenidad”. En este sentido, se interpretaría que los guerreros *fremen* habrían decidido cubrir su traje de destilación con prendas “de ciudad”, que pudieran camuflarlos entre los residentes del entorno urbanita en el que se encuentra el palacio donde el duque ha instalado su centro de poder planetario. Por otro lado, podría tratarse simplemente de la interpretación que el checo Theodor Pistek, diseñador de vestuario de esta producción, haría de la descripción que en el libro 3 realiza Herbert de un *fremen* que participa en la ceremonia de súplica ante la regente imperial, Alia Atreides, que ha establecido un rito por el que agraviados de todo tipo y condición acuden a ver a la mujer, considerada también un objeto de culto religioso, para que dé solución a sus problemas. El hombre, llamado Ghadhean al-Fali, porta una “dishdasha” larga que, tal y como se relata en el libro, suelen ser vestidas sobre el *destiltraje*, como habrían hecho los *fremen* que acuden a ver al duque. En la descripción, se dice además que a Ghadhean la prenda le confiere una apariencia majestuosa y tal vez esa sea la idea que pretenden transmitir ante el Atreides Stilgar y

los suyos, que se presentarían ante el nuevo dirigente planetario impuesto por el emperador como la verdadera fuente de esplendor y señorío en Arrakis. Por otro lado, bajo la capucha, que ha retirado parcialmente hacia atrás, el *fremen* del libro 3 que acude ante Alia lleva un “keffiyah”, tocado árabe que consiste en un cuadrado de tela doblada para formar un triángulo y sujeta con un cordón (Merriam-Webster Dictionary 2020). El tocado es conocido en castellano como pañuelo palestino, y en la obra de Herbert aparece repleto de los nudos con los que se pretendería significar la condición de *naib* o jefe de una tribu de quien lo porta. Cabe destacar que en la ceremonia de súplica ante la regente imperial, el personaje *fremen* analizado no viste *destiltraje*. El hecho es sorprendente, aunque también es cierto que en el libro 3 las condiciones climáticas del planeta han cambiado bastante, y algunos *arrakianos* se dejan ver sin la prenda en ciertos momentos de su cotidianidad. En el caso de Ghadhean al-Fali, se inferiría que el hombre sería un individuo apegado a las costumbres ancestrales y al modo de vida auténticamente *fremen* puesto que, en ausencia del *destiltraje*, “seemed uncomfortable” (Herbert, [1976] 2003, p. 165). Tal vez el *fremen* no se acaba de fiar de las mejoras climáticas que está protagonizando su planeta, incrementando la presencia de humedad y reverdeciendo por momentos. En su fuero interno seguiría vigente el anhelo de la función práctica del *destiltraje*, su vertiente protectora y salvavidas.

Más allá de que los *destiltrajes* cubren de pies a cabeza y que se visten ajustados y completamente sellados, poco se dice en los libros 1, 2 y 3 de la forma estética de los trajes de destilación. Pero entendidos como traje nacional de una sociedad tradicional dada, de buen seguro que pretenderían cumplir también un cometido embellecedor de la persona que lo viste, aunque dicha misión esté lógicamente supeditada a la vertiente útil de la prenda. En referencia al color de estos trajes, es en la página 338 del libro 1 donde Herbert menciona casi de pasada el color gris turbio del traje de destilación del *fremen* Jamis, que pasa a ser gris pálido brillante en la página 352. Después, en el libro 3, se ofrecen más pistas al respecto. En la página 8 de dicha novela se narra como el hijo de Paul-Muad'Dib, Leto II, viste una capa de color habano con los bordes negros sobre un *destiltraje* de superficie gris. En la página 22, se describe el hecho de que dama Jessica consigue determinar qué tipo de personas han



Figura 2.1.2. Diversas versiones del *destiltraje*, en la película, la miniserie 1 y la miniserie 2.

acudido a recibirla al *espaciopuerto* en su vuelta a Dune a partir de la vestimenta de los congregados. La madre de Paul localiza algunas capuchas de *destiltraje* de color gris apagado, “garments of Fremmen from the deep desert” (Herbert, [1976] 2003, p. 22). Asimismo, Leto II vuelve a aparecer enfundado en un *destiltraje* de color gris bajo una túnica blanca manchada de desierto en la página 408 del libro 3. En general, la pieza ha venido siendo definida literariamente a partir de su funcionalidad y la sofisticada tecnología en ella contenida. En este sentido, más allá de las sucintas referencias de color mencionadas anteriormente, el escritor dejaría completamente abierta a la imaginación del lector como sujeto interpretante cómo sería a nivel estético la prenda, qué forma tendría, qué adornos, etc. Este hecho estaría detrás de la disparidad entre las representaciones estéticas del *destiltraje* ofrecidas por las producciones audiovisuales realizadas sobre *Dune*. La miniserie 1 optaría por una forma tibia y reptiliana, mientras que la miniserie 2 presentaría una evolución a partir del *destiltraje* de la miniserie 1 pero de rumbo incomprensible y de regusto insípido (figura 2.1.2.).

En cuanto a la primera versión audiovisual del *destiltraje* conocida por el público, el diseñador de vestuario de la película, Bob Ringwood, clarificaría sus ideas en el “making of” de esta producción. “All the men had the body they've never had. You know, they had got muscles suddenly so they loved it. And I was determined that stillsuit was gonna be very sexy”. Con estas palabras, Ringwood situaría el *destiltraje* creado por su equipo en el ámbito de los objetos estéticos que embellecen el cuerpo humano (figura 2.1.3.). Siempre según el “making of”, los responsables de vestuario se tomaron verdaderamente en serio la confección de la prenda, que formaría parte ya del imaginario colectivo. No en vano, según defiende Naha (1984, p. 71), Ringwood era perfectamente consciente de que el *destiltraje*, en relación con el metraje de la película, iba a ser la prenda más vista durante las más de dos horas que dura esta producción. Cada uno de los trajes fue confeccionado a mano, a partir de los moldes de los cuerpos de los actores, que fueron obtenidos con fibra de vidrio. Con ellos, los modistos dibujaron las matrices sobre malla con tiza, para acabar montando las piezas de gomaespuma. Los diferentes elementos fueron puestos unos sobre otros, para construir la subestructura del traje, incluidos los tubos internos de recuperación y reciclaje del agua. Posteriormente, se explica en el “making of” que los trabajadores aplicaban con una brocha una capa gruesa de látex sobre las prendas, que luego eran rociadas con otra capa de espray para sellar las diferentes aberturas. Finalmente, fueron pasados por un horno para secar el látex. La historia podría ser cierta literalmente o podría formar parte de la leyenda que los “making of” pretenderían extender para otorgar glamur y generar expectativas con relación a la producción publicitada. En cualquier caso, el resultado del trabajo del equipo de vestuario con los *destiltrajes* salta a la vista. Se trataría de monopiezas que se asemejan en apariencia a los trajes de neopreno utilizados por los submarinistas en sus incursiones marinas. Pero a diferencia de estos últimos, que no pasan de ser tejidos lisos más o menos gruesos, sellados y ajustados al cuerpo, los *destiltrajes* de la película contienen todo un entramado de protuberancias y partes marcadas que van dibujando e impresionando el cuerpo contenido en el traje en la superficie de este, generando un efecto de descubrimiento de la desnudez vestida. Tal y como explica Ringwood, los brazos de los hombres resultan aparentemente más poderosos, las espaldas se presentan más anchas y marcadas, los pechos adquieren más volumen y dan la impresión de la existencia de señalados y evidentes músculos expuestos, tal vez, para aterrorizar al enemigo o seducir al amigo. El vientre se exhibe

plano con los abdominales marcados, mientras que los muslos son poderosos, amén de los glúteos y la entrepierna, que destacarían como partes de atracción visual mediante formas que se recrearían en las turgencias. En resumen, con los *destiltrajes* puestos, los actores se convertirían en superhombres del desierto y no habría, desde luego, mejor manera de representar el pueblo *fremen*, gentes de brío, robustas, vehementes, según son descritos en los libros. Los trajes de destilación actuarían como una segunda piel equiparable a una armadura, cuya imagen sería poderosa y seductiva (Ames, 2008, p. 113).

Según afirma Ringwood, los propios actores reconocerían lo maravilloso que fue para ellos verse bajo los trajes negros, al ofrecer una imagen de plenitud corporal que haría que, según se relata en el “making of”, aguantasen horas y horas de rodaje en el desierto mexicano, abrasados de calor bajo una mole de capas de gomaespuma y látex. Parece ser que los actores llegaron a denominar “deathsuits” o trajes de la muerte al traje de destilación, según daría a conocer Mark Siegle, jefe de elaboración de vestuario. El propio Patrick Stewart, el actor británico que da vida a Gurney Halleck, se quejó de trabajar en el desierto con los trajes de destilación porque, según dio a conocer a Naha (1984, p. 131), aquellas prendas concentraban el calor. El cronista de esta producción cinematográfica relata en la página 135 de su libro *The Making of Dune* (1984) la dureza de las escenas desérticas, a cuenta de los trajes que debían vestir los *fremen*, pero también los soldados Sardaukar y los Harkonnen, todos elaborados a partir de caucho. Afirma que con las altas temperaturas del mediodía se llegaron a producir incluso desmayos. Ringwood relata el caso del actor sueco Max von Sydow, que dio vida al doctor Kynes, y que mientras chorreaba de sudor por las yemas de los dedos fue preguntado por el diseñador sobre si estaba cómodo. “It's absolut hell but it looks so good that I put up with it”, respondió el actor. Una afirmación cargada de coquetería, que vendría a poner de manifiesto una idea clave de la función estética de los revestimientos. En la pugna por la preeminencia entre las cuatro funciones principales del traje en la sociedad tradicional, y por extensión en cualquier sociedad humana dada, siempre acabaría imponiéndose una función sobre el resto. En este caso, la estética sobre la práctica, cuando el cuerpo debe someterse a múltiples sufrimientos para poder acoger el revestimiento o la cobertura culturalmente compartida (Calefato, 1986, p. 18), por muy torturadora que sea. Por otro lado, destacar que el departamento de vestuario se preocupó de crear la versión femenina del *destiltraje*, donde las formas redondeadas de la mujer quedarían perfectamente plasmadas y donde la parte frontal se moldearía específicamente para dar cabida a los pechos femeninos. Asimismo, los niños *fremen* que aparecen en la película también disfrutaban de una versión mini del traje de destilación, especialmente creada para ellos. Teniendo en cuenta que, tal y como defiende Bogatyrev ([1937] 1971, p. 78), en una sociedad tradicional la ropa infantil preservaría mejor que la ropa de adulto algunos elementos arcaicos, se inferiría que los cuerpos revestidos de *destiltraje* de los dos niños que aparecen en la película serían los depositarios de la verdadera esencia del traje de destilación en la sociedad *fremen* reflejada en esta producción cinematográfica. Por otro lado, el hecho de que el color elegido para confeccionar las prendas haya sido el negro respondería a la atmósfera creada por Lynch para su película, un entorno mayoritariamente oscuro y tenebroso. De hecho, buena parte de los personajes, pertenezcan a la facción que pertenezcan, visten de negro en esta obra cinematográfica. En ello se profundizará más adelante.

Menos atractivo a nivel estético sería el *destiltraje* creado por Theodor Pistek para la miniserie 1 (figura 2.1.3.). Si bien es cierto que la versión realizada para esta producción pasaría por ser la más fiel a la propuesta literaria de Herbert, al incluir como



Figura 2.1.3. La evolución audiovisual de *destiltraje* pasa por el contundente artilugio de la película, el correcto de la miniserie 1 y el decepcionante traje de destilación de la miniserie 2.

ya se ha comentado la cofia condensadora y el recubrimiento de la prenda por la capa *jubba* con capucha, el traje de destilación tomado por sí mismo no conseguiría cautivar la vista como lo hace la prenda elaborada para la película. No se cuestiona aquí el hecho de que, como hipótesis, el *destiltraje* de Pistek cumpliría la función práctica recuperadora de agua en caso de que en él pudieran implementarse las características tecnológicas descritas por el doctor Kynes, es decir, la existencia de diferentes capas para enfriar el cuerpo, separar la sal y recuperar el agua potable a partir del sudor u otros restos orgánicos, entre otras. Pero el traje carecería en buena medida de gracia o de hechizo seductivo. Los colores elegidos en esta producción son el verde o el arena claro, con adornos que recordarían vagamente el camuflaje de algunos uniformes del ejército. El *destiltraje* se intuye como una única pieza, un mono, sobre el que se coloca un cinturón, que actúa de elemento divisorio entre las partes superior e inferior del cuerpo. Los hombros presentan una pequeña protuberancia a modo de hombreras, que se confeccionan a partir de cuatro pliegues que adquieren una forma ligeramente sobresaliente. Los codos también presentan este tipo de refuerzos del tejido. Por otro lado, la parte frontal del pecho del traje de destilación se cierra de izquierda a derecha, puesto que el hombro derecho presenta dos hebillas con las se engancha la tela al cuerpo. Asimismo, visto desde el lado, también se aprecian elementos de sujeción en el costado. El cuello, alzado, cubre prácticamente toda esta parte del cuerpo, para dar paso a la capucha condensadora, que se fija a la cabeza a partir de una cinta oscura que

recorre en circunferencia todo el cráneo a la altura de la frente. De la parte izquierda de la capucha surge el enganche para la máscara de respiración. Uno de los particulares que más llama la atención sería la estructura creada a lo largo de la espalda, que recorre

la espina dorsal desde el cuello hasta la cintura y que se divide en ocho abultamientos separados. Tal y como ocurría en el *destiltraje* de la película con las protuberancias del pecho, en la miniserie 1 sería en la espalda donde el diseñador de vestuario habría situado los bolsillos de recuperación que almacenan el agua procesada. Por otro lado, otro de los elementos más interesantes sería el dispositivo instalado a la altura del corazón, en la parte izquierda del pecho, tanto en el *destiltraje* masculino como en el femenino. El artilugio se comportaría como centro, tal vez procesador, del que surgen y se extienden una serie de filamentos o tubos claramente perceptibles que se van disgregando por la superficie del traje a través del tejido. Con todo, el cuerpo revestido así recordaría a un ofidio o a un saurio, criaturas bastante comunes en algunos desiertos de la Tierra, ya sea por la coloración de los trajes, que evocaría los patrones cromáticos de algunos lagartos, ya por la estructura de la espalda, que vendría a actuar a modo de espina al más puro estilo de una iguana con su dorso puntiagudo.

Pues bien, teniendo en cuenta que la miniserie 2 sería, por así decirlo, la segunda parte o continuación de la miniserie 1, se habría esperado que los *destiltrajes* de la segunda fuesen los mismos que los de la primera. Pero no es así. Los trajes de destilación con los que los personajes recubren sus cuerpos habrían evolucionado respecto de los de tres años antes, básicamente en lo que tiene que ver con la coloración del tejido. Así, el *destiltraje* masculino, por ejemplo el lucido por Leto II en la piel del actor escocés James McAvoy, mantiene los elementos predominantes vistos en la miniserie 1, como pliegues en hombros y codo y bolsillos de recuperación a lo largo de la espina dorsal (figura 2.1.3.). Permanece también el artilugio sobre el corazón, que reduce sus dimensiones. Además el traje se simplifica, desapareciendo, aparentemente, los cierres en el hombro y el costado derechos. También se elimina la capucha que surge del *destiltraje*. Con respecto a la versión femenina, se utiliza como ejemplo el vestido por Ghanima, la hermana gemela de Leto II. Se considera necesario comentar que el modelo supone una desagradable decepción puesto que convertiría un exquisito artilugio vestimentario que debería concentrar la más sofisticada tecnología de reciclaje del agua corporal en un mero pijama informe ajustado al cuerpo de la actriz inglesa Jessica Brooks. Así y todo, mantiene los adornos en los hombros y el dispositivo metálico sobre el corazón, que actuaría de cara al espectador como recordatorio de la tecnología que la prenda viene a representar en la narración. De todos modos, el cambio más evidente con respecto a los trajes de la miniserie 1 se produce, como ya se ha comentado, en relación con el color utilizado. El elegido es el marrón, salpicado de motas o decoloraciones de tonos marrón claro, recordando también el camuflaje militar. Eva Heller (2017, p. 255) explica que el marrón sería “el más rechazado de todos los colores”, y según esta investigadora se asociaría espontáneamente con la inmundicia, los excrementos, con cosas que se pudren, lo descompuesto y lo desagradable, ya sea de manera real como simbólica. En definitiva, según la autora sería el color de lo antierótico. Tal vez por ello resultarían tan poco agraciados, atractivos o estéticamente sugerentes los *destiltrajes* ideados para la miniserie 2, unos trajes de destilación que vendrían a representar una oportunidad perdida en la dramaturgia cinematográfica a la hora de realzar a los personajes mediante unos indumentos que potencien la belleza o *sex-appeal* de los actores. De hecho, la escena en la que Ghanima acaba a cuchillazos con la vida del tigre entrenado por la Casa de Corrino para asesinarla y que muestra a la actriz de cuerpo entero enfundada en el triste y desacertado revestimiento, hubiese ganado enteros en caso de que los creativos de la miniserie 2 hubiesen decidido ocultar

la prenda de alguna manera, por ejemplo, bajo la capa *jubba* con la que la chica se había escapado del *sietch*. Al menos de esa manera hubiesen ahorrado al espectador la lamentable visión de un cuerpo perfecto desgraciado por una prenda estéticamente deplorable (figura 2.1.3.). El hecho de que los responsables de vestuario hayan decidido el cambio de coloración respecto de los *destiltrajes* de la miniserie 1 es una incógnita. Lo que estaría claro es que de las cuatro funciones detectadas por Bogatyrev en su análisis de la vestimenta tradicional, la estética sería la más inmotivada y superficial (Calefato, 1986, pp. 18-19). El color marrón presente en los *destiltrajes* de la miniserie 2 estaría ahí sin más, como realidad estética vacía de significado, revelando la autorreferencialidad que exhibiría un vestido, equiparable, según Calefato (1986, pp. 18-19), a la función fática del lenguaje propuesta por el lingüista Roman Jakobson. El color marrón trasladaría al vestuario cinematográfico el elemento que aseguraría el mantenimiento de la comunicación con el espectador, apelando a su atención.

El análisis funcionalista del *destiltraje* de Dune sigue adelante atendiendo a la argumentación ofrecida por DiTommaso (1992, p. 313) respecto del parón tecnológico que según este autor supone la Yihad Butleriana, que impulsaría el desarrollo de la mente a la vez que haría primar la humanidad frente a las máquinas o la religión frente a la ciencia y la tecnología. Este último aspecto resultaría interesante por cuanto vendría a dibujar una civilización donde la irracionalidad de la fe y el pensamiento mágico estarían muy presentes en cualquier ámbito de la vida. Pertinente es decir aquí que, acotando el análisis geográficamente al planeta en el que moran los *fremen*, en Arrakis la religión es la ley (DiTommaso, 1992, p. 316). Según explica Irizarry (2013, p. 60), buena parte de la religión de las tribus se basaría en el pasado de este grupo humano, viajando de planeta en planeta para huir de la persecución y la esclavitud a la que les somete el Imperio del Universo Conocido, como trotamundos Zensunni:

“[F]ollowers of a schismatic sect that broke away from the teachings of Maometh (the so-called 'Third Muhammed') about 1381 B.G. The Zesunni religion is noted chiefly for its emphasis on the mystical and a reversion to 'the ways of the fathers.' Most scholars name Ali Ben Ohashi as leader of the original schism but there is some evidence that Ohashi may have been merely the male spokesman for his second wife, Nisai.” (Herbert, [1965] 2007, p. 608)

Además, aunque la religión profesada por los *fremen* no sea reconocible como Islam, contendría según esta autora muchos elementos islámicos y la creencia en el *lisan al-gaib* o voz del mundo exterior, aunque la verdad detrás de este último credo se base en el trabajo misionero de la Bene Gesserit. Por otro lado, Olson (2008, p. 173) defiende que los *fremen* verían a los gusanos de arena como agentes espirituales de creación y destrucción y, por lo tanto, venerarían su poder. La comunión con *shai-hulud* o el gusano sería parte de la vida espiritual de un *fremen*, simbolizando la libertad eterna frente a la opresión y la alta consideración por la forma de vida del desierto (Irizarry, 2013, p. 43). Una buena manera de encarar la existencia cotidiana que implicaría, por ejemplo, utilizar la especia que se obtiene del gusano de arena para fabricar fibras con las que manufacturar los *destiltrajes* que luego estos guerreros vestirían en el desierto. No es extraño, por lo tanto, que estas gentes pudieran establecer relaciones entre sus trajes de destilación y *shai-hulud*. El *destiltraje* simbolizaría la vida que corre libre

incluso en las condiciones más extremas y perjudiciales. También sería emblema de la disciplina del agua, de los modos de supervivencia en el desierto. Así las cosas, los integrantes de las tribus llegarían a mostrar una cierta veneración hacia la prenda y Herbert ofrece diversos ejemplos en sus textos sobre hasta qué punto los nativos de Arrakis, y también los foráneos concienciados, depositarían plenamente su confianza, casi una fe irracional, en un revestimiento corporal que para ellos representaría mejor que ninguna otra cosa la diferencia entre la vida y la muerte.

La sofisticada tecnología incluida en la prenda se relaciona, claro está, con la función pragmática de la vestimenta pero vendría acompañada de una dimensión mágica, que inferiría de las ropas poderes casi sobrenaturales, una creencia equiparable, por ejemplo, al hecho de delegar en el color del pelele con el que se pone a dormir a un bebé recién nacido su protección y buena ventura (Calefato, 2004, p. 9). En este sentido, Bogatyrev ([1937] 1971, p. 53) destaca la función mágica de los bordados que algunos pueblos de sociedades tradicionales realizarían en la ropa de los niños, en muchos casos utilizando el color rojo, buscando la protección de los pequeños. En el caso del *destiltraje*, el poder de la prenda no estriba en su color, que como ya se ha comentado se menciona de manera muy tangencial, sino en el hecho de que la ropa se lleve puesta o no, como si resonase la idea identificada por Bogatyrev ([1937] 1971, p. 97), que encontró casos de personas en Europa para los que la ropa estaba considerada casi como conectada orgánicamente a su cuerpo. Es lo que parecería transmitir al lector Chani, la compañera de Paul-Muad'Dib, cuando en el libro 2 se traslada al *sietch* Tabr para dar a luz a sus gemelos. Recién llegada desde palacio al complejo de grutas y cavernas, la *fremen* no viste *destiltraje*, “and this made her feel unprotected here in the desert” (Herbert, [1969] 2008, p. 257). Así lo harían saber, también, dama Jessica y Paul, al escapar de las tropas Harkonnen y buscar refugio en el desierto. A pesar de tratarse de dos personajes foráneos a la cultura *fremen*, sus hechos y comentarios en relación con el traje de destilación servirían a Herbert para ofrecer una visión muy acertada de la sensación casi de embrujo que el traje provocaría en situaciones extremas. Como ocurriría en otras sagas literarias, las ropas asumirían aquí funciones mágicas, protegiendo y haciendo invulnerables a los personajes (Calefato y Giannone, 2007, p. 29). De este modo, en la página 277 del libro 1 Paul le pide a su madre que se beba toda el agua que lleva en distintos frascos y que confíe en el buen hacer de su *destiltraje*. Lo haría, además, teniendo en cuenta lo que el muchacho considera una verdad evidente: “(...) the best place to conserve your water is in your body. It keeps your energy up. You're stronger. Trust your stillsuit”(Herbert, [1965] 2007, p. 277). Destacar, en este sentido, que dama Jessica parece venir predispuesta a creer el axioma lanzado por su hijo, tal y como reflejan sus pensamientos en los que se muestra convencida de que, tal y como consiguen hacer los *fremen*, ella y Paul podrían sobrevivir por largo tiempo en el desierto en caso de que encontrasen comida, ya que “*we've water and stillsuits*” (Herbert, [1965] 2007, p. 272), reflexiona mentalmente.

En el análisis funcionalista que Bogatyrev ([1937] 1971, p. 44) realiza de la ropa de los campesinos de Moravia, el folclorista defiende que el traje ritual ejercería seis funciones, que por orden de importancia serían ritual, festiva, estética, nacionalista o regionalista, de identificación de estatus social o clase y práctica. El *destiltraje* acogería estas funciones aunque, en su vertiente de traje de diario, presentarían otro orden de importancia. Además, el traje de destilación generalmente cumpliría la función ritual en

la narración en combinación con otros particulares. Es decir, la aparición de pequeñas singularidades, como un pañuelo colocado en un punto estratégico o una mancha de color realizada sobre la superficie de la prenda, convertirían el traje de destilación en herramienta con la que participar de ritos sociales, como por ejemplo el de integración de un extranjero en la comunidad *fremen* de acogida. Un ejemplo concreto de lo que aquí se explica se encontraría en el libro 1, en la escena en que dama Jessica y su hijo son interceptados por el escuadrón de guerreros *fremen* comandado por Stilgar mientras huyen de los Harkonnen. Cuando finaliza el enfrentamiento físico entre Atreides y *fremen*, las dos partes convienen que van a apoyarse mutuamente. Los *fremen* dan refugio a los fugitivos mientras estos enseñarán nuevas técnicas de lucha a los guerreros. La alianza con la tribu se señalaría con la inclusión de un pañuelo entre los elementos que conforman el cuerpo revestido de los recién llegados:

The companion pressed two squares of gauze into Stilgar's hand. Stilgar ran them through his fingers, fixed one around Jessica's neck beneath her hood, fitted the other around Paul's neck in the same way. 'Now you wear the kerchief of the bakka,' he said. 'If we become separated, you will be recognized as belonging to Stilgar's sietch. (...) *Bakka*, Jessica thought, recognizing the religious term: *bakka* - the weeper. She sensed how the symbolism of the kerchiefs united this band. *Why should weeping unite them?* She asked herself. (Herbert, [1965] 2007, p. 322)

El *bakka* es, según la leyenda *fremen*, el llorón que llora por toda la humanidad (Herbert, [1965] 2007, p. 588). Ante la mención del pañuelo en asociación a esta palabra, Jessica reconoce su significado religioso y se pregunta por qué el llanto une a estas personas. Para entender la cuestión se debería tener en cuenta el régimen disciplinario relacionado con el agua que marca el día a día de los habitantes del desierto, que incluso les inhibe a la hora de llorar la muerte de un ser querido. Que los miembros de este pueblo lloren juntos la muerte de un individuo vendría a significar la máxima manifestación de honra y respeto del clan hacia la persona fallecida. Pero este hecho no va a ocurrir en la sociedad *fremen* por el tabú cultural relacionado con la conservación de la humedad. Que el *destiltraje* que reviste a los recién incorporados a la tribu sea adornado con la presencia en el cuello de un pañuelo *bakka*, que simboliza el acto de derramamiento de las preciadas lágrimas, uniría a los individuos entre sí sin que de hecho tuviesen que someterse al dispendio de humedad corporal, un gasto que, por otro lado, sería del todo inasumible por los nativos de Dune. De hecho, como explica Singh (2012, p. 117), los rituales del agua de los *fremen* desempeñarían un propósito práctico, que sería el de infundir respeto y disciplina hacia el líquido elemento, además de unir y consolar a los creyentes. En este sentido, añade la investigadora que la religión en Arrakis sería una parte necesaria de la cultura y del inconsciente colectivo, y que en el libro 1 se trata de manera positiva cuando desempeña una función social importante, como la que se ha comentado anteriormente.

Pero este no sería el único ejemplo de la utilización del lenguaje de los pañuelos en relación con los *destiltrajes* para desarrollar la narrativa por parte de Herbert. Es el caso del pañuelo *nezhoni*, “the scarf-pad worn at the forehead beneath the stillsuit hood by married or 'associated' Fremen women after birth of a son” (Herbert, [1965] 2007, p. 599). A esta pieza de tela se refiere varias veces Herbert, tanto en el libro 1 como en el 2, siempre puesta en relación con Chani, la compañera de Paul-Muad'Dib, madre de los hijos del emperador Atreides. Se menciona, por ejemplo, en el libro 1 durante una conversación íntima entre la pareja, momentos antes de que Paul se someta a la prueba

de cabalgar por sí mismo un gusano de arena, uno de los test en los que debe participar en su periplo como héroe y que los niños *fremen* realizan para demostrar sus capacidades como guerreros. “He touched the nezhoni scarf at her forehead where it protruded from her stillsuit cap” (Herbert, [1965] 2007, p. 437). El hecho de que Paul realice este gesto de palpar o acariciar el *nezhoni* con el que su compañera y madre de sus hijos evidencia sus vínculos con él, se entendería como un ademán que vendría a significar la aprobación y reconocimiento de esa relación por parte del hombre. Aparece, también, en el libro 2, novela en la que el pañuelo se describe como de color azul y sigue vinculado al uso del *destiltraje* cumpliendo su función ritual de comunicar que la usuaria tiene pareja y que ha sido madre. En este sentido, se narra cómo Chani sacude su cabeza, lo que hace que “[a] corner of her nezhoni scarf rubbed the collar of her robe” (Herbert, [1969] 2008, p. 173). El *nezhoni* determinaría y haría visible el estatus marital de una mujer en la comunidad *fremen* y, siguiendo a Bogatyrev ([1937] 1971, p. 68), el hecho de que se hagan estas diferencias entre casadas y no casadas sería comprensible cuando se consideran las distintas posiciones en la comunidad de las casadas y las que no lo están, en términos de derechos y obligaciones. De todos modos, los *fremen* visten de *nezhoni* tanto a las mujeres casadas como aquellas que se han “asociado” con sus compañeros masculinos, como sería el caso de Chani, que no deja de ser simplemente la concubina del duque de Arrakis y emperador del Universo Conocido. En cualquier caso, la *fremen* recibe el respeto y el apoyo de su comunidad, un hecho que hablaría del punto de vista ético de la sociedad tradicional *fremen* en relación con la maternidad de las no casadas formalmente. El lector encontraría en el pañuelo que visten las mujeres *fremen* con compañero masculino y descendencia un elemento equiparable al constatado por Bogatyrev ([1937] 1971, p. 72), en su análisis del traje regional de Moravia, cuando realiza un apunte dedicado a los sombreros de las madres solteras. El folclorista hace referencia a unos “obalenky” que presuntamente serían vestidos por las mujeres casadas, que también son impuestos socialmente a las chicas “deshonradas”, que deben llevarlos además bajo un pelo que ha sido vendado. La diferencia del mundo *fremen* respecto de la Eslovaquia de Bogatyrev sería que nada indica que Chani u otras mujeres “asociadas” sean consideradas por la tribu como denigradas o viles por haber tenido descendencia fuera del matrimonio.

Se establecerían más paralelismos entre el análisis funcionalista y el realizado aquí respecto del *destiltraje* enmarcado en la sociedad tradicional *fremen*. Así, si el folclorista y etnógrafo ruso se fija en los patrones cromáticos de las faldas femeninas para determinar el estatus matrimonial de las mujeres, entre los hombres, dice Bogatyrev ([1937] 1971, p. 66), la tendencia general sería que la ropa de los casados tuviese menos ornamentos y estuviese más apagada que la de los solteros. La idea consistiría en diferenciar mediante la ropa dos categorías de hombres, los que buscan pareja y los que ya tienen. El cuerpo revestido de los primeros sería más vistoso respecto del de los segundos, a los que ya no les haría falta llamar tanto la atención. Esta última argumentación se relacionaría con la película de 1984. Todo a raíz de una escena de esta producción cinematográfica que recoge el momento en que se va a marcar y por tanto diferenciar a un grupo de hombres *fremen*, que a partir de ese momento ritual van a estar relacionados o vinculados directamente con otra persona. La situación en cuestión se da cuando el líder del *sietch* Tabr, Stilgar, marca con pintura roja los hombros de los quince mejores guerreros de la tribu, hombres que pasan a ser denominados *fedaykin* y que, a partir de ese momento, se van a convertir en la guardia

personal de Paul-Muad'Dib (figura 2.1.4.). Se diría que, de algún modo, los guerreros han pasado a “casarse” con su señor, a vincularse con él en lo bueno y en lo malo, en la salud y en la enfermedad, hasta que la muerte los separe. Pero aquí no se marca ritualmente a los casamenteros, como ocurría en Moravia al vestir aquellos hombres ropas más coloridas o mejores adornos, sino que los *fremen* van a destacar a través de su apariencia a los que han dejado la “soltería”. El hecho de que el líder de la tribu pinte de rojo los hombros del traje de los guerreros para diferenciarlos del resto, vincularlos al líder supremo y etiquetarlos como “los mejores”, sería interpretado como un rito de ascenso social. En este sentido, las marcas de pintura de los *fedaykin* cumplirían una función ritual, exactamente igual que las rayas de las faldas del vestido tradicional de las mujeres de Moravia o los llamativos colores de los solteros. Los *destiltrajes* que hayan sido así retocados precederían, informativamente hablando, al propio ser humano



Figura 2.1.4. En la película de Lynch, la pintura roja sobre el *destiltraje* sirve para destacar a los *fedaykin* del resto de guerreros *fremen*.

que los viste. Del hombre, el *destiltraje* comunicaría que es valeroso, fuerte, rápido, osado, heroico, audaz. No en vano, se trata de un miembro de los comandos de la muerte que, además, forma parte del grupo de privilegiados con contacto habitual y directo con Paul-Muad'Dib. Por lo tanto, esos quince hombres se relacionan con la institución del poder político y del control social. El estatus del que viste un *destiltraje* manchado de rojo en los hombros sería, en la sociedad tradicional *fremen*, uno de los más elevados, por debajo solo tal vez del *naib* o líder de un clan *fremen*. Por lo tanto, un traje de diario se habría convertido en elemento de significación ritual, transición en la que funciones como la de determinar la posición social de la persona revestida

habría adquirido una gran fuerza comunicativa, tal y como había detectado Bogatyrev ([1937] 1971, p. 44) en este tipo de movimientos con relación a vestidos cotidianos que pasan a ser de uso festivo para convertirse finalmente en trajes rituales. De todos modos, sería pertinente recoger aquí el comentario realizado por Calefato respecto del análisis funcionalista de Bogatyrev. Según la autora (1986, p. 18), el folclorista ruso privilegiaría del vestido su remitir a un significado, aunque al mismo tiempo permitiría la existencia de residuos de significado en los márgenes. Se trataría de espacios de significación en el límite, donde la tensión se haría presente. Se abriría la puerta por tanto a las contradicciones, paradojas y conflictos en los que el posestructuralismo habría venido a poner el foco durante los últimos decenios, haciendo gala de su radical incertidumbre ya que, según Peter Barry (2009, p. 59), “we can have no access to any fixed landmark which is beyond linguistic processing, and hence we have no certain standard by which to measure anything”. Esta es una visión teórica deconstructiva del lenguaje que también se aplicaría al análisis de los revestimientos corporales.

Para cerrar el análisis funcionalista del *destiltraje fremen*, concluir que la metodología creada por Bogatyrev y recogida por Calefato se habría demostrado aplicable sobre

vestimentas usadas en sociedades ficticias imaginadas para la literatura y traducidas al lenguaje audiovisual del cine y la televisión. El traje de diario por excelencia de los *fremen* contendría en sí la potencialidad para ofrecer al que lo viste las cuatro funciones destacadas por la investigadora italiana de entre las ofrecidas por el estructuralista ruso. Con respecto a la función práctica, el traje de destilación se erigiría en perfecto salvavidas tecnológico o cápsula con la que asegurarse una vida óptima en el desierto, haciendo frente a los inconvenientes climáticos de Dune. Esta función sometería a las tres restantes porque cuando se trata de salvar vidas humanas todo lo demás se convertiría en secundario. En cualquier caso, las otras tres funciones también conseguirían aparecer en algún grado como se ha expuesto en este texto. Así, a nivel estético el traje de destilación protagonizaría una gran diversidad en las traducciones audiovisuales realizadas a partir de los libros 1, 2 y 3, puesto que Herbert casi no se preocupa de acotar a nivel formal la prenda estrella de Arrakis. Desde el punto de vista mágico, el *destiltraje* sería venerado por sus usuarios como un elemento más de la religión *fremen*, enmarcado en la disciplina del agua y denotando una gran irracionalidad por parte de las gentes que conforman la sociedad tribal y patriarcal del planeta Dune. Desde la óptica de la función ritual, el traje de destilación conseguiría protagonizar ritos culturales al ponerlo en relación con otros particulares, como pañuelos o marcas de pintura. Por otro lado, este análisis habría puesto de manifiesto también que la importancia del óptimo funcionamiento del *destiltraje* habría generado una cultura del revestir que comportaría que incluso los niños *fremen* reciban los conocimientos que les permiten arreglar ellos mismos sus propios recubrimientos, que resultan fundamentales para sobrevivir en el territorio hostil que supone el planeta desierto. El traje de destilación, además, se erigiría como traje nacional o, mejor aún, planetario del pueblo *fremen*, por cuanto las tribus del desierto identificarían el traje con lo “nuestro” como pueblo y, asimismo, porque al ser una población nómada y moverse de un lado a otro del planeta, el territorio social de ese grupo humano sería prácticamente global.

2.2.b. Uniforme, elemento característico de la *faufreluches* galáctica.

En el texto anterior se ha analizado cómo se traduce en el cuerpo revestido de los *fremen* la sociedad tradicional en la que viven estas personas, es decir, cómo se refleja y exterioriza la cultura de las tribus del desierto en sus vestimentas. Este colectivo, además, es una de las piezas que se situaría en los márgenes de la civilización del Universo Conocido, de corte conservador, basada en el poder del emperador, en diálogo a veces no satisfactorio con el Gremio Espacial y las familias aristocráticas que integran la *faufreluches*, organizadas políticamente en el *landsraad*, una especie de parlamento de las casas gobernantes. Emperador, nobles transplanetarios y facciones asociadas a ellos conforman un grupo humano que genera un paisaje vestimentario que reflejaría, a su vez, un férreo sistema de organización jerárquica de la sociedad. La cultura del revestir de estas personas se caracterizaría por ser ejemplo de militarización de la vestimenta y de uniformización de los cuerpos revestidos que se integran en una de las facciones, en contraste con el resto de grupos. Los uniformes aquí serían signo de reconocimiento, pertenencia y regulación social, que separaría el orden propio del caos ajeno. El trabajo consiste ahora en explorar el gran potencial sintáctico de este tipo de vestiduras, en su vertiente dispositiva y prescriptiva, que invitaría al ser humano a comportarse de una determinada manera. Las ideas recogidas aquí surgen de las

teorizaciones sobre el uniforme y su importancia social de Calefato, autora que ejerce también la función de fuente secundaria a partir de la que conocer las propuestas del filósofo francés Michel Foucault en esta materia. Se recogen asimismo aportaciones de O'Reilly, Naha, Gaylard, Alexander, Bogatyrev, Pérez, Touponce, Moro, Ames y Evans, que sirven para completar la visión general del asunto. Para esta parte del trabajo, se indaga en diversas descripciones de los uniformes de la Casa de Atreides, la Casa de Harkonnen, la Casa de Corrino y sus ejércitos, atuendos que aparecen en los libros 1, 2 y 3, en la película y en las miniseries 1 y 2. Se incluyen también referencias a órdenes religiosas que, en el revestir del cuerpo de sus miembros, adoptarían pautas de uniformización que remitirían al mundo militar, como es el Sacerdocio que acompaña a Alia Atreides en su papel de regente del Imperio.

La primera descripción de una vestimenta que ofrece Herbert en el libro 1 es la que tiene que ver con la ropa que prepara dama Jessica para su hijo Paul, indumentaria con la que el chico debe acudir a la cita con la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, que va a someterle a la peligrosa y determinante prueba de la caja. La reseña serviría al escritor para lanzar ante el lector el señuelo a partir del que desarrollar todo el entramado vestimentario de la Casa de Atreides. “She turned, holding a semiformal jacket for him. It carried the red Atreides hawk crest above the breast pocket” (Herbert, [1965] 2007, p. 4). La madre ha elegido para su retoño una chaqueta adecuada tanto para una ocasión formal como para una un poco menos seria. Pero el elemento preponderante sería el halcón crestado rojo Atreides, emblema de la familia, que se coloca sobre el bolsillo del pecho de la prenda. A partir de este particular, el lector ubicaría claramente al joven en un bando concreto de la contienda, un mensaje que es percibido también por todos los personajes con los que Paul interactúa, que recibirían por lo tanto una información ciertamente clara. Ese ser humano estaría vinculado a la Casa de Atreides, dentro de la que se integra, y sería ajeno al resto de facciones del Universo Conocido, por ejemplo la Casa de Harkonnen, la Casa de Corrino, pero también la Bene Gesserit, el Gremio Espacial, el pueblo *fremen*, del que posteriormente será líder, y las órdenes religiosas que aparecen en el relato conformado por los libros 1, 2 y 3. El halcón rojo se inserta en la sociedad de inspiración feudal en la que se integra esta ficción. Se trata de un momento de la historia de la humanidad situado en un futuro alejado del presente miles y miles de años. Hasta donde el lector puede conocer a partir de los datos y descripciones aportadas por Herbert, los uniformes serían junto con las túnicas los elementos predominantes en el paisaje vestimentario de las novelas de la saga. A partir de lo que se muestra en los libros, la militarización impregnaría el día a día de los personajes, que resultan piezas de estructuras piramidales que se relacionarían entre sí manteniendo un esquema jerárquico. Este contexto permitiría a Herbert explotar en la narración la función de los uniformes como signo de reconocimiento, de pertenencia y regulación social, que convierten a los cuerpos revestidos por ellos en signos sociales (Calefato, 2007c, p. 24).

La Casa de Atreides es una de las grandes facciones o familias que van a ser analizadas desde el prisma de los revestimientos que reclaman la inclusión del cuerpo individual dentro de un grupo con un determinado orden social y jerárquico. El halcón crestado rojo sería, en este caso, la divisa identificativa más recurrente para reconocer a un Atreides. Una señal exterior que, como el resto de emblemas, tendría la función de distinguir personas, grados u otros elementos. Un rótulo que aparece colocado en la

parte frontal de una pieza de vestimenta con la que el joven heredero se presenta en sociedad, en este caso ante la reverenda madre que tiene que juzgar su humanidad o animalidad. Herbert habla de una chaqueta semiformal, que es traducida visualmente en la película de Lynch por un uniforme en toda regla que el joven Paul viste en su día a día en el castillo de Caladan, morada de la familia Atréides durante generaciones (figura 2.2.1.). Aquí, en el vestuario ideado por Bob Ringwood, el halcón rojo crestado no aparece colocado en el bolsillo del pecho de la chaqueta, sino que se ubica en los hombros, a modo de charretera. También es exhibido en la parte delantera del cuello de un uniforme de corte recto, formal, masculino y de color verde oscuro. Un halcón que, por otro lado, ha perdido la coloración bermeja pasando a ser en este caso amarillo. La representación ofrecida en las primeras escenas de la película capturaría perfectamente la esencia de un personaje que, en la página 270 del libro 2, llega a confesar cuál es su ropa favorita, el viejo uniforme negro con la insignia roja del halcón crestado bordada, que Paul, convertido ya en emperador, viste bajo su túnica *fremen*. El Atréides habría heredado el gusto por la uniformización de su padre, el duque Leto, que también aparece vestido en uniforme, generalmente uno de color negro, que alguna vez se cualifica como “de trabajo”, y que también va adornado con el halcón heráldico en el pecho. Este simple detalle en la adjetivación del atuendo del duque actuaría como elemento humanizador del personaje puesto que lo alejaría de la torre de marfil en la que algunos dirigentes se parapetarían, aislados de la realidad y de las gentes a las que deben gobernar. El uniforme “de trabajo” le situaría a pie de obra, con el sudor cayéndole por la espalda como a un operario más aunque, como se verá, esta percepción esté bastante alejada de la realidad. En cualquier caso, Gaylard (2010, p. 33) asegura que, como mandatario planetario, Leto Atréides sería un gobernante benigno, alguien muy consciente de los peligros del poder y de la colonización, en relación con el desembarco en Arrakis. En la representación del personaje en la película, el duque sí que mantiene la divisa del halcón crestado rojo en su uniforme (figura 2.2.1.). Su imagen en este audiovisual

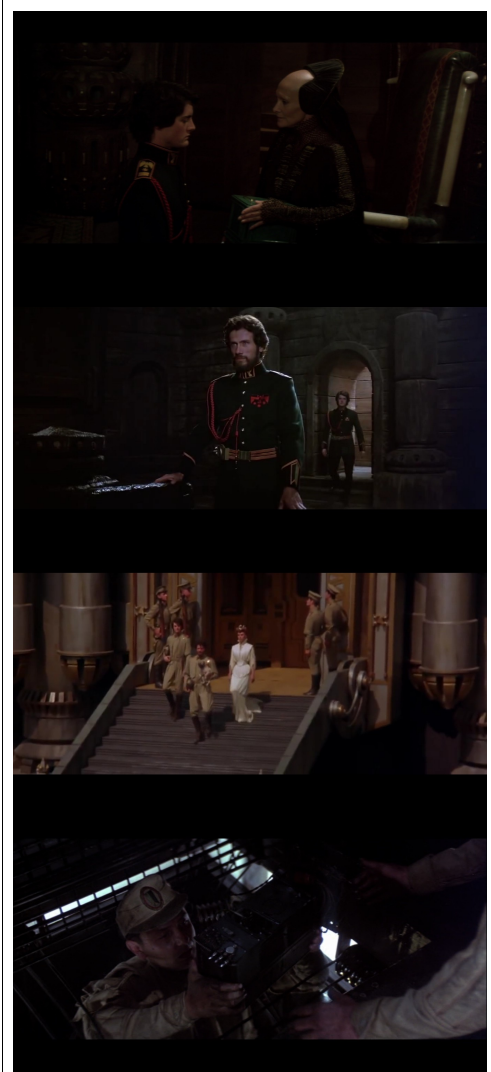


Figura 2.2.1. El uniforme es un elemento omnipresente en la Casa de Atréides de la película de Lynch.

recordaría, según Alexander (1993, p. 79), al zar Nicolás II de Rusia, un dictador benevolente según el investigador. El propio actor alemán Jürgen Prochnow, que da vida al duque, afirma de él que es un hombre de buen corazón pero también un militar, un varón fuerte, al que han enseñado a esconder sus múltiples emociones y sentimientos (Naha, 1984, p. 34). Una vida psicológica interior que quedaría amparada y en cierto modo anulada por el halcón crestado rojo que el líder de la Casa de Atreides luce en su pecho, justo sobre el corazón. Este es precisamente el elemento que diferencia el uniforme que luce el duque respecto del que viste su hijo, prácticamente iguales en lo demás. Debe interpretarse el emblema, por tanto, como un signo de distinción que vendría a clarificar ante subalternos, pero sobre todo ante los espectadores, quién ocupa la posición de dominio y está situado en el punto máximo de la escala de mando en esta familia noble de las galaxias. En este sentido, O'Reilly (1981, cap. 3) es tajante al afirmar que, en el contexto de la estructura feudal y paramilitar del Imperio, Leto Atreides ocupa una posición predominante en la pirámide y los demás personajes serían seguidores, nunca iguales. Así que, como se había avanzado, el uniforme negro “de trabajo” con el que aparece en el libro 1 sería más bien un espejismo en la mente de quien pretenda convertir al aristócrata en un colega de los suyos. Él ordena, el resto obedece. La apariencia exterior se correspondería aquí con el orden social (Calefato, 2006a, p. 159). Ocurre así a lo largo de toda la saga y ha sido así, según parece, a lo largo de muchos siglos. De hecho, cuando se describe la apariencia vestimentaria del *ghola* Duncan Idaho en el libro 3, se relata de él que lleva la indumentaria casual de guardia de la Casa de Atreides, un uniforme que poco habría variado durante más de mil cuatrocientos años (Herbert, [1976] 2003, p. 183).

El uniforme Atreides se erigiría para esta facción como algo equiparable a cualquier otra tradición humana milenaria, fuente de identidad frente a la alteridad (Calefato, 2010b, p. 348). Ese traje militar sería emblema de separación entre lo normal (que sería, por supuesto, lo propio) y lo que no lo es, entre los Atreides y los que son cualquier otra cosa menos Atreides. Los significados a los que remitiría esa vestimenta serían ciertos, estables, fijos. Aludirían a personas valientes, seguras de sí mismas, tal y como explica Evans (2016, p. 52) que serían los hombres Atreides, de los que dice que demostrarían tener un alto grado de confianza en sí mismos y sus cualidades relacionadas, como la independencia. Como el resto de uniformes, el Atreides explotaría su fuerza ordenadora y otorgadora de certidumbre dentro del grupo, pero también en los espacios de frontera en los que este clan interactúa con otros colectivos. Un ejemplo se encontraría en la llegada de la familia Atreides a Dune procedente de Caladan. El duque Leto ha recibido la orden del emperador Shaddam IV de que se haga cargo del planeta Arrakis y de la recolección de especia *melange*. En cumplimiento de este mandato, ahora es el señor feudal del planeta y, al poner pie en el *espaciopuerto* de la ciudad de Arrakeen, se exhibe ante sus nuevos súbditos enfundado en su uniforme “de trabajo”, al que no le falta el halcón crestado rojo (Herbert, [1965] 2007, p. 53). Esta escena se recoge en la película de Lynch y ha dejado para la posteridad un hermoso momento cinematográfico, con la familia descendiendo de las escalinatas de la nave, haciendo frente a una luz cegadora y a una atmósfera que, por la expresión de padre, madre e hijo, se adivina seca, abrasadora, insultante. La dama endosa un traje blanco que destaca su cintura de avispa, mientras que Leto y Paul visten de uniforme, en este caso de aspecto más ligero comparado con el de Caladan, una prenda adaptada a las condiciones climáticas de Dune. Ambos calzan botas de cuero marrón hasta la

rodilla. El uniforme consiste en un mono de pieza única con la cintura ceñida y pantalones ligeramente abombachados. Ambos llevan el gorro militar bajo el brazo derecho, no puesto sobre sus cabezas. El duque Leto, además, acarrea con su brazo izquierdo un pequeño perro carlino que sería interpretado en la película como símbolo de estatus, además de como reforzador de la imagen de familia idílica por parte de los Atreides. Respecto de la identificación unívoca de los uniformes, tanto el de Paul como el de Leto presentan el halcón crestado rojo en cuello y hombros. De todos modos, tal y como ocurría en Caladan con el uniforme oscuro, únicamente Leto luce el halcón sobre el lado izquierdo del pecho. Se aprecia, asimismo, que los cuatro soldados que hacen los honores al duque a su llegada visten con el mismo tipo de uniforme ligero que su señor, aunque estos sí que llevan el gorro puesto (figura 2.2.1.). En cualquier caso, tal y como ocurre en el libro 1, los soldados rasos serían meras formas reconocibles y descritas a partir del uniforme, por ejemplo, “a tall man in Atreides uniform” (Herbert, [1965] 2007, p. 81). Es necesario comentar que, en cualquier caso, la base de la pirámide conformada por la facción Atreides también estaría sujeta a la diferenciación a cuenta de pequeños detalles de la apariencia, aprovechando el potencial semántico de particularidades que tendrían un significado preciso. Es el caso del personal en uniforme Atreides descrito en el libro 1 realizando diferentes labores de inspección en el palacio que debe habitar la familia Atreides en su periplo *arrakiano* (Herbert, [1965] 2007, pp. 81 y 157). De ellos se destaca como elemento descriptivo el hecho de que vistan una gorra en la que se aprecia una insignia de Hawat, el *mentat* o computador humano al servicio del duque Leto, lo que los circunscribe como subordinados directos del personaje mencionado, es decir, miembros del equipo de hombres que trabajan para el *mentat*. Lynch incluye en su película este cuerpo militar, que aparece caracterizado con unos uniformes en los que la gorra con una divisa sería protagonista (figura 2.2.1.). El cuerpo revestido de estos soldados supone una traducción casi literal de los pasajes que les dedica Herbert. Pero la traslación no es plena en tanto que la insignia que lucen las gorras se corresponde con la bandera verdinegra de los Atreides¹⁹, un detalle que el propio Paul luce en la manga de su uniforme ligero (figura 2.2.2.), y no con la señal de Hawat, que de hecho no se llega a describir en el libro 1. Simplemente es mencionada pero no se detalla su forma.

El joven Paul aparece por primera vez en escena en la película a los diez minutos de haber dado inicio. Lo hace mientras consulta su tableta electrónica y lo hace, asimismo, revestido con el uniforme verde oscuro con el halcón en los hombros y el cuello. Poco después hacen acto de presencia en los aposentos del heredero ducal sus tres instructores, el guerrero trovador Gurney Halleck, el doctor Yueh y el *mentat* (figura 2.2.2.). El trío, que conforma el equipo de máxima confianza del líder de la Casa de Atreides, participa a su modo también de la uniformización del mundo Atreides. Halleck, interpretado en el film por el actor inglés Patrick Stewart, representaría, siguiendo a Michel Foucault²⁰, la institución total del ejército. El doctor Yueh, al que da

19 El estandarte de la Casa de Atreides se define en las páginas 439 y 440 del libro 1 por los colores verde y negro, tal y como se representa en la película. Sin embargo, cuatro años después, en la página 81 del libro 2, Herbert describe el estandarte con los colores verde y blanco. En la página 253 del libro 3 pasa a ser únicamente verde. El autor no ofrece explicación de por qué se producen esos cambios de coloración.

20 Referencias a esta cuestión se pueden encontrar, por ejemplo, en Foucault, M. ([1977] 2007). *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*. México, Siglo XXI. Recuperado de https://seminariolecturasfeministas.files.wordpress.com/2012/01/foucault_michel-

vida el norteamericano Dean Stockwell, sería el exponente de otra de las instituciones totales propuestas por el filósofo francés, el hospital. El actor inglés Freddie Jones, que interpreta al *mentat* Thufir Hawat, en cierto modo encarnaría la tercera de las instituciones totales, es decir, la escuela, por el aprendizaje constante al que somete al joven Paul. Según explica Calefato (2006a, p. 159), que recoge las teorías de Foucault, en dichas instituciones se fundaría la garantía más honda del orden social del discurso. Las ropas relacionadas con el ejército, el hospital y la escuela identificarían a sus portadores y los clasificarían en el interior de la sociedad, en este caso el mundo Atreides. Desde la óptica vestimentaria, el militar Halleck sería el más próximo al duque, su hijo y el resto de la tropa. En Caladan luce un uniforme verde oscuro de iguales características al endosado por Paul, pero que a diferencia de este y de su padre, no tiene el cordel rojo que surge de la charretera derecha para acabar ligado al tercer botón de la chaqueta. Este adorno, por tanto, se reservaría para el duque y su hijo. Además, conviene destacar que en el pecho izquierdo, sobre el corazón, donde Leto luciría el halcón rojo, el guerrero trovador ostenta una divisa consistente en tres triángulos encajados, uno de ellos invertido, primero y tercero blancos y segundo rojo. Estos elementos geométricos aparecen subrayados por unas franjas amarillas. Este patrón, que también ha podido ser visto en el uniforme del maestro de armas Atreides, Duncan Idaho, ausente en esta escena de la película, no se repite en el traje de Paul. El heredero ducal luce sobre el corazón una divisa a base de triángulos encajados, pero en su caso, primero y tercero son rojos mientras que el segundo es el blanco (figura 2.2.2.). El distintivo también está subrayado por franjas amarillas. A partir de estas singularidades, se afirmaría que en el vestuario elaborado en la película para los hombres principales de la Casa de Atreides se han proyectado pequeños detalles que, en este caso concreto, servirían para ejemplificar el potencial sintáctico del uniforme, determinado por el orden y las secuencias de aparición de los revestimientos (Calefato, 2007c, p. 24). La ropa elaborada para la película aprovecharía dicha potencialidad para generar mediante sutiles diferenciaciones la posición de los distintos elementos dentro de la pirámide social. La ubicación de dichos individuos iría en orden descendente desde el duque Leto Atreides, con halcón rojo en el pecho, a su heredero, con divisa roja y blanca, y a su vez de este a dos subalternos importantes, con divisa blanca y roja, y de ellos al resto de la tropa. Además, todos los subordinados por debajo del líder y su hijo, unidos los dos por lazos directos de sangre, carecen de cordel rojo en la parte superior frontal de su vestimenta. Estos detalles desencadenarían la función pragmática del uniforme, que haría o mandaría hacer algo preciso establecido por el código social (Calefato, 2007c, p. 24). En este sentido, Bogatyrev ([1937] 1971, p. 83) explica que en el uniforme militar hay muchos signos que indicarían los derechos y privilegios del portador con respecto de aquellos que están por debajo de él en rango, una idea que se confirmaría en la *performance* de los Atreides en la película. En este caso, padre e hijo son los únicos que lucen cordel rojo, que actuaría simbólicamente como el lazo de unión entre las diferentes generaciones que se encuentran en la cúpula del poder en esta familia noble. Por otro lado, el halcón rojo del pecho del duque predispondría a todos los demás a obedecer lo que él ordene. Por debajo suya, su hijo y heredero, cuya divisa rojiblanca le facultaría para mandar a los que están por debajo de él. Inmediatamente

[historia_de_la_sexualidad_i_la_voluntad_de_saber.pdf](http://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf) y en Foucault, M. ([1976] 2003) *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI. Recuperado de <http://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>

después, Gurney Halleck y Duncan Idaho, con divisa blanquirroja y, así, sucesivamente hasta los peones de la facción.

Con respecto al médico de confianza del duque, los revestimientos del doctor Yueh desprenderían un aroma bastante marcial, mayormente en lo relativo a su forma y corte. Charreteras y cuello circular alzado con adornos metálicos están presentes del mismo modo que lo hacen en los uniformes Atreides de los militares. Pero el color negro de la tela y el pecho cubierto de artilugios metálicos, presuntamente necesarios para el ejercicio de la profesión médica, le darían al conjunto un aire completamente diferenciado y singular. Del *mentat* Thufir Hawat se destaca aquí el abrigo largo con cinturón ceñido y grandes solapas de pelo animal, junto con un cuello rígido alzado con motivos geométricos. El conjunto recordaría ligeramente a los grandes abrigos que lucían los nazis comandados por Adolf Hitler durante la primera mitad del siglo pasado. En la película, la prenda otorgaría un aire retro que también está presente en el vestuario del *mentat* de la facción contraria, Piter de Vries, al servicio de la Casa de Harkonnen (figura 2.2.2.). Con respecto a estos dos personajes, merece una mención el tratamiento estético y de vestuario que se realiza en la película. Para ello se debe recordar el ataque perpetrado por los Harkonnen a Dune para acabar con los Atreides, para lo que los hombres del barón reciben la ayuda del doctor Yueh, que traiciona al duque Leto. Este es apresado pero, gracias a un diente de gas venenoso implantado en su boca por el propio doctor, antes de morir puede lanzar un último ataque contra su enemigo, que acaba con la vida de Piter de Vries. Muerto este computador humano, el barón obliga al *mentat* Thufir Hawat, que ha sido apresado, a ponerse a su servicio. Así las cosas, Hawat aparece en las escenas finales de la película vestido con el mismo abrigo que al inicio del film ha lucido su predecesor en el cargo. Además, bajo la prenda se adivina otra interior, que acaba en el cuello rígido y ligeramente alzado adornado con motivos geométricos que ambos han vestido a lo largo de la película. La “camisa” interior igual para los dos haría pensar en un uniforme

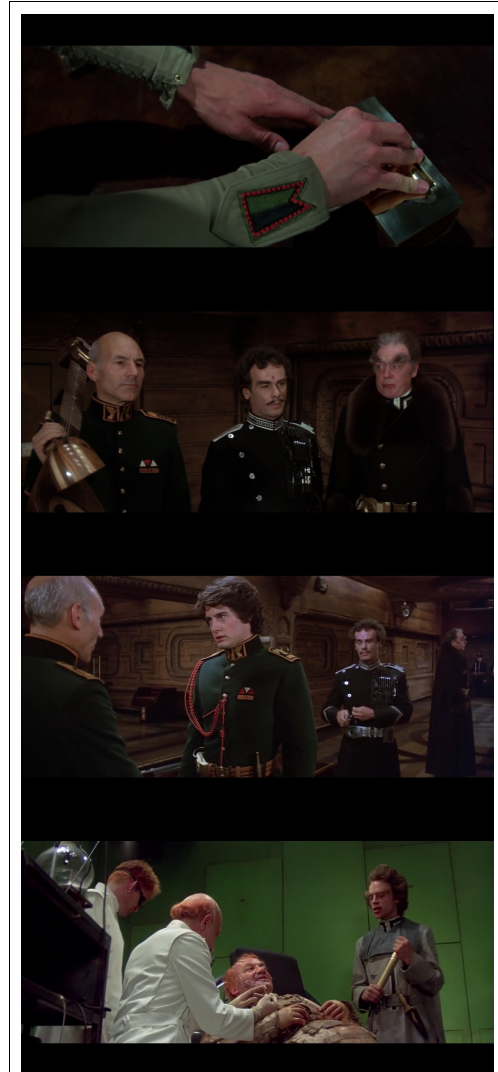


Figura 2.2.2. Detalles de los uniformes Atreides y, por último, el abrigo de estilo nazi del *mentat* Piter de Vries.

propio de los *mentat* en el Universo Conocido recreado en la película, el mismo para todos, independientemente de la Casa para la que trabajen. El abrigo lucido primero por De Vries y posteriormente por Hawat remitiría a su vez a un uniforme ideado para los *mentat* que desempeñan sus funciones de computadora humana para la Casa de Harkonnen.



Figura 2.2.3. Versión ofrecida por Theodor Pistek de los uniformes de la Casa de Atreides. Abajo, los pantalones con muslera del duque Leto.

Mención aparte merece la imagen ofrecida por los uniformes Atreides en las miniseries 1 y 2. El colorido y llamativo trabajo realizado por el director de vestuario de estas producciones, Theodor Pistek, regala al espectador una visión muy diferente de la uniformización de la civilización del Universo Conocido. Se mantiene la esencia propuesta en los libros. En este sentido, se primaría el uniforme militar en un ambiente muy marcial y, con respecto a la Casa de Atreides, el halcón identificativo aparece en lugares destacados, como hombreras y extremos superiores de los brazos en los atavíos masculinos, que en algunos casos incluyen esta divisa en la parte frontal del pecho, como se puede ver en soldados rasos que componen la guardia. En cuanto a los colores, el uniforme Atreides sería bastante convencional, en comparación con los usados por las tropas Harkonnen o los soldados Sardaukar de la Casa de Corrino, que serán explicados más adelante. Un ejemplo lo encontramos en Paul Atreides, interpretado en la miniserie 1 por el actor escocés Alec Newman, y la indumentaria que viste en la escena en la que la reverenda madre Gaius Helen Mohiam le somete a la prueba de la caja (figura 2.2.3.). Tal y como ocurre en la película, se opta por la formalidad del uniforme para dicho encuentro social. Una indumentaria compuesta por botas altas de cuero marrón oscuro, pantalón marrón, camisa blanca de cuello redondo alzado con un triángulo invertido metálico en la parte frontal y chaqueta cruzada de color marrón verdoso oscuro sobre la que se dispone un cinturón ceñido, al que se le conecta otro pequeño

que surge del hombro izquierdo y que encaja en el centro del de la cintura. De la chaqueta, además, sobresalen dos grandes hombreras a las que se han aplicado unas

charreteras y un parche circular con el halcón crestado, en este caso de color amarillo. El conjunto habla de moderación, discreción, medida, pero también de fortaleza, rasgos aplicables a la familia Atreides, que se alejaría de este modo de los excesos de color y de forma elegidos por Pistek para los uniformes de la Casa de Harkonnen o, también, para la Casa de Corrino, es decir, la familia imperial. Además, el esquema se repite con Leto, que en sus apariciones públicas cotidianas conserva la esencia de este uniforme, si bien es cierto que en su caso la chaqueta aparentemente es de cuero marrón y no de fibra tejida (figura 2.2.3.). Esta prenda es vestida también por sus más cercanos colaboradores, en las reuniones que Leto mantiene con sus subalternos, una escenificación que recordaría los encuentros alrededor de una gran mesa que celebraría por ejemplo un presidente de Gobierno con sus ministros (figura 2.2.3.). De todos modos, Leto prescinde de la chaqueta de cuero marrón en muchas de sus apariciones, que realiza “uniformado” con una diáfana, luminosa y pura camisa blanca de frontal plisado y cuello innovador, en forma de “v” pero con uno de los laterales plegado sobre la camisa, destacando como elemento protagonista. Leto mantiene las botas y los pantalones marrones, que además tienen un refuerzo textil en la parte frontal de los muslos, a modo de muslera acolchada (figura 2.2.3.).

En este punto es pertinente recoger las palabras de Calefato (2016c, p. 139), que afirma que la moda a menudo sería deudora de la guerra o del deporte. De hecho, según la autora muchos usos, signos y objetos de moda, como las gafas de sol, se habrían inspirado en divisas militares, por un lado, y competiciones deportivas, por otro. Es lo que denomina relación multifacética entre moda y guerra (Calefato, 2007c, p. 22), que llevaría al uniforme militar a estar estrechamente ligado a la historia del vestido. Prendas como la corbata, el “trench coat” o trenca, el cárdigan, la chaqueta “bomber” o el abrigo “montgomery” son piezas de uso común en nuestros días, si bien tendrían un origen bélico, al haber sido creadas para formar parte del equipamiento de algún ejército europeo o al haber tenido relación sustancial con algunos de los personajes importantes de las guerras mundiales. El pasaje de lo militar a lo civil sería interpretado como la modificación lúdica de la estética mortífera de las armas. Por otro lado, la argumentación también defiende el establecimiento de la moda informal unisex durante los años setenta del siglo pasado a partir de un modelo masculino neutro universal coloreado de verde o de camuflaje, solución adecuada para hombres y mujeres que, a todas luces, también tendría que ver con el ejército (Calefato, 2007c, p. 22). A partir de lo comentado, se pone el foco de atención en los pantalones vestidos por el duque Atreides para aventurar la posible lectura de la prenda como elemento que relaciona los contextos bélico y de la moda. Se parte de la base de que los pantalones forman parte del “uniforme” Atreides, un atuendo definitorio y en cierto modo marcial enmarcado en la civilización de la *faufreluches*, con una estricta regla de clases, dividida en clanes familiares en muchos casos enfrentados. Forma parte, además, del uniforme “de trabajo” del duque, una pieza que se relacionaría con los atavíos que definen a esta familia aristocrática y que, como se ha comentado en el caso del *ghola* Duncan Idaho, mantienen unas características formales que poco han variado en miles de años. Si la civilización del Universo Conocido se interpretaría en paralelo a la Europa medieval, la pieza textil analizada se vincularía a una de las familias reinantes y, casi como condición *sine qua non*, en conflicto con el resto de bloques. Asimismo, el que la viste es el propio duque Atreides, personaje principal de la contienda, que actuaría en este caso de referente como si de un general Bernard Law Montgomery o un conde de

Cardigan se tratase, ejemplo vestimentario para la tropa o impulsor de determinadas maneras de vestir bélico. Por otro lado, la divertida singularidad de los pantalones, con el muslero como refuerzo de tejido, lo vincularían a las prendas utilizadas por los jinetes hípicas, que utilizan este tipo de ropa para cabalgar de manera cómoda y, gracias a la pieza acolchada, evitar la fricción de esa parte de la pierna con los salientes de algunos tipos de sillas de montar que sirven para encajar de manera correcta las extremidades inferiores. Alguien podría sentirse tentado y seducido por la vertiente lúdica del elemento, nacido con una función práctica pero que sería tenido en cuenta desde su vertiente estética. Ese potencial usuario, además, tanto podría ser un hombre como una mujer, puesto que el tipo de prenda ahora aquí analizada, un pantalón ajustado sobre el que vestir botas altas (que también recuerdan al calzado de montar a caballo), de color *camel*, podría resultar atractivo para ambos sexos, convirtiéndose en una opción unisex, aunque no cumpliera el requerimiento de la coloración verde o de camuflaje. Por su aparente comodidad y belleza, por su singularidad no estridente, el pantalón vestido por el actor norteamericano William Hurt dando vida al duque Leto Atreides en la miniserie 1 bien podría ser lanzado al mercado global por una firma de moda de éxito.

Se explora a continuación el aspecto de los uniformes que tiene que ver con las ocasiones especiales o de celebración. En concreto, se analiza la cena de gala organizada por dama Jessica al poco de que la Casa de Atreides haya tomado posesión del planeta Arrakis. La intención de la mujer es que la familia tome contacto con las personalidades relevantes del mundo que ahora gobiernan. Se está hablando, por tanto, de una ocasión de alto postín. Tanto el duque Atreides como su hijo hacen acto de presencia en la cena en sendos uniformes de gala, que para la miniserie 1 serían interpretados por el diseñador de vestuario Theodor Pistek siguiendo la vertiente fantástica que impera en toda esta producción audiovisual en relación con el vestuario de los personajes (figura 2.2.4.). En el caso del duque, aparece de la mano de su dama bajando las escaleras que le llevan hasta el gran salón donde esperan los invitados. Viste pantalón oscuro, jersey interior blanco fino de cuello alto redondo y una especie de levita verde oscura, de marcadas hombreras. En cualquier caso, de su cuerpo revestido para la cena de gala destacaría principalmente la pieza que lleva bajo la levita, que al no cerrar por delante del cuerpo, deja al descubierto el elemento protagonista del uniforme. Se trata de una camisa realizada a partir de escamas metálicas doradas, que centellean al paso del máximo representante de la Casa de Atreides. Brillos a modo de lentejuelas más propios del vestuario femenino pero que se convierten en una constante en el guardarropa masculino de los hombres con poder en la miniserie 1. Relevante sería también el uniforme de gala ideado para Paul, que viste precisamente en el momento en el que el joven heredero se encuentra por primera vez con la princesa Irulan Corrino, la hija del emperador Shaddam IV, que queda secretamente prendada de él. Comentar que la escena no se corresponde literalmente con la narración contenida en el libro 1, en el que la princesa no asiste en ningún caso a la cena de gala ofrecida por dama Jessica a los *arrakianos*. De todos modos, la licencia narrativa ofrecida en la versión audiovisual dirigida por John Harrison serviría para remarcar la relación entre ambos personajes, que acaban unidos en matrimonio a través de una alianza política, pero sin que la princesa pueda conseguir jamás consumir su amor por Paul, que solo tiene atenciones para su concubina *fremen*, Chani.

En la cena mostrada en la miniserie 1 tiene lugar una conversación íntima entre Irulan y Paul, a la sazón ambos jóvenes herederos, molestos con su realidad adolescente y constreñidos, según se confiesan mutuamente, por las obligaciones de sus nobles linajes. Ella, vestida con un vaporoso vestido blanco surcado de mariposas, repartidas por la parte frontal de su pecho. Él, enfundado en un uniforme de gala de pantalón azul oscuro, como su padre, y chaqueta blanca larga, con grandes hombreras y adornos en hombros y mangas, manteniendo la esencia formal de la que luce su progenitor. En un momento dado, chico y chica, ausentados de la cena, están junto a un inmenso ventanal del Palacio de Arrakeen por el que se cuele la tenue luz de la luna de ese mundo. En el instante en que son descubiertos por la guardia de la princesa, ambos miran al frente y la magia de la imagen hace su efecto para mostrar al espectador la perfecta combinación de dos seres humanos que realmente parecen haber nacido el uno para el otro. El mensaje es ofrecido a partir de la postura corporal y la expresión facial de ambos personajes, pero sobre todo a través de unos revestimientos corporales que son homologables, paralelos, conjuntados, que parecen acoplar ambas psiques. Iluminación, encuadre, proxémica y vestimenta actúan al unísono para explicar al espectador la historia de dos amantes en potencia cuyo particular destino imposibilita una unión satisfactoria. Los revestimientos de ambos cuerpos, diametralmente opuestos en su concepción, dirigen el pensamiento hacia una misma conclusión. En ambos una misma estructura, el triángulo isósceles invertido ocupando el torso y marcado por las hombreras, que tanto en él como en ella encontrarían en los hombros la línea de base, mientras que el vértice apuntaría hacia el sexo de los cuerpos. Más allá de los adornos, que parecen funcionar a partir de equivalencias, los paralelismos continúan con la insinuación de una apertura central tanto en el traje masculino como en el femenino, además de con el juego de volatilidad que se establece a partir de las mangas de ambas indumentarias, tanto el uniforme de gala de Paul como el vestido de noche de Irulan. Mediante este ingenioso momento, el

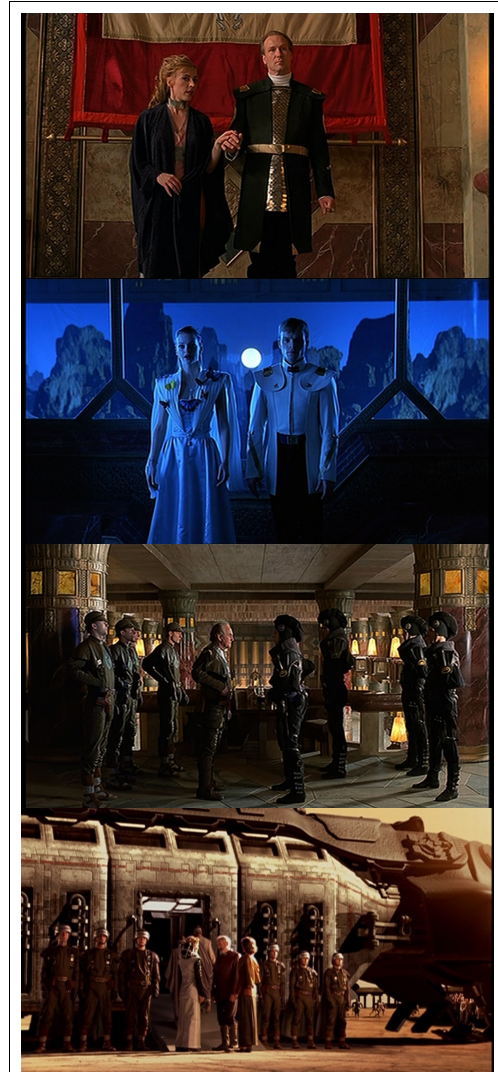


Figura 2.2.4. Uniformes de gala de Leto y Paul Atrides. Abajo, Atrides enfrentados a Sardaukar y, también, los uniformes Atrides de la miniserie 2.

director de vestuario Theodor Pistek habría conseguido narrar en pocos segundos, a golpe de vista, la verdadera historia de amor imposible de los herederos Corrino y Atreides, más allá del flirteo adolescente o de los planes futuros de matrimonios políticos de conveniencia.

Se pone el foco ahora en la escena siguiente. Irulan y heredero ducal han sido descubiertos en sus confidencias por la guardia imperial Sardaukar, los soldados fanáticos a las órdenes de Shaddam IV, el padre de la princesa. La actitud impositiva de los Sardaukar, a su vez, ha llamado la atención de la guardia Atreides, que también acude en defensa del hijo de su señor. Ambos bandos aparecen en escena enfrentados, ofreciendo una buena oportunidad de comparar las equipaciones vestimentarias de ambas facciones militares (figura 2.2.4.). La imagen sirve para completar algunos detalles de los soldados Atreides, cuyas botas son percibidas en el plano ofrecido de manera nítida, pudiéndose apreciar la belleza de un calzado con bota de media caña y acabado bicolor marrón y blanco, siendo el empeine la parte coloreada de oscuro, de la que surgen dos franjas a cada lado que atraviesan la parte blanca de la bota. Este calzado vuelve a ser visto en los soldados Atreides que conducen la nave que, al final de la miniserie 2, transporta a dama Jessica de vuelta a Caladan, unos soldados a los que además se les ha retirado el halcón Atreides del pecho, y se les ha añadido una capa y un pequeño casco redondeado (figura 2.2.4.). De los Sardaukar que protegen a la Corrino se destaca que, en la versión ofrecida por la miniserie 1, se aproximan a la descripción cromática ofrecida por Herbert en el libro 1, cuando en la página 244 recoge el ataque recibido por los Atreides en Dune y narra cómo soldados Sardaukar vestidos de uniforme azul descienden sobre la arena para batallar. Aunque el cinematógrafo Vittorio Storaro había determinado el color azul para todo aquello que tiene que ver en esta serie con los Corrino, a los que se asocia con el elemento aire, los uniformes diseñados por Pistek no son propiamente azules, sino que tiran más hacia el violeta oscuro. Además, de ellos destaca una enorme boina que los soldados lucen con orgullo, encajada en sus sienes y ladeada para descansar en el lado derecho de la cara. El uniforme Sardaukar incluye refuerzos metálicos a modo de hombreras, que darían apariencia de armadura, estructuras externas a base de ligaduras que se encajan en el pecho y una bufanda lanosa oscura que sobresale en el cuello y que recordaría la apariencia de una cota de malla metálica de seguridad, que se vestía bajo la armadura medieval. La miniserie 1 cumpliría, de esta manera, con la propuesta realizada por Ames (2008, p. 110), que establece, en el mundo cinematográfico, paralelismos entre los futuros de ciencia ficción y los pasados míticos, ya sean los relativos a la mitología grecorromana o a la medieval.

El espectador vuelve a ver dicho uniforme, pero sin las hombreras metálicas, en la miniserie 2, cuando el príncipe Farad'n Corrino viaja a Dune acompañado de su madre, la princesa Wensicia, para casarse con Ghanima Atreides, la hija de Paul-Muad'Dib. Pero la relación con los uniformes de la Casa de Corrino no queda ahí, al menos si se tienen en cuenta los pasajes descriptivos ofrecidos en el libro 3, donde la familia del emperador depuesto tiene un peso importante en la narración, reflejándose después en su adaptación audiovisual. El libro 3 permite al lector acercarse de una manera más profunda a lo que queda de una familia reinante que, aunque en ese momento se encuentra en horas bajas, ha protagonizado días de esplendor y de gloria, que se reflejarían en los revestimientos que los individuos endosan, incluso en los uniformes.

Es el caso del príncipe Farad'n, que antes de viajar a Arrakis recibe a dama Jessica y a *ghola* Duncan Idaho en Salusa Secundus vestido con un pantalón corto de uniforme y una ligera chaqueta dorada de seda de elfo abierta en la garganta. Como única decoración, relata Herbert, el heredero Corrino luce a la izquierda del pecho una divisa que representa la explosión estelar principesca de su familia real (Herbert, [1976] 2003, p. 212). A diferencia del príncipe, el ayudante *bashar* Tyekanik, fiel subordinado de Farad'n, viste un uniforme marrón y botas pesadas, un atuendo marcial de lo más anodino cuando alguna vez este personaje ha sido descrito enfundado en un uniforme de bronce y oro, como corresponde al grado dentro de la jerarquía marcial del viejo Sardaukar imperial (Herbert, [1976] 2003, p. 44). Por debajo de él, algunos otros subalternos que visten uniformes de trabajo Sardaukar, de color gris y negro, con la insignia de un *levenbrech*, rango que se define en el libro 3 como ayudante del *bashar*. El distintivo que los identifica en ocasiones se coloca en el cuello del uniforme (Herbert, [1976] 2003, pp. 19 y 44). Tan arraigado tienen los personajes el mundo uniformado que supone la civilización del Universo Conocido, donde desenvuelven su cotidianidad, que una vez emparejado con Ghanima y viviendo ya en el Palacio de Arrakeen, el príncipe Farad'n es descrito vestido en un uniforme gris de comandante Sardaukar, en este caso, sin decoraciones (Herbert, [1976] 2003, p. 404).

Los ejemplos anteriores marcan la pauta de la uniformización de la Casa de Corrino, que como en el caso de la Casa de Atréides, serviría para ubicar a los individuos en un grupo y separarlos del resto, cimentando una identidad que traspasa generaciones. También para clarificar jerarquías. En este sentido, memorable sería la apariencia del cuerpo revestido uniformado del actor de Puerto Rico José Ferrer, ganador de un Oscar por *Cyrano de Bergerac* (Michael Gordon, 1950) y que da vida al emperador Shaddam IV en la película de 1984 (figura 2.2.5.). En esta producción cinematográfica el estilo vestimentario de la corte imperial viene marcado por piezas de época que resultarían ser, según Naha (1984, p. 72), una mezcla de la moda de finales del siglo XIX y de la de mediados del siglo XVII. El cronista explica, además, que el director de la película pidió al equipo de diseño de vestuario que los trajes de los hombres de esta facción fueran muy militares, muy de casa real tardovictoriana. Con relación al emperador, el resultado es un sobrio y masculino uniforme de estricto color negro, charreteras discretas de color rojo y dorado, con una pequeña joya dorada con una piedra preciosa incrustada, botas de caña alta negras hasta la rodilla, pantalones bombachos y cinturón dorado a juego con algunos toques de oro en las mangas. Además, Shaddam IV luce una banda gris oscuro que va del hombro derecho a la cadera izquierda. El hombre, todo un coloso intergaláctico, posee un bricolaje vestimentario del que sobresale un detalle particular. Se trata de la enorme insignia dorada que preside la parte izquierda de su pecho, una especie de medalla conmemorativa que remitiría al lector-espectador a la explosión estelar principesca de la familia real Corrino que luce su nieto Farad'n en el libro 3. Se establecería, por tanto, una relación de fidelidad entre película y texto literario, una correspondencia que naufraga, en cualquier caso, en un aspecto que debería haber sido esencial en la representación de un personaje vital para la trama. Ofrece la pista clave su hija, la princesa Irulan, en uno de los textos que sirven de introducción para los capítulos del libro 1. La princesa deja escrito que el emperador Shaddam IV rara vez aparece en público llevando otra cosa que no sea su uniforme Sardaukar y el casco negro Burseg de general al mando de dicho ejército, un casco que contiene un león imperial de oro en la cresta. Como dice la propia princesa, ese

uniforme, ese atuendo, es un recordatorio de dónde reside su poder (Herbert, [1965] 2007, pp. 333 y 334). Teniendo en cuenta este apunte, se echa en falta en el vestuario diseñado para José Ferrer como emperador alguna estructura tipo casco, que desempeñe

el papel de comunicación política descrito por la princesa. De todos modos, sí que se ha de reconocer que el trono elaborado como escenario de contexto para el emperador cumpliría dicha función, al haberse realizado a partir de una estructura de oro presuntamente macizo y al contener en cada uno de los lados dos amenazadoras estatuas, también de oro, que representan la figura de dos leones, que vendrían a suplir al casco Burseg ausente.

En la misma película, el cuerpo revestido de uniforme de Shaddam IV, que remitiría a significados ciertos, estables y fijos como serían poder, virilidad o resolución, se vería eclipsado por un pequeño detalle que, como alerta Calefato (2007c, p. 24) destruiría la ilusión de un cuerpo disciplinado y uniformado. La minucia que torpedea, el pormenor que devasta, sería el zarcillo que el emperador luce en el lóbulo de su oreja izquierda, un rasgo casi imperceptible pero muy revelador si es asumido con ojo crítico. El pendiente hablaría de un gobernante abierto de mente. El adorno, propio tradicionalmente de piratas o de transgresores, representaría un desafío al orden establecido que él mismo, como emperador, encarna. Un arete y las reflexiones que motiva remitirían efectivamente a una dimensión nueva de significados para un cuerpo uniformado, igual que el tatuaje en el brazo de un médico, una rasta en el cabello del político trajeado o, como en este caso, un pendiente en la oreja de un soldado, aunque sea el de más rango. Más radical si cabe sería la escenificación de la figura del emperador Shaddam IV realizada en la miniserie 1. Personaje a cargo del actor



Figura 2.2.5. Shaddam IV uniformado en la película y en la miniserie 1. Un soldado Harkonnen junto a Rabban y Feyd-Rautha en uniforme rojo.

italiano Giancarlo Giannini, este máximo representante del Imperio del Universo Conocido transita por la producción televisiva enfundado en vistosos y brillantes atuendos, más propios por su forma de un faraón egipcio. Dicha vestimenta resulta muy adecuada si lo que se pretende es que el espectador asocie rápidamente la presencia del

personaje con el tremendo poder que detenta, propio de líderes de la talla, por ejemplo, de Tutmosis III. En esta producción, Shaddam IV únicamente se enfunda un uniforme de corte clásico, forzando hasta el extremo la expresión, a la hora de liderar la guerra total contra Paul-Muad'Dib en Dune (figura 2.2.5.). El espectador puede ver al emperador consultando mapas y tomando decisiones bélicas rodeado de colaboradores, todos vestidos de uniforme blanco. En el caso del emperador, se distingue de sus subalternos por diferentes aspectos de la vestimenta, ya sea la faja blanca cordada con una joya que lleva ceñida a la cintura, el pliegue de tejido frontal que funciona a modo de colorida solapa, o una serie de adornos, tanto en pecho como en mangas. Además, las hombreras de su uniforme difieren también ligeramente de las de sus asesores. La habitación en la que Shaddam IV y sus ayudantes deciden los pormenores de la contienda está custodiada por diversos soldados Sardaukar que, vestidos de color violeta oscuro y adornados en el pecho con el león dorado, remitirían en su apariencia a unos imponentes samuráis. Ya sea por el tejido de sus uniformes, aparentemente seda o raso, ya por la forma de las exageradas hombreras o por los cónicos cascos, ya por la máscara con la que recubren su mirada, los soldados que velan la retaguardia del emperador no dejan de expresar su animalidad y su bestialidad incluso en su aparente quietud, como los guerreros del Japón feudal.

Calefato (2007c, p. 28) defiende que el destino del uniforme sería el del exceso, el de la falta de funcionalidad, el de la contaminación constante entre el mundo que aquel debe contener y el “otro” del que, como símbolo, llama a defenderse. Los Sardaukar que velan por la seguridad del emperador parecerían encajar en este argumentario. Todo en el cuerpo revestido de estos hombres estáticos sería exageración y excedencia. La anchura de las mangas es desproporcionada con respecto a la totalidad del cuerpo. La estructura con el medallón del pecho y las hombreras resultan hercúleas y sobresalen en demasía respecto de los hombros de los soldados. Los cascos, del mismo color violeta que el resto del uniforme, superan las dimensiones aerodinámicas que serían las adecuadas para que el hombre pudiese salir a la carrera sin que el yelmo fuese una innecesaria resistencia. El arma, aparentemente un fusil con refuerzo de daga en la punta, resulta exagerada. Incluso las varillas coronadas de estandartes violetas que surgen de cada una de las hombreras y que llegan a la altura del final de casco resultan desbordantes. El uniforme de los guardias Sardaukar del emperador hablaría de la dificultad de movimientos que tendría el soldado en caso de verse frente a una situación de peligro, porque en realidad su indumentaria parece estar más pensada para ser vista que para resultar efectiva en cuanto al cometido que se espera de la persona que la viste, es decir, proteger la vida de Shaddam IV. Los uniformes parecen no resultar funcionales y sugieren también un cierto desbarajuste en el seno del ejército de la Casa de Corrino. Estas prendas serían incontinencia de formas desmesuradas y por tanto resultarían grotescas, permisivas con el caos, ejemplo de puerta abierta a la anarquía que supuestamente los soldados vestidos así deberían reprimir.

El efecto es similar al conseguido en la miniserie 1 a partir de los revestimientos diseñados para los soldados Harkonnen (figura 2.2.5). El color elegido para esta facción es el rojo, siguiendo las directrices del cinematógrafo Vittorio Storaro. El color se asociaría de manera común con la agresividad o el peligro. En la batalla, además, los militares a las órdenes del barón Vladimir Harkonnen visten casco negro y una máscara, también negra, que cubre completamente el rostro. Los soldados así

dispuestos carecen de cualquier posibilidad de ofrecerse al reconocimiento facial, al examen de su individualidad identitaria por parte del “otro”, lo que les convertiría en representación de la identidad Harkonnen colectiva, que actuaría como un todo en la consecución de los objetivos bélicos marcados por el líder. Serían la tropa, definida por Pérez (2017, p. 5) como grupo hermético que sigue un camino, una idea, a una persona, teniendo en cuenta además que el establecimiento de tropas acaba proscribiendo posteriormente el individuo. Esa masa Harkonnen vestida de rojo y carente de identidad individual se limitaría a ejecutar los deseos bélicos del líder, que pasarían por someter a los grupos externos y también aquellos posibles conatos de rebelión interna que pueda haber dentro de la milicia, de la que se espera que sea dócil y compacta. Destacar del uniforme de los soldados el pequeño detalle que lucen las hombreras presuntamente metálicas. Se trata de una divisa negra y blanca sobre fondo rojo que recordaría sobremanera al símbolo nazi que los hitlerianos paseaban con orgullo durante la época salvaje y oscura de la Alemania del terror nacionalsocialista del siglo pasado. Un símbolo que también resplandece en la manga del vestuario elaborado para el actor norteamericano Matt Keeslar, que da vida al sobrino del barón en la miniserie 1. El emblema puede ser visto en el elegante uniforme que viste en la visita que realiza junto a su tío a la capital del Imperio, en el planeta Kaitain, cuando la Casa de Harkonnen es reclamada por Shaddam IV para que ofrezca explicaciones sobre los sucesos que están ocurriendo en el planeta Arrakis, donde un grupo liderado por un enigmático personaje al que llaman Muad'Dib estaría saboteando la producción de especia. De cara al espectador, esta sería una estrategia rápida y efectiva para ayudar a la lectura del texto fílmico. Colocar una divisa parecida a la esvástica nazi en el uniforme de este ejército concreto predispondría al espectador a identificar a la Casa de Harkonnen con un episodio histórico que la gran mayoría de la sociedad asume como pavoroso. Teniendo en cuenta el comportamiento despiadado y en cierto modo psicópata puesto en práctica por los integrantes de esta facción con los Atréides y con los *fremen*, el emblema actuaría como refuerzo de esta característica en la narración (figura 2.2.5.).

En cualquier caso, los uniformes lucidos en esta producción audiovisual por los Harkonnen serían bastante diversos. En el seno de esta casa aristocrática, diferentes cuerpos militares que ejercen funciones dispares exhiben indumentarias uniformadas distintas. Así, la guardia Harkonnen que, por ejemplo, custodia a un inmovilizado y drogado duque Leto en presencia del barón Vladimir Harkonnen presenta un aspecto alejado de la sombría y macabra *performance* de los soldados de batalla (figura 2.2.6.). En este caso, el uniforme se enmarcaría en el estilo Harkonnen, donde predomina el color rojo, la amplitud de mangas y los calzones bombachos. También aparece el cinturón negro, que ciñe la pieza superior de la vestimenta. Pero han desaparecido las hombreras metálicas, el casco negro y la máscara total. A cambio emerge un casco forrado de tela roja, de forma cónica y acabado en punta, que recordaría ligeramente al que supuestamente lucían los guerreros mesopotámicos según las representaciones de esta civilización que habrían llegado hasta hoy día. Bajo el casco, los miembros de la guardia visten una especie de pasamontañas que en la barbilla presenta una pieza de metal que se encaja en la parte inferior del rostro. Esta profusión de elementos que los soldados Harkonnen ostentan en la miniserie 1 no entra en confrontación con los textos escritos por Herbert, que si bien deja claro que este grupo se distingue del resto precisamente por vestir uniforme Harkonnen, no ofrece apenas datos sobre cómo son las prendas que lo componen. De este modo, no es de extrañar que la película de Lynch

represente a los soldados y guardas de esta familia aristocrática de una manera tan absolutamente dispar respecto de la propuesta de Theodor Pistek. Así, los diseños firmados por Bob Ringwood presentan el soldado Harkonnen como un ente vestido de negro en una especie de cobertura informe realizada a partir de lo que parece cuero sintético o algún tipo de material similar a una goma muy flexible. Del cinturón cuelga un puñal. Como elementos identificativos, el soldado a las órdenes de la Casa de Harkonnen exhibe una especie de máscara de respiración que, colocada en la parte frontal de la cara, se completa con un casco negro con pantalla de visión frontal, que cubre el resto del rostro que queda libre. De la máscara, además, surgen a derecha e izquierda dos tubos que acaban en los hombros del soldado. Cuando el individuo no lleva el casco puesto, solo deja al descubierto los ojos, ya que la parte baja del rostro a partir de la nariz sigue cubierta por la máscara de respiración. De todos modos, sí queda a la vista la estructura craneal del soldado, lo que permite apreciar otra de las marcas identificativas de los Harkonnen, todos rubios o pelirrojos, la franja central del cuero cabelludo rapada (figura 2.2.6.). Este peinado es lucido por todos los Harkonnen, excepto por el barón, sus sobrinos y sus más directos colaboradores, como el *mentat* Piter de Vries o el médico que mima las pústulas que el barón tiene en el rostro.

Por otro lado, es necesario comentar a modo de crítica que el objetivo diferenciador de la uniformización no ha sido conseguido satisfactoriamente en la película de 1984. A pesar de que Naha (1984, p. 72) asegura que los Sardaukar serían la versión del espacio exterior de las tropas de las SS, a causa del *look* de armadura espacial que presentan, flexible y no demasiado robusta, la verdad es que el ejército Sardaukar resultaría demasiado parecido al conformado por las tropas Harkonnen, y ambos grupos se asemejarían excesivamente a los integrantes del Gremio Espacial. Los tres colectivos visten de negro, trajes informes. Con respecto a los Sardaukar, en la película parece que más que vestidos para la guerra están ataviados



Figura 2.2.6. Otra versión del soldado Harkonnen de Pistek. Militares de esta Casa, de Bob Ringwood, y el caos de las facciones indiferenciadas.

para hacer frente a una catástrofe biológica. Es decir, el uniforme Sardaukar remite a un Equipo de Protección Individual, EPI, utilizado por los científicos o sanitarios, por ejemplo, para manipular personas u objetos sospechosos de estar infectados con mortíferos patógenos como el virus del ébola, el de Marburgo o el de la fiebre hemorrágica de Crimea-Congo. Precisamente solo se diferenciarían de los Harkonnen por una especie de escafandra iluminada de verde desde el interior que endosan en sus cabezas. En la escena final de la película en la que Paul-Muad'Dib y Feyd-Rautha Harkonnen se baten en duelo frente a todas las facciones que han participado de la épica historia, se hace difícil distinguir rápidamente entre individuos que pertenezcan al ejército Harkonnen, aquellos que sean militares Sardaukar al servicio de la Casa de Corrino o los hombres que sean miembros del Gremio Espacial. En este caso el vestuario uniformizado habría fracasado. O tal vez no. Pérez (2017, pp. 6-7) afirma que en *Divergent* (Neil Burger, 2014), las facciones que aparecen estarían divididas por valores, que a su vez serían transmitidos dentro de la narración filmica y al espectador por una manera concreta de vestir. Los modos vestimentarios, además, formarían parte de las reglas marcadas por el gobierno, que vende una sociedad libre pero que en realidad controla qué ropa llevar, cómo trabajar, cómo hablar, en definitiva, cómo vivir. Por su parte, Alexander (1993, pp. 31 y 79) defiende que en la película de 1984 el conflicto estaría claramente etiquetado entre la Casa de Atreides, que representa el orden, y la Casa de Harkonnen, el caos. Se trataría de una guerra entre bandos opuestos, entre el bien y el mal. Si se da por hecho que los buenos son el duque Leto, su familia y sus seguidores, todos los demás individuos pertenecientes al resto de grupos serían calificados como lo opuesto a los Atreides, es decir, el mal. En este sentido, se propone interpretar al bien y al mal como valores absolutos opuestos y, tal y como ocurriría en *Divergent* (Neil Burger, 2014), asumir que la intención de Lynch sería representar facciones caracterizadas por un valor que se traslada a una manera de vestir. Los Atreides son el bien y sus uniformes, que comunican su especificidad bondadosa, son de una forma concreta, de un color determinado. Harkonnen, Sardaukar de la Casa de Corrino o gremiales vendrían a representar el mal que pretende acabar con los Atreides. Sus vestimentas, negras e informes, estarían pensadas para informar de esa malignidad, y les diferencia de la facción del duque si bien es cierto que tampoco se hace tan necesaria la diferenciación entre Harkonnen, Sardaukar y gremiales porque, en cierto modo, vendrían a representar lo mismo, la idea de enemigo. Solo algunas particularidades servirían como elementos de separación de los individuos de estas tres camarillas maliciosas, características que ayudarían a que fuesen ubicados en la facción correcta (figura 2.2.6.).

Por otro lado, un personaje sustancial en el análisis de los uniformes de la ficción creada por Herbert sería Alia Atreides, la hermana de Paul, que se hace cargo de la regencia del Imperio una vez su hermano desaparece en el desierto. Durante el tiempo en que el poder pivota en torno a ella, Alia genera nuevas fuerzas y cuerpos de seguridad que, a su vez, son revestidos de tal manera que sean diferenciados respecto del *statu quo* anterior. El primer apunte sobre este tema se ofrece en el libro 2. Alia cuenta ya con un cuerpo de guardias amazonas, que Herbert ([1969] 2008, p. 224) imagina recubiertas de uniformes verdes. Según avanza la historia, se hace necesario destacar la situación vivida entre las amazonas de Alia y el *ghola* Duncan Idaho, que viene a poner de manifiesto la importancia que se otorga a la cuestión de la uniformización. Para ello hay que situarse en el libro 3 en el que el *ghola* aparece

revestido en el uniforme negro y verde de la guardia de la Casa de Atreides, una vestimenta en la que, en este caso, no habría sido colocada ninguna insignia. Este hecho molesta secretamente a buena parte de las guardias de Alia, especialmente las amazonas que, se afirma textualmente, glorifican la insignia del cargo (Herbert, [1976] 2003, p. 144). Por lo tanto, el lector tendría delante un grupo militarizado compuesto por integrantes femeninas que consideran digno de honor y alabanza el uniforme que visten y que ensalzan aquellos particulares que identificarían a las claras el conjunto humano al que pertenecen, como la insignia Atreides o los nudos trenzados que son colocados en algunas partes del traje de las amazonas que desempeñan la función de guardia personal de la regente (Herbert, [1976] 2003, p. 168).

En torno a la hermana de Paul también se han generado un tipo nuevo de vigilantes del orden, las patrullas suburbanas, que son descritas vistiendo también uniformes verdes, pero en su caso cubiertos de polvo (Herbert, [1976] 2003, p. 253). El hecho de que el tejido del uniforme de este cuerpo de seguridad aparezca recubierto de una fina pátina o película arenosa seguramente tendría que ver con los lugares por donde desempeñan sus funciones de ronda y supervisión, los suburbios de Arrakeen, ciudad de calles siempre polvorientas. A nivel audiovisual, este período de la historia se plasma en la miniserie 2. Es aquí donde Theodor Pistek tiene la ocasión de modelar sobre tejidos la interpretación de las ideas de Herbert. Pero ningún indicio existe en esta producción de las amazonas de Alia, que son sustituidas por guardias masculinos que, en cualquier caso, ocupan un lugar destacado y bello en el paisaje vestimentario, al estar presentes en muchos de los momentos cotidianos de la vida en el palacio imperial de Arrakeen. Se trata de una tropa que representaría la conjunción entre dos mundos presuntamente muy distantes y en cierto modo opuestos, el de Caladan, rico en agua y planeta de origen de la Casa de Atreides, y el de Dune, capital actual del Imperio y fuente desértica de la especia *melange* (figura 2.2.7.). La relación de cooperación y equilibrio entre esas dos realidades se realizaría a partir del vestuario ideado para este cuerpo de seguridad. Por lo que parece, estos guardas visten un uniforme básico Atreides que ha sido cubierto por una “dishdasha” elaborada a partir de una ligera tela marrón con la trama ancha, lo que le ofrece un sugerente efecto traslúcido. Torsos y cintura están ceñidos por tiras funcionales de cuero que asemejarían las correas de munición que llevan los cazadores o los soldados cruzadas en el pecho o en la cintura, de las que cuelgan además diversos tipos de armas. Unos guantes cubren sus manos. Por otro lado, en la cabeza las patrullas llevan un casco del que sobresale en la parte izquierda un penacho, cuya base es el punto de encaje en ese lado de la cara de un pañuelo rayado a modo de turbante, que vela ligeramente el rostro. Con respecto al copete o penacho mencionado anteriormente, apuntar aquí la aportación de F. Bartos que recoge Bogatyrev ([1937] 1971, p. 67) sobre el “kosirek” que lucían en el sombrero los jóvenes solteros de ciertas zonas de la Europa central rural. Según este autor, el penacho era un signo de masculinidad y coraje y los únicos que podían adornar su sombrero con ellos eran los que podían defenderlo de una pelea con otro muchacho. Así que las riñas rituales eran continuas siendo los fuertes los que llevaban hasta cinco o seis penachos en el sombrero. El hecho de que la guardia de Alia lleve estos adornos en su casco estaría relacionado con la bravura de esta milicia, encargada de la protección del Palacio de Arrakeen. El adorno que sobresale de las cabezas de los soldados sería, también, un aviso para el resto de que esa fuerza está conformada por hombres pendencieros que no van a dudar en batirse en duelo para conseguir sus objetivos, en

este caso, defender a la regente imperial de cualquier tipo de amenaza. Por cierto que sería necesario remarcar que en el rostro estos hombres presentan tatuajes tradicionales *fremen*. El efecto global sería arabizante, propio de criaturas del desierto pero que en este caso han madurado no en las cavernas sino a la sombra de los lujos de palacio. Su singularidad les alejaría sobremanera de los ejércitos que han podido verse en otras facciones hasta el momento pero también de los ejércitos Atreides de la miniserie 1 o aquellos soldados más clásicos, también Atreides, que acompañan a dama Jessica en la miniserie 2 desde Caladan a Arrakis y viceversa.

Destacar, asimismo, la orden religiosa que se genera en torno a Alia para preservar el culto a la figura mística de su hermano Paul-Muad'Dib, desaparecido en el desierto (figura 2.2.7.). Touponce (1988, cap. 4) apunta su denominación, la Sociedad de los Fieles, el brazo religioso de Alia, también conocidos a lo largo del libro 3 en múltiples ocasiones como el Sacerdocio. Ellos serían, realizando una interpretación en paralelo a

la que da Moro ([1516] 1999, p. 163) de lo que ocurre en su utópica isla, los que mientras las tropas libran los combates se arrodillan un poco apartados, mas no demasiado lejos del campo de batalla, revestidos de sus ornamentos sagrados, para rezar para que todo salga bien. Es decir, para insuflar esa fuerza y energía irracional que parece necesaria para controlar la realidad en las civilizaciones tradicionales como la representada en esta ficción. El Sacerdocio también debería ser considerado en su apariencia uniformada, teniendo en cuenta que entre los individuos que lo conforman se detectarían pequeños detalles que a modo de divisa marcarían el comportamiento social tanto de los Fieles como de las personas que interactúan con ellos. Se trata de monjes vestidos de negro, al modo de la orden de los frailes agustinos. Pero Theodor Pistek parece haberse inspirado también en la hermandad femenina de esta orden, es decir, las monjas agustinas, para elaborar la vestimenta de los sacerdotes de Alia. En este sentido, de la sección femenina parece



Figura 2.2.7. Dos guardias imperiales de aire arabizante y abajo los sacerdotes de la regente Alia Atreides.

haber tomado la pincelada blanca con la que adereza el oscuro uniforme religioso. Se trata de un detalle de contraposición cromática que haría protagonista al escapulario, la tira o pedazo de tela con una abertura por donde se mete la cabeza, que cuelga sobre el pecho y la espalda y sirve de distintivo a varias órdenes religiosas (RAE 2020). El escapulario cubre parte del pecho y de la espalda de los religiosos que acompañan a Alia. En ellos, esta pieza acaba alzándose unos centímetros para abrirse en un amplio cuello. Pero no todos los miembros del Sacerdocio visten exactamente igual. Así, aquellos de más poder, como sería el caso del conspirador, maléfico y seductor Javid, al

que da vida en la miniserie 2 el actor inglés Rik Young, presenta una serie de detalles en su hábito que vendrían a significar su mayor rango y mejor posición entre los religiosos que acompañan a la regente, de la que se convierte en amante. Sus vestiduras contienen una cenefa de adornos alrededor del escapulario blanco y también en las mangas del hábito negro, unos detalles que, una vez muerto Javid, el espectador puede ver en los sacerdotes que parecen sustituirlo en el comando del ejército religioso de los Atreides.

Las páginas anteriores han pretendido demostrar que el paisaje vestimentario analizado se correspondería con el de una sociedad uniformada y militarizada, dividida en facciones que se distinguen unas de otras por la apariencia exterior y las divisas con las que los personajes adornarían su vestimenta. Así se separaría el orden propio del caos ajeno y se determinaría la jerarquía dentro del grupo. En cuanto a la Casa de Atreides, con el halcón crestado rojo como emblema, la pirámide social se establecería a partir del potencial sintáctico del uniforme militar. Esta vestimenta serviría también para humanizar el personaje del duque Leto, que se convierte en gobernante benigno. En la película, donde falla la diferenciación visual de las facciones malignas, el uniforme de los Atreides sería ejemplo de utilización de pequeños particulares para significar posición jerárquica y clarificar el comando y la sumisión. Además, las excentricidades mostradas en esta producción incluirían el cuestionamiento del cuerpo disciplinado y uniformado a partir de la *performance* vestimentaria del emperador Shaddam IV con un zarcillo en el lóbulo de la oreja izquierda. Por otro lado, en la miniserie 1 el pantalón acolchado en los muslos de Leto, que forma parte de su uniforme “de trabajo”, resultaría óptimo para explorar la relación multifacética entre moda y guerra. Los Sardaukar que guardan al emperador actuarían asimismo como muestra de exceso, fin último del uniforme, que acabaría devorado por el caos que pretende contener. Los Harkonnen, de rojo, serían ejemplo de tropa entendida como ente común sin posibilidad de individualización. Además, la utilización de una divisa similar al símbolo nazi acabaría de ubicar en la mente del espectador a estas personas. Respecto de la miniserie 2, el cuerpo revestido de la guardia de Alia actuaría como texto a partir del que narrar la consecución de la unificación de dos mundos opuestos que ahora cooperarían en equilibrio, Caladan y Dune, y el uniforme de este cuerpo de seguridad sería interpretado como símbolo de la evolución de la familia Atreides. Esta producción sirve también como exponente de organizaciones humanas que, aún no siendo ejército, actuarían de manera parecida en cuanto a jerarquía y su traslación en las vestimentas corporales uniformadas.

2.2.c. Color negro en las ropas, las almas y las aureolas.

La exploración de los cuerpos revestidos presentes en el Universo Conocido continua adelante con el color negro como elemento destacado. Para ello va a ser utilizado el material teórico extraído de la bibliografía de Calefato, que pone el foco con especialidad en el efecto conseguido a partir de este color, en relación con el vacío, la nada y la anulación del individuo, convertido mediante los ropajes brunos en un ente transparente, anónimo. También se tienen en cuenta las aportaciones de Eva Heller, que vincula este color con la maldad. El texto se enmarca en el conjunto de trabajos que se fijan en la negrura u oscuridad del cine firmado por Lynch, a partir de los comentarios de investigadores como Olson, Todd, Naha o Alexander. Otras aportaciones son recogidas de las teorizaciones elaboradas por Mack, Evans, Torres o Irizarry, que

incluyen en sus investigaciones ideas relacionadas con los aspectos aquí tratados. Asimismo, se recoge el pensamiento estético del diseñador japonés Yohji Yamamoto, a partir de los textos de Calefato, que actúa en esta ocasión de fuente secundaria. De la profesora italiana también se incluyen los comentarios y apreciaciones sobre la “dark lady” y el cine “noir”, que son completados con las teorías que aporta Zizek²¹ sobre esta cuestión. Todo este material va a ser aplicado a dos tipos de personajes, aquellos que visten de negro y aquellos que poseen una alma negra. Entre los primeros, se incluyen el *ghola* Duncan Idaho, los gremiales, la Bene Gesserit o Alia Atreides, a partir de referencias obtenidas de los libros 1, 2 y 3, de la película y de las miniseries 1 y 2. Con relación al segundo tipo de personajes, se va a profundizar en la interpretación realizada de la princesa Wensicia Corrino por la actriz Susan Sarandon en la miniserie 2, como revisión de la figura de la “femme fatale” pasada por el tamiz de la ciencia ficción de Herbert. Cabe destacar, para contextualizar, que Sarandon se llevó el Oscar a la mejor actriz principal por *Dead Man Walking* (Tim Robbins, 1995), y que desde 1970 ha participado en más de ciento sesenta producciones, tanto para cine como para televisión.

Afirma Calefato (2011b, p. 174) que el color negro es el no color y que se asocia al vacío, a la noche, a la nada. Por su parte, Eva Heller (2017, pp. 132-133) asegura que este color se relaciona, entre otras cosas, con lo sucio y lo malo. De hecho, explica que en España, por ejemplo, la expresión “bestia negra” se refiere a alguien que provoca rechazo o animadversión. Las alas negras de un murciélago se identificarían con el diablo y las personas malas serían tildadas de ovejas negras. Además, según esta investigadora, tendría el corazón negro aquel que está lleno de maldad. Teniendo en cuenta que en una producción cinematográfica o televisiva el vestuario es un recurso narrativo más, parte de la dramaturgia, el hecho de vestir a un personaje con prendas de este color (no color) se erigiría, defiende Calefato (2004, p. 110), en característica distintiva, convirtiendo al personaje en cuestión en metonímico con respecto a sus ropajes, en este caso tomando el signo por la cosa significada. Un elemento que serviría para ejemplificar de manera sencilla esta cuestión se encuentra en el minuto 14 del primer capítulo de la miniserie 2. Aquí se ilustra la reunión mantenida por los conspiradores que pretenden derrocar a Paul-Muad'Dib del trono imperial, un encuentro al que, como se ha explicado en el apartado de esta tesis dedicado a la figura del cibernauta, asisten el *rostro bailarín* Scytale, la reverenda madre Bene Gesserit Gaius Helen Mohiam y la princesa Wensicia Corrino. Durante la cita, que en la miniserie 2 tiene lugar en el planeta Salusa Secundus, es presentado el *ghola* Hayt, creado por la Bene Tleilax a partir de las células del cadáver de Duncan Idaho con la intención de que destruya emocional y físicamente al emperador. La sala en la que se encuentra la urna vertical que alberga el cuerpo del *ghola* es un espacio completamente oscuro, del que un único haz de luz destaca el objeto que se pretende hacer protagonista mientras el resto de la sala permanece en penumbra y los conspiradores caminan siguiendo las palabras del *rostro bailarín*, el encargado de presentar el arma biológica. Al abrirse las compuertas de la urna y dejar al descubierto a Hayt, lo primero que llamaría la atención del ser es la blancura mortecina de su tez, en un rostro de ojos cerrados, que aparece en contraste con la negrura de la “dishdasha” que recubre su cuerpo. El color negro imperante en la atmósfera que envuelve al personaje, pero sobre todo la oscuridad de su

21 Zizek, S. (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Debate.

ropa sería un claro mensaje destinado al espectador. El ente, carente de pasado al haber sido creado en un tanque *axolotl* hasta conseguir su forma actual, es un ser vacío como su revestimiento de color negro, que lo relacionaría con la inseguridad inestable de la nada, con la angustiada falta de asidero en la noche de los tiempos. El rostro de la reverenda madre, que se transforma en una mueca ante el *ghola* vestido de negro, hablaría a las claras de repudio, de antipatía ante una criatura que para ella bien podría ser una bestia negra. Las mangas de la “dishdasha”, que se ensanchan según avanza la tela desde el hombro hacia la mano, se transformarían en la imaginación del espectador en las alas del vampiro diabólico que en cualquier momento va a descubrir unos ojos inyectados en sangre y una boca de afilados colmillos. A partir de sus ropajes, el ser simbolizaría la maldad, un proyecto destructivo vil y torticero que va a ser plantado en el corazón de la corte imperial como un cáncer mortífero con el que se pretende acabar con la vida de Paul-Muad'Dib.

A pesar de lo tenebroso de la escena, el momento de presentación del *ghola* a los conspiradores está también cargado de belleza estética, pudiendo resultar, en su lóbrega minimalidad, verdaderamente atractivo a ojos del espectador. Vendría a erigirse en la pantalla como un pequeño “poema oscuro”, un concepto utilizado por Olson (2008, p. 160) para describir el proyecto imaginado por el director David Lynch respecto de la película *Dune* (1984). Según este investigador, la fascinación por las capacidades oscuras de la psique humana sería lo que uniría a Herbert y a este director de cine. Tal vez esa sería la razón por la que el color negro, metonímico en este caso de las tinieblas del alma, sea omnipresente en la película realizada a partir del libro 1. En este sentido, afirma Todd (2009, p. 73) que el director decidió desaturar el color, haciendo el conjunto más descolorido y gris, en contra del deseo de los productores de la película. Según Naha (1984, pp. 229-230), el hecho valió para que Lynch fuese acusado de haber realizado una aproximación demasiado oscura e inquietante al texto de Herbert, aunque el director se defendió argumentando que una película oscura no tiene por qué ser necesariamente deprimente, sino que de hecho puede resultar edificante. Esta afirmación sería fruto de una mente influenciada, según explica Alexander (1993, p. 10), por múltiples fuentes, entre las que se encontrarían los surrealistas, el movimiento romántico estadounidense o el cine “noir” de los años cuarenta y cincuenta. Como resultado aparece la penumbra enigmática de consecuencias misteriosas, la sombra, un color negro que, según Olson (2008, p. 176), tanto sería manto de la amenaza y lo desconocido como terreno fértil de la imaginación y la creatividad. Un color negro que se erige como elemento unificador en Lynch, el tono que subyace a todo. Esta idea se aprecia claramente en la película aquí analizada, de atmósfera oscura y donde el negro es protagonista en las prendas que conforman el vestuario de los múltiples actores. Es así desde la primera imagen, con la aparición del negro busto de la princesa Irulan como narradora, hasta la última, donde se aprecia la singular y extraordinaria lluvia que moja los negros *destiltrajes* de los *fremen* que han luchado junto a Paul-Muad'Dib para hacerse con el trono del Imperio. El color negro está presente en el uniforme que reviste al emperador Shaddam IV y sus colaboradores más cercanos. Negros son los trajes de las damas de compañía de la princesa. De negro visten la reverenda madre Gaius Helen Mohiam y sus subalternas en la Bene Gesserit. Negro es el uniforme del doctor Yueh, el traidor. Negras son las piezas amorfas con las que se revisten los integrantes del Gremio Espacial. Negro es el abrigo de cuero que luce el barón Vladimir Harkonnen y los revestimientos a modo de armadura de sus sobrinos, Feyd-Rautha y Rabban, además de

los uniformes de sus soldados. Negros son los *destiltrajes* de los *fremen* o la túnica con la que la niña Alia aparece al final de la película y negro es, incluso, el calzoncillo rígido y alado con el que Feyd-Rautha surge de un baño de vapor mientras su tío celebra con gritos histéricos la victoria de los Harkonnen sobre la Casa de Atrides, flotando en círculos por la habitación. De todos modos, sería necesario hacer aquí una salvedad. Respecto del bañador de Feyd-Rautha, mencionar que Naha (1984, p. 158) afirma que el tanga alado en la ducha de vapor sería de color verde, así que el hecho de que el espectador lo perciba de un tono tan oscuro como el negro se debería, como se ha apuntado anteriormente, a la maniobra del director de desaturar la película. Esta apreciación valdría asimismo para el resto de prendas cuya coloración pueda generar dudas.

El color negro como tono metonímico para aquello que es siniestro o malvado en su foro interno sería visto en la película de Lynch en la caracterización realizada por el responsable de vestuario para los integrantes del Gremio Espacial, un número de hombres calvos de cara pálida que usan un abrigo de cuero negro de pies a cabeza, según la definición aportada por Olson (2008, p. 163). La primera aparición de esta facción en esta producción ocurre a los pocos minutos del inicio (figura 2.3.1.). La escena representa una entrevista entre el emperador Shaddam IV y un Timonel del Gremio, que ha acudido a la corte imperial de Kaitain acompañado de sus asistentes. Los gremiales se han desplegado a ambos lados del tanque en el que viaja su superior, y ejecutan en conjunto una interpretación a partir de la que sería posible enmarcar la escena en el característico tono surrealista de Lynch. El color negro de sus revestimientos acentuaría el efecto grotesco de la *performance*, fuertemente marcada por la presencia de heridas abiertas supurantes en los rostros y cráneos, con cables o finos tubos de drenaje que conectan heridas y nariz. También aparecen objetos tal que pequeños cilindros negros sujetos en la boca, sin utilidad aparente. Los gremiales están revestidos con un hábito ligeramente cónico confeccionado a partir de un material que recuerda una lámina de goma negra, aunque en un primer golpe de vista también sería posible pensar en el cuero como material de elaboración de la prenda. La cobertura, de una sola pieza de forma semirrígida, cubre a los gremiales desde el cuello hasta los pies, enfundados en unas botas también negras. El traje presenta costuras, a través de las que se ha conseguido un efecto de acolchamiento de la prenda, que en su parte frontal superior izquierda viene además marcada con los tres círculos enlazados que identifican en esta película al Gremio Espacial. Las manos, por otro lado, aparecen ocultas por guantes negros. La manera de caminar de estos personajes, que conforman la delegación que acompaña al Timonel protegido en su tanque de especia, se ve profundamente afectada por lo aparatoso del revestimiento que los caracteriza. En conjunto, recordarían a una banda de pingüinos que han extraviado su camino y han acabado, azarosamente y sin dar crédito, en la sala del Trono del León del Imperio del Universo Conocido. Gestos y miradas de los gremiales así parecen atestiguarlo mientras caminan hacia el emperador. Un toque absurdo que acaba de poner la guinda al grupo sería la presencia de algunos gremiales equipados con lo que parece una aspiradora, enfrascados en la tarea de limpiar la superficie por la que transita el equipo. Ninguna mujer está presente en el grupo, conformado exclusivamente por hombres. El negro de los abrigos, informes y discapacitantes, por la dificultad que suponen para caminar con resolución, serviría para avisar de la malignidad de este bando, una sospecha que acaba siendo confirmada por las palabras del propio Timonel, que

reclama directamente al emperador la cabeza del hijo del duque Leto Atréides, orden que sorprende a Shaddam IV y que pone en marcha la trama de la película. Por otro lado, el color negro del vestuario utilizado por esta facción también funcionaría como camuflaje de la identidad individual del hombre, explicitando la destrucción de significado de un cuerpo particular que, de este modo, aparece realmente oculto entre la multitud conformada por una suma de elementos singulares bajo el paraguas del Gremio Espacial. Cuando el tanque de especia abre sus compuertas y el Timonel del Gremio hace acto de presencia ante el emperador, la única realidad individual perceptible por el hombre más poderoso del Universo Conocido sería, a todos los efectos, el grotesco ser mutante. Se trasladaría aquí de este modo la idea aplicada al concepto de traje negro masculino occidental que, usado en eventos formales, como una cena de gala o la recepción diplomática de un emperador, conseguiría el efecto de esconder al hombre para que sea la mujer la que resalte y luzca plenamente vestida de noche (Calefato, 2004, p. 110). En el caso analizado, ni el Timonel es mujer (que se sepa) ni va vestido de gala (lo cual es evidente), pero sí que es el centro de atención plena por parte del que recibe a tal extravagante delegación espacial. Mientras el emperador dialoga con el Timonel, el resto del grupo se habría transformado en un conjunto amorfo, un colectivo de individuos desdibujados en su particularidad por la negrura de sus trajes.

Respecto a la versión ofrecida de estos personajes en la miniserie 1, interesa destacar la derivación evolutiva protagonizada por los gremiales, un grupo que estilísticamente se acercaría aquí a la corriente gótica (figura 2.3.1.). Calefato (2011b, p. 21) define este estilo, conocido en Italia como *dark*, a partir de la reelaboración del medievo como época oscura, mediante ropas negras o violeta oscuro, rostros pintados de blanco y ojeras profundas en el rostro, además de alusiones a la sangre y al vampirismo en colores, joyas u objetos. A sus seguidores, según la investigadora, se les presupondría una inspiración musical mortífera, solitaria y metálica, a partir del *heavy metal* y del *goth metal*. La escena donde los gremiales hacen acto de presencia en esta producción por primera vez ocurre en el minuto 12 del primer capítulo. Paul Atréides, sus instructores y su madre ya se han embarcado en el carguero espacial que les debe trasladar de Caladan a Arrakis, bajo la guía de un Timonel del Gremio Espacial. El misterio rodea el viaje, porque aquellos que son trasladados de un planeta a otro no pueden tener ningún contacto ni tan siquiera ver a los Timoneles, tal y como le recuerda el *mentat* Thufir Hawat al joven Paul. Solo los espectadores de la miniserie tienen por lo tanto el placer estético de disfrutar con la escena en la que el conductor de la nave es transportado en su tanque al centro de mando en el que plegar el espacio interestelar. Se trata de una gran urna de metal y cristales tintados que impiden la visión del ente mutante contenido en su interior. La apariencia del objeto es de pureza en las líneas, claramente tecnológicas en el sentido estereotipado del género de ciencia ficción. El transporte atraviesa un largo pasillo, de paredes blancas y gris claro y cuyo techo está compuesto por paneles que generan luz a modo de lámparas. Cuatro gremiales acompañan a la urna, caminando a su lado, haciendo el gesto de la oración con las manos, mientras decenas de acólitos flanquean el paso de su superior jerárquico a lo largo de las paredes del pasillo, con las manos también en modo de oración frente a la barbilla. La escena, bellamente minimalista, permite observar con atención la vestimenta de los gremiales, que destacarían como figuras oscuras sobre el fondo diáfano conformado por las paredes claras. Los hombres despuntan, asimismo, por los

sombreros de forma cónica, que recordarían a los capiruchos de los procesionarios de Semana Santa, al sobresalir de sus cabezas treinta o cuarenta centímetros. Estos sombreros recubren completamente la cabeza, dejando a la vista solamente la zona frontal del rostro, con ojos, nariz y boca como partes visibles y tapando la barbilla. Revisten sus cuerpos con una pieza de abrigo tipo levita larga, ajustada en la cintura, que cubre el cuerpo hasta los pies. Dos aberturas frontales dejan entrever, mientras avanzan caminando, unos pantalones del mismo color oscuro que el abrigo y unas botas negras con ribetes metálicos. Un primer plano de los gremiales permite comprobar que el tejido, que había dado la impresión de ser negro, sería en realidad un terciopelo violeta oscuro con aguas brillantes. Como si de un tercer ojo se tratase, los acólitos del Timonel lucen en la frente un triángulo metálico invertido con un símbolo circular y una gema en el centro, mientras que la tela que cae del capirucho hacia los hombros, que cubre pecho, hombros y espalda, queda fijada a la cara por una pieza metálica sujeta a la barbilla. Sus rostros son pálidos y unas tenues ojeras no disimuladas campan bajo los ojos. Como sus colegas en la película de Lynch, los gremiales de la miniserie I también cubren sus manos con guantes negros, una prenda que daría a entender la voluntad del colectivo de mantenerse a salvo de las impurezas del mundo, la misma impresión que daría a algunas personas la reina Isabel II, jefa de la corona británica, que raramente aparece en público sin unos guantes que, para ella, jamás pasan de moda. En conjunto, estos gremiales ofrecerían una imagen gótica extremadamente sofisticada, alejada del evidente y surrealista grotesco de Lynch, una apariencia exterior casi religiosa transmitida por el vestuario y por una escenificación propia de un paso de la Semana Mayor. Es como si la irracionalidad del medievo hubiese hecho acto de presencia en la nave intergaláctica más exquisita y perfeccionada del futuro. Por otro lado, las ropas de los gremiales de esta producción también les definirían como partes anónimas de un todo común superior, el Gremio Espacial y sus intereses, que serían asumidos como fin último de la actividad que desarrollan. Su objetivo no sería otro que mantener el *statu quo* de la civilización del Imperio del Universo Conocido.

De una manera parecida actuarían las integrantes de la Bene Gesserit, que según Torres (2010, pp. 6 y 18) trabajan tras una pantalla religiosa para esconder sus motivaciones reales. La mayoría de las acciones que emprenden nunca serían propias, sino más bien los movimientos de una organización que les ordenaría que hiciesen lo que hacen desde las sombras. Serían manos ejecutoras de un ente superior, y tal tesitura reclamaría en cierto modo algún tipo de vestimenta que anulase el individuo para que destacase el grupo. Una *performance* que sería vista en la película de 1984 donde, tal y como explica Olson (2008, p. 164), la hermandad Bene Gesserit, telepática según este autor, también viste de negro y presenta unas conspicuas cabezas completamente afeitadas, un detalle de Lynch que no aparece en el libro I. Mack (2011, p. 39) afirma que esta hermandad es una antigua y misteriosa orden de mujeres que entrenaría a sus acólitas en diplomacia, espionaje, sexo, artes marciales, detección de mentiras y control mental. Mientras, Evans (2016, p. 67) argumenta que este colectivo seguiría la tradición de la historia occidental, al representar a las mujeres de poder permitidas por el patriarcado, vinculadas al espectro religioso. Esta investigadora se remite a sus títulos, como el de reverenda madre, funciones e incluso su parecido ocasional con las monjas que usan hábito, elementos que sugieren el modelo de la jerarquía clerical femenina en la Iglesia católica, mujeres que tendrían posiciones establecidas desde hace mucho tiempo aprobadas por el patriarcado. Todas estas apreciaciones sirven de contexto en el que

ubicar la representación de este colectivo en la película de Lynch en la que, según Naha (1984, p. 73), el director manifestó al diseñador de vestuario la preferencia por el negro con algunos toques de amarillo para las ropas de las Bene Gesserit, con el resultado final de una vestimenta de aires monjiles pero mucho más misteriosa. La actriz galesa Sian Phillips encarna al personaje de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam en esta película, una verdadera arpía que parece haber recogido el espíritu insuflado por Herbert al personaje que, tal y como explica Evans (2016, p. 126), para enfatizar su malevolencia es presentado en el libro 1 mediante la construcción de una apariencia claramente intencionada para evocar el disfraz de bruja tradicional, en túnica negra, de nariz verrugosa y profiriendo alguna que otra carcajada. El conjunto es traducido en la película de una manera muy particular. Como el resto de las Bene Gesserit que aparecen en el film, Mohiam luce una impactante cabeza completamente afeitada, coronada por una diadema que funciona a modo de estructura ornamental, que oculta sus orejas y cuyo volumen queda cargado en la parte trasera de la cabeza. De ella surge una capa de gasa negra fina pero irregularmente plisada que llega hasta el suelo. En el cuerpo, la reverenda madre lleva un vestido de gasa también plisada y de corte imperio, con el ceñidor bajo el pecho, que aparece adornado hasta el cuello con una red, una trama de hilos negros con perlas engarzadas, negras con un punto amarillo. Esta urdimbre conforma asimismo el tejido del que han sido elaboradas las mangas de esta indumentaria. Como se ha apuntado anteriormente, el color negro del conjunto se rompe con unas pinceladas de finas líneas amarillas repartidas por el pecho, la parte frontal del vestido y el extremo inferior de la capa, tanto en Mohiam como en el resto de las compañeras Bene Gesserit, que en cambio no llevan redcilla en el pecho y cuya diadema difiere en forma de la de la superiora.

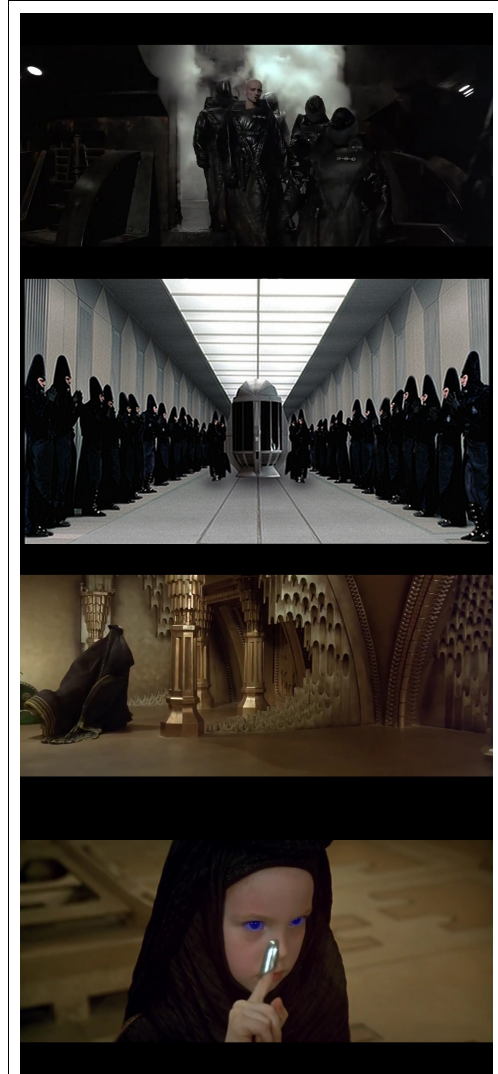


Figura 2.3.1. Gremiales con vestimentas oscuras en la película y la miniserie 1. Abajo, el haiku de Gaius Helen Mohiam y la niña Alia justo después de asesinar a su abuelo.

A partir de la apariencia de Gaius Helen Mohiam se deducirían las intenciones de la hermandad que representa. Por el papel que la mujer desempeña en la narración, parece claro que, desde el prisma de Lynch, su negrura debería ser relacionada con el manto de la amenaza, al personificar lo maligno. El color negro de los ropajes actuaría, además, como pantalla, la sombra desde la que la reverenda madre ordena a sus acólitas las acciones a ejecutar en beneficio del proyecto común compartido, por ejemplo el advenimiento del *kwisatz haderach* a través de un plan eugenésico centenario. El tono, en este sentido, representaría metonímicamente el vacío de estas mujeres, carentes de voluntad, ya que serían meras manos ejecutoras de unas fórmulas que les son impuestas por la entidad a la que pertenecen. Como sombra tenebrosa, serían la noche que genera pánico en los seres humanos que pueblan el cosmos, serían la bruja, palabra tantas veces utilizada por los personajes masculinos de los libros 1, 2 y 3 para referirse a las Bene Gesserit. Serían la nada porque nunca se dan a conocer realmente sino que su verdadero yo siempre queda oculto tras un gran biombo compuesto por diversos artificios, entre los cuales los revestimientos corporales. Cabe recordar, por ejemplo, que Mohiam sería, bajo el alias de Tandidia Nerus, la madre biológica desconocida de Jessica, fruto de su acoplamiento con el barón Harkonnen (Herbert, [1976] 2003, p. 100). Asimismo, el no color de sus ropas se adaptaría perfectamente a cualquiera de las tareas que estas mujeres están llamadas a desempeñar. Su vestido negro resultaría elegante para una recepción ante los embajadores planetarios pero sería un abanico perfecto tras el que esconder las muecas del espionaje. También sería el vestido de la insuperable cortesana, concedora de todos los trucos y pormenores de la erótica, que es capaz de someter al macho con sus artes sexuales, con los senos como elementos prominentes, destacados por el ceñidor del vestido de corte imperio. Una ropa negra suficientemente cómoda y ligera como para permitir todo tipo de movimientos físicos para vencer a un oponente cualquiera en un combate cuerpo a cuerpo. Un vestido negro tras el que refugiarse para poner en marcha el mecanismo cognitivo que les permite detectar los embustes y falsedades y controlar el entendimiento de todo ser humano que se mueva alrededor. Un uniforme total que diluiría la individualidad de estas mujeres en el grupo y que, en cualquier caso, ofrece en esta película un toque con el que Lynch pretendería aclarar conceptos y situar a las hermanas donde realmente les corresponde. Afirma Eva Heller (2017, pp. 86-87) que el amarillo es el color de la luz, la iluminación y el entendimiento, representa la claridad como sinónimo de inteligencia, es decir, la iluminación mental. Explica, además, que este color es el que se utilizaba en el ámbito universitario para los birretes que identificaban a los científicos. Teniendo esto presente, las pinceladas de amarillo que salpican las ropas de las Bene Gesserit tendría la función de destacar el arduo y completo trabajo científico que hay detrás de la hermandad, que tal y como se explicó en el apartado relativo al cibernético sería la verdadera esencia de estos personajes, que destacarían por la formación exquisita y la aplicación de ciencias diversas, como la psicología, la sociología o la eugenesia.

Uno de los momentos más bellos visualmente hablando respecto a la vestimenta de la reverenda madre sería el que se ofrece en una de las primeras escenas de la película de 1984. Se trata de uno de los múltiples instantes de poesía oscura que contiene esta producción cinematográfica y que se enmarca en la primera visita que realiza la delegación del Gremio Espacial a la corte del emperador Shaddam IV en el planeta Kaitain. La reverenda madre espera junto al líder del Universo Conocido la llegada de los gremiales a la sala del Trono del León pero estos exigen que la “bruja” abandone el

lugar antes de abrir las compuertas del tanque que transporta al Timonel. Mohiam agarra su capa plisada con una mano y pone rumbo a una sala contigua con paso firme mientras despliega buena parte del potencial de fascinación que puede generar su vestimenta, que se ensancha cual vela al viento con el caminar vigoroso de la mujer, regalando al espectador un sinfín de figuraciones formales (figura 2.3.1.). La imagen se correspondería con la forma pura identificada por Yohji Yamamoto, tal y como recoge Calefato (2001, p. 219), una poesía haiku japonesa que, siguiendo a Roland Barthes, supondría un acontecimiento breve que de golpe encuentra su forma justa. El negro del vestido ayudaría a percibir el cuerpo de Gaius Helen Mohiam como una silueta. La tela volando libre a merced del ímpetu de la mujer va adquiriendo configuraciones caprichosas, que se suspenden en el aire de manera indeterminada, cayendo aquí, subiendo allá, plegándose acullá, cumpliendo los requerimientos de asimetría que Yamamoto reclama para sus trajes, que se alejarían de la simetría porque, argumenta, esta no sería humana (Calefato, 2001, p. 219). Mohiam conseguiría en pocos segundos convertir su cuerpo en contorno asimétrico de la representación de la femenina humanidad a partir del movimiento de unos tejidos vaporosos negros manchados de amarillo que, al sentarse en el banco de la sala contigua al salón del trono, logran borrarla existencialmente. Al acomodarse en el mueble la mujer realiza el gesto de envolverse ligeramente con su capa y, así, la reverenda madre, la científica, se convertiría en mente pura con la que espiar la conversación entre el Timonel y el emperador que tiene lugar en la habitación contigua y reportar, posteriormente, el consiguiente informe sobre los subterfugios captados en el gremial por su sistema cognitivo de verificación.

Más posibilidades para la poesía oscura en la película a partir de otros personajes femeninos vestidos de negro. Sería el caso de la reverenda madre Ramallo, *fremen* interpretada por la actriz italiana Silvana Mangano, vestida al modo Bene Gesserit con un vestido de corte imperio de gasa plisada irregularmente salpicado de líneas amarillas. Con la cabeza completamente rasurada, también viste una diadema de la que nace una capa vaporosa. Se debería mencionar también a la propia dama Jessica, la madre de Paul Atreides, que se transforma en reverenda madre *fremen* después de haber transmutado el Agua de Vida en una ceremonia en la que Ramallo le traspasa sus Otras Memorias justo antes de fallecer. La escenificación de la evolución del personaje, de concubina de un duque a reverenda madre de las tribus del desierto, se realiza a partir de un nuevo bricolaje vestimentario, que se corresponde con el uniforme total Bene Gesserit de esta película, pero con algún que otro truco. Así, Naha (1984, p. 100) pone al descubierto que en el caso de la actriz Francesca Annis su caracterización como reverenda madre pasa por el uso de un hábito negro y, también, de una peluca calva ceñida. A falta de saber lo ocurrido con el resto de actrices que dieron vida a las hermanas, en el caso de Annis no tuvo que afeitarse el pelo para interpretar el rol de líder religiosa de los *fremen*. También viste al modo Bene Gesserit la hermana de Paul, Alia Atreides, que como se ha comentado abrió los ojos a la consciencia y a las Otras Memorias mientras estaba siendo gestada en el útero de su madre. La actriz norteamericana Alicia Witt interpreta a la niña, que deja para la retina del espectador una de las imágenes más desconcertantes e incómodas de la película dirigida por Lynch. Debe uno situarse concretamente en el minuto 2 de la segunda hora de metraje, cuando se está produciendo en suelo *arrakiano* la batalla entre las tropas *fremen* dirigidas por Paul-Muad'Dib y las fuerzas del emperador. Alia acaba de matar con un

gom jabbar o aguja envenenada a su abuelo, el barón Vladimir Harkonnen, que ha salido volando moribundo y chillando para acabar en las fauces de un gusano de arena. La secuencia intercala rápidamente diferentes planos de acciones que tienen lugar en la contienda como el emperador disparando desde su posición, los *fremen* a lomos de gusanos, Paul dando órdenes de batalla, hasta que la cámara se detiene en la niña, un plano americano que ofrece su imagen mientras celebra exultante el caos y la destrucción que su hermano ha traído. Alia, de muy corta edad, tiene los ojos entrecerrados, la boca medio abierta, la cabeza ladeada y los brazos extendidos, en la mano derecha un cuchillo *crys* y en el dedo índice de la mano izquierda el *gom jabbar*. La imagen hablaría de celebración eufórica, de la emoción de la niña ante la mortífera devastación que existe a su alrededor. De hecho, Alia está encuadrada en un contexto terrible, un campo de batalla nocturno plagado de cadáveres y donde queman algunos incendios. Ajena a la muerte a su alrededor y vestida con una túnica completamente negra y un velo estilo “al-amira”, aquel de dos piezas que tiene forma tubular y se ajusta al cuerpo (Macmillan Dictionary 2020), coronado en la parte superior del cráneo con un elemento circular que lo sujeta a la cabeza, la niña sonríe extasiada mientras el viento mueve la túnica. El efecto final sería la conmemoración de la exaltación macabra y diabólica de la destrucción provocada por la guerra, reivindicada, en este caso, por una niña de apariencia inocente, a la que incluso le faltan algunos dientes por su temprana edad, revestida de negro, de noche, de vacío, de la nada (figura 2.3.1.). Un presagio tal vez de lo que el destino depara al personaje, que acaba convertido en una abominación con la mente presa y a las órdenes de la maldad de su propio abuelo, que ella misma ha asesinado.

Completamente vestida de negro, Alia sería la imagen fiel de lo que Herbert ideó para este y otros personajes vinculados con la Bene Gesserit, asociada a la brujería y los encantamientos por los personajes ajenos a la hermandad y desconocedores, por tanto, de sus saberes y modos científicos. De hecho, la máxima exponente de la Bene Gesserit, la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, es descrita en el libro 1 vistiendo una túnica *aba* negra con capucha. Al mirar dentro de la capucha, el rostro en ella contenido se asemeja a la caricatura de una bruja (Herbert, [1965] 2007, p. 518). Esta singularización viene a ser la tónica con relación a un personaje del que se dice, también, que aparece plantada como una sombra negra con su capucha puesta ante la cara (Herbert, [1965] 2007, p. 528) y que, en el libro 2, años después, vuelve a aparecer convertida en un palo envuelto de una túnica negra (Herbert, [1969] 2008, p. 7). Prácticamente, sería la imagen exterior típica de una nigromántica hechicera en el imaginario colectivo occidental. Alia, en su condición de prenada con la consciencia plena de una reverenda madre, también es descrita desde niña por Herbert como un ser enfundado en una túnica *aba* negra con capucha. Por razones obvias, su túnica además sirve para cubrir el *destiltraje* que la niña, como cualquier ser humano que viva en el desierto de Dune, debe vestir para sobrevivir. Por tanto, cuando Alia es descrita en el libro 1, el hecho de que retire su capucha hacia atrás posibilita dejar al descubierto los ajustes de un destiltraje colgando libres en su garganta (Herbert, [1965] 2007, p. 521). La información no es baladí puesto que permitiría categorizar por sí sola a la niña dentro de un grupo concreto, los habitantes del desierto *arrakiano*, con toda la fuerza narrativa que dicho dato implicaría. En el libro 2 Alia sigue vistiendo una túnica *aba* con capucha negra, en lo que prácticamente sería su uniforme de presentación social más habitual. La imagen está bastante alejada de la ofrecida en la miniserie 1 por la

actriz Laura Burton, que nada tiene que ver con la figura negruzca imaginada por el escritor norteamericano. La niña aparece con una túnica blanca con motivos amarillos, una pieza también amarilla que le cubre la cabeza y cuelga por espalda y pecho, y una prenda negra parecida al griñón o toca que se ponían en la cabeza las beatas y las monjas, y les rodeaba el rostro (RAE 2020). Tampoco las Bene Gesserit ideadas por el director de vestuario de esta miniserie, Theodor Pistek, se corresponden con la imagen ofrecida en los libros. Para ellas, tal y como había ocurrido con los gremiales, se huye del color negro total y se opta por un violeta oscuro, aderezado con algunos motivos de adorno ligeramente orientalizantes, unos bordados que, significativamente, en la reverenda madre Gaius Helen Mohiam son de color amarillo.

Se vuelve ahora al color negro como sombra y manto de amenaza, una idea que en alguno de sus múltiples desarrollos remitiría de manera casi inexorable a una traición futura. En este sentido, la narración contiene varios felones entre sus personajes, pero la atención se centra aquí en el traidor paradigmático, representado por el doctor Wellington Yueh, cuyo nombre aparece ligado a la falsedad y a la maquinación. Él es uno de los personajes principales del libro 1, uno de los hombres de confianza del duque Leto Atreides, su médico personal, el encargado de la salud de la familia Atreides y, en el caso de Paul, también en parte de su educación. Wellington Yueh es un egresado de una Escuela de Medicina Suk, hecho que implica su Condicionamiento Imperial, es decir, el más alto condicionamiento en contra de quitar la vida humana. Bastaría este hecho, esta certificación, para que la persona que detenta esta particularidad se convierta *per se* en un individuo de extrema confianza. En el Universo Conocido, los médicos de este nivel son reconocidos por el resto porque son marcados mediante un tatuaje en forma de diamante en la frente y, además, se les permite llevar el pelo largo y sujeto por un anillo de plata Suk (Herbert, [1965] 2007, p. 595). Pero la historia de Yueh contiene una salvedad, que tendría que ver con la potencia misteriosa del amor. La Casa de Harkonnen mantiene supuestamente presa a su esposa, la Bene Gesserit Wanna, con la que los enemigos de la Casa de Atreides han conseguido chantajear al doctor. Si quiere volver a verla tendrá que tomar decisiones contrarias a su Condicionamiento Imperial que implican, por ejemplo, desactivar los escudos del Palacio de Arrakeen la noche en que las tropas Harkonnen atacan el planeta Dune, dejando sin defensas a la Casa de Atreides, que cae derrotada sin remedio. Desde un primer momento, Herbert da en el libro 1 algunas pistas al lector sobre las intenciones alevosas del personaje y lo hace, precisamente, a través de su apariencia, de su cuerpo revestido. De este modo, el traidor viste ropas negras y luce pelo largo recogido en una coleta anudada en la parte posterior de la cabeza con el anillo preceptivo (Herbert, [1965] 2007, p. 63). La *performance* vestimentaria de Yueh convertiría, por tanto, al personaje en una sombra oscura que culebrea con sigilo por los pasillos nocturnos del palacio, a la espera del momento propicio para asestar la mordida mortal a la mano que le da de comer. Una figura umbrosa cuya larga coleta zigzagueante se convertiría en símbolo del ofidio frío e instintivo.

El actor norteamericano Dean Stockwell es el encargado de interpretar al doctor traidor, que en la película de Lynch adquiere una apariencia bastante aproximada a la descrita en el libro 1, pero sin coleta. La primera aparición en pantalla de este personaje la realiza acompañado del maestro de armas Gurney Halleck (Patrick Stewart) y del *mentat* Thufir Hawat (Freddie Jones), el computador humano (figura 2.3.2.). Los tres

acuden a visitar al heredero ducal a su habitación, donde el joven se encuentra estudiando sobre climatología *arrakiana* y los gusanos gigantes que se desarrollan en el planeta al que en breve va a tener que trasladarse. El doctor comparece vestido con un uniforme de color negro, del que sobresalen en el pecho izquierdo todo un conjunto de finísimos artilugios metálicos que presuntamente el médico acarrea para ser utilizados en la práctica de su ciencia. Un tatuaje con el rombo que lo identifica como doctor Suk preside su frente. La coleta habría sido sustituida por un fino bigote, que deja demasiado espacio sin pelo entre las partes izquierda y derecha del mostacho, lo que lo convertiría en un elemento anómalo o extraño. De este modo, esta singularidad del rostro del médico seguiría actuando como presagio de porvenir incierto, rematando, para mal, el conjunto de la apariencia del personaje tal y como ocurre en el libro 1 con la coleta. Se apreciaría de este modo cómo un elemento natural del cuerpo, en este caso la cabellera o un mostacho, ayudaría a las ropas negras a caracterizar negativamente un personaje destinado a desarrollar en la narración un rol ruin. De hecho, Wellington Yueh es recordado por su alevosa deslealtad a la Casa de Atreides a pesar, incluso, de tener una motivación tan noble para sus acciones como sería el amor verdadero y de haber logrado mediante subterfugios que su plan funesto incluya la salvación para el heredero ducal y su madre. En este sentido, el doctor ha previsto sugerir a los Harkonnen que se deshagan de Paul y Jessica dejándolos con vida en las profundidades del desierto para que el calor extremo o un gusano se encarguen de hacer el resto. De este modo, nadie acusaría a los Harkonnen de haber dado muerte directa a los Atreides. Pero al mismo tiempo el médico Suk ha planeado esconder en el vehículo que debe ser utilizado para el traslado un *fremkit* con los *destiltrajes* que permitan a los rehenes sobrevivir en la arena, en caso de escapar de los soldados que los trasladan, como finalmente ocurre. “A million deaths were not enough for Yueh” dice el refrán recogido por la princesa Irulan en uno de sus escritos (Herbert, [1965] 2007, p. 62), frase que Jessica pronuncia en señal de agradecimiento en la película, cuando se da cuenta de lo que ha dejado para ellos en el vehículo Yueh, el médico enamorado vestido de negro sombrío, el tono rastrero. Ruin y miserable sigue siendo, lógicamente, el comportamiento del doctor en la miniserie 1, donde el atormentado retrato del personaje corre a cargo del actor Robert Russell, para el que el director de vestuario de esta colorista producción ha reservado un guardarropa que nada tiene que ver con la descripción literaria negruzca del libro 1. La estrategia sería aquí la contraria, es decir, vestir al traidor de cualquier cosa menos de canalla, para que su felonía represente, a causa del factor sorpresa, un grado aún mayor de perfidia.

Interesa en estos momentos el *destiltraje* mostrado en la película dirigida por Lynch, trajes de destilación que los *fremen* visten sin capa ni capucha, quedando al descubierto en todo momento unos trajes que han sido elaborados con material de color negro. El color, en este caso, sigue la tónica general de la película, donde la atmósfera oscura sería protagonista. De un *destiltraje* negro se destacaría, para comenzar, la capacidad que tendría para absorber cualquier radiación lumínica. Calefato (2011b, p. 175) apunta la consecuencia subsiguiente al fenómeno físico: la transformación de los cuerpos revestidos de este color en entidades transparentes, anónimas y miméticas. Esta característica sería fundamental para un *fremen* del desierto, que de día se protege en las cavernas del *sietch* del calor extremo, pero sobre todo de los ataques y cacerías humanas promovidas por los Harkonnen. Por la noche, las tribus salen a la arena, a caminar entre las dunas o a recorrer grandes distancias a lomos de los gigantescos

gusanos, representados en la película como moles de color pardo oscuro. Desde el aire, un *fremen* vestido de negro que conduzca un gusano también negro de cuatrocientos o quinientos metros de largo pasaría totalmente desapercibido a ojos de quien mire desde, por ejemplo, un vehículo volador de reconocimiento. Precisamente por este motivo resultaría tan importante aprender a cabalgar un gusano que, según Irizarry (2013, pp. 40-41), sería un rito de paso entre los jóvenes *fremen* que les permitiría viajar largas distancias a través de las duras condiciones del desierto sin ser detectados.

Resultaría lógico por lo tanto en este contexto que se opte por el color negro para los *destiltrajes*, una opción en el tono utilizado para el revestimiento que se manifiesta acorde con la coherencia narrativa entre película y libros. Pero el color negro también tendría su razón de ser en el interior de los *sietch* rocosos representados en la película. La versión de Lynch estrenada en las salas de proyección descarta bastante metraje que había sido grabado en el contexto doméstico de los *fremen*, es decir, sobre la vida cotidiana de las tribus del desierto. Sin embargo, la visión que se ofrece al público contendría pinceladas que dejarían clara la sofisticación tecnológica de los *fremen*, mayormente a partir de la construcción de los refugios cavernosos en los que este pueblo se protege durante el día. En las escenas que reflejan situaciones como el entrenamiento de batalla ofrecido por Paul-Muad'Dib a los guerreros con los módulos sobrenaturales (figura 2.3.2.). También en los discursos del hijo del duque a sus nuevos súbditos para arengarlos de cara a la guerra, donde se perciben estructuras arquitectónicas finamente pulidas en la roca *arrakiana*. Se intuyen además complejos y refinados enseres tecnológicos a partir de algún mobiliario o de armazones de bellas formas que presiden los miles de estanques escondidos bajo la roca donde los *fremen* almacenan millones y millones de decalitros de agua, con la que pretenden cambiar la faz de Arrakis y reverdecer el planeta. Dichos escenarios, contextos cotidianos de interior, parecen haber sido elaborados para dar apariencia de haber sido esculpidos de manera minimalista, es

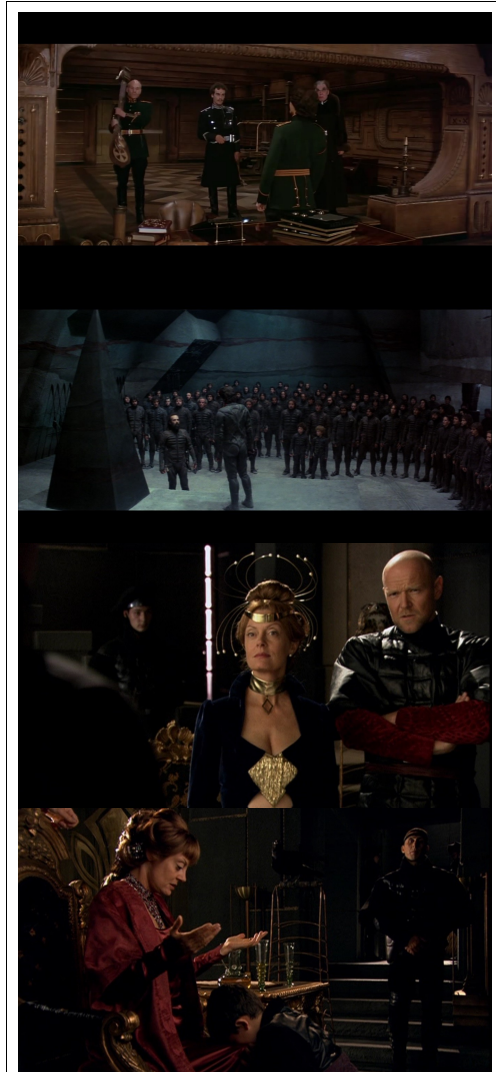


Figura 2.3.2. Los tres maestros de Paul, un grupo de *fremen*, y dos imágenes de Wensicia Corrino en la miniserie 2.

decir, jugando con elementos limitados o esenciales, en una bellísima y finísima roca de color negruzco veteadado, que serviría de marco perfecto encubridor para el negro *destiltraje*. En la visión de Lynch, los *fremen* revestidos con el traje de destilación conseguirían ser entes miméticos que tanto se convierten en figuras transparentes durante la noche, cuando campan por el exterior de sus madrigueras, como se transforman en la piedra más firme cuando viven su cotidianidad al calor del refugio. Se propone aquí inferir, realizando un ejercicio de asociación de ideas, toda una serie de potenciales características psicológicas de los nativos *fremen*, un dibujo estereotipado de su personalidad a partir del color de las prendas que visten, que los señalarían como personas límpidas, diáfanas, claras, secretas, enigmáticas, resistentes, despiadadas, tenaces, firmes, sólidas, pacientes, tercas, perseverantes o férreas.

El negro, por otro lado, poseería una faceta narrativa muy sugestiva. Según Calefato (2011b, p. 174) este color tendría la capacidad de insinuar una pátina, un aura, una forma de glamur, entendido este en el sentido literal de encantamiento, hechizo, fascinación. Este efecto sería detectado en el personaje de la princesa Wensicia Corrino, una de las hijas del emperador Shaddam IV, que aparece en el libro 3 y que centra el argumento a partir de ahora a pesar de que, en su caracterización literaria, la ilustre dama jamás viste de negro. De hecho, Herbert ([1976] 2003, pp. 44 y 188) la imagina bajo una impoluta túnica blanca, una prenda que además aparece adornada con toques dorados, como recuerdo de los días de reinado de la Casa de Corrino. Tal descripción, que apela a un pasado glorioso y fastuoso, tendría que ver con la actual situación de la aristócrata, desterrada por orden del emperador Paul-Muad'Dib en el planeta Salusa Secundus, un mundo yermo, seco y duro que había sido utilizado antiguamente por la Casa de Corrino como planeta prisión y campo de entrenamiento de los fanáticos y fieros soldados Sardaukar. Cuando la Casa de Atreides se hace con el poder imperial, envía a Shaddam IV y su familia a este lugar y, una vez muerto el antiguo emperador, es la princesa Wensicia quien abandera la reivindicación de la legitimidad del Trono del León para su estirpe, representada en su hijo, el príncipe Farad'n. La princesa pasa los días en el palacio de Salusa Secundus maquinando retorcidas maniobras para conseguir que los Corrino vuelvan a sentarse en el trono. Aquello que interesa aquí sería la traducción de este momento de la historia al formato audiovisual, que se realiza en la miniserie 2 con la actriz norteamericana Susan Sarandon dando vida a la hija de Shaddam IV (figura 2.3.2.). El personaje, ejemplo de refinamiento, pasea por las enormes y oscuras estancias del palacio, de paredes contundentes y mobiliario distinguido, afamados y lujosos modelos vestimentarios que luce para ella misma y sus más directos colaboradores, las únicas personas con las que la mujer tendría contacto. Se trata de joyas y vestidos extravagantes y exquisitos que, tal y como ocurre en el libro 3, servirían para recordar un pasado aún reciente en el que la Casa de Corrino era el centro del universo, referente de estilo para las familias nobles del *landsraad*. En la miniserie 2 la princesa no siempre viste de negro, pero cuando lo hace, el color genera en Wensicia un halo de encanto sensual fascinante. Susan Sarandon modula la voz con un marcado toque felino, estirando las palabras, que se convertirían en los maullidos de una gata codiciosa y petulante. Además, sus ademanes y posturas parecen ser consecuencia del opulento vestuario que luce la actriz, unos gestos afectados, a veces levemente histriónicos. Esta *performance* sería la que acompaña todos y cada uno de los planes y tretas de la princesa y haría que el personaje recuerde el misterio y la seducción emanados de las “dark lady” del cine policíaco y “noir” americano y europeo

donde, según Calefato (2009a, p. 136), las actrices interpretaban figuras del imaginario socialmente eliminadas o amenazantes que se vinculaban de manera ambivalente a instancias de emancipación del género femenino característico de la primera mitad del siglo XX.

Aquellas mujeres del siglo pasado vestían en las películas hábitos vagamente masculinos, muchos de ellos estéticamente negros, un punto que la Wensicia de la miniserie 2 no cumpliría en absoluto. Pero sí que es cierto que la princesa Corrino habría sido eliminada de la vida social, al haber sido confinada en el planeta prisión de su padre. A la vez, representa un peligro real para los Atreides, al estar cada una de sus acciones motivada por las ansias de poder y su reclamación del Trono del León del Imperio del Universo Conocido, que considera una propiedad legítima de su familia. En esta producción cinematográfica, Wensicia Corrino sería la canalla de la historia, tentadora en su escenificación y malvada hechicera en su interior. Encarnaría lo que Žižek (2006, pp. 148-149) define como la transgresión representada en la “femme fatale” del film “noir”, que consistiría en la irrupción de un motivo subversivo reprimido por la ideología patriarcal dominante que resulta tolerable porque es de todos conocido que al final va a pagar por ello. La Corrino sería la fuerza más perturbadora de todas las que conspiran contra el Imperio Atreides, identificado aquí como el vértice supremo del patriarcado que domina la civilización representada en esta ficción. La mujer, como elemento agitador, llega incluso a conseguir atacar a los hijos del emperador, con un plan que consiste en introducir en Arrakis unos peligrosos tigres entrenados concienzudamente para acabar con los gemelos Atreides. Pero a pesar de todos los esfuerzos puestos en marcha para acabar con el sistema representado por el nuevo emperador y su familia, la transgresión de la princesa es abortada a manos de su propio hijo, Farad'n, que en un acto de honorable sinceridad acaba confesando las intenciones de su madre ante la corte imperial Atreides. Como las “femme fatale” clásicas teorizadas por Žižek (2006, p. 150), Wensicia Corrino acaba siendo destruida por ser autoafirmativa y por cuestionar la dominación patriarcal masculina, por representar una amenaza para esa dominación, simbolizada por el trono imperial, tradicionalmente en manos de hombres. No en vano, la princesa resultaría impura y torticera, siendo al final una identidad masculina de espíritu noble, honrado y con valores quien consigue poner fin a sus planes, reafirmando como masculinidad y volviendo a poner en orden el *statu quo* amenazado por una fémica que se habría salido de la norma. De hecho, basta recordar el episodio en el que la princesa maltrata psicológicamente a su hijo de corta edad, cuando este acude llorando a su regazo para pedir consuelo después de haber resultado herido en su entrenamiento con los soldados Sardaukar. Ella lo repudia fríamente y lo regaña con desdén, afirmando que ese no es el comportamiento propio de un Corrino, legítimo heredero del trono. Además, Wensicia manipula concienzudamente al príncipe, que vive en la ignorancia bastantes años hasta darse cuenta de la verdadera personalidad e intenciones de su madre que, como propone Žižek (2006, p. 150) en relación con las “femme fatale noir” de los años noventa, tendría mente de chulo pero cuerpo de prostituta.

Wensicia Corrino-Susan Sarandon emana feminidad por los cuatro costados, a pesar de tener que erigirse en el hombre de la casa tras la muerte de su padre. Lo hace con todas las consecuencias, convirtiéndose incluso en una proscrita que acaba detenida y encarcelada cuando se descubre que ella es la responsable del ataque a los gemelos

Atreides. En este punto, parece por tanto ya indiferente que Wensicia vista o no de negro, puesto que en la miniserie 2 la princesa estaría revestida a todos los efectos de una aureola negruzca, calamitosa, que la acompaña vaya a donde vaya y haga lo que haga, una atmósfera embelesante de hechizo que portaría en sí misma el más que probable y renegrido futuro cercenador. Es lo que se verbalizaría como vestir de negro sin utilizar el negro. La princesa es un personaje que sobre todo insinúa, que vale más por lo que calla que por lo que dice de manera explícita. Calla, junto a su fiel escudero Tyekanik, que siempre la acompaña en las elucubraciones y estrategias políticas, y el espectador llegaría a imaginar encuentros sexuales explícitos de tono pornográfico o sadomasoquista entre los dos en la intimidad de las estancias del palacio. Calla, sin que se le conozca marido, y también sería factible pensar en un lesbianismo dejado de lado únicamente para procrear un insigne heredero para el Trono del León. Calla, y el recuerdo de la voz maléfica y felina hablaría de abusos a su hijo, de un probable y doloroso incesto traumatizante para el niño Corrino. Calla, escondida entre las sombras de las amplias estancias de palacio, imaginando que no va a cumplirse la regla del castigo final para los malos porque ella, sí, cree que va a salirse con la suya. Tal sería, como defiende Zizek (2006, pp. 154-155), el contenido fantasmático subyacente apreciable de modo codificado en el “noir” clásico que vendría a representar la princesa Wensicia Corrino en la miniserie 2. Por cierto que las cejas que caracterizan al personaje, ascendentes desde la nariz hacia las sienes, acaban de poner la guinda a una apariencia marcada por las joyas y coronas de formas imposibles sobre tocados capilares circunspectos, los tejidos de raso, seda y terciopelo y las líneas pretenciosamente elegantes. Wensicia Corrino-Susan Sarandon cumpliría con los requerimientos de la “femme fatale” del cine “noir” propuestas por E. Ann Kaplan, caracterizadas por las plumas, las sedas, las ropas de líneas sinuosas y los destellos, en contraposición con las mujeres fieles e impecables, vestidas con tejidos robustos, líneas simples y fantasías tradicionales (Calefato y Giannone, 2007, p. 25). Para encontrar a estas últimas en la miniserie 2 se debería buscar en los *sietch* desérticos de los *fremen*, pero esa es otra historia.

En las líneas anteriores se pondría de manifiesto de manera cierta y comprobable la capacidad comunicativa del cuerpo revestido de color negro además de la aureola de hechizo que llegarían a generar los cuerpos que revisten una alma negra. A partir de la película y de las miniseries 1 y 2 se habrían ofrecido diversos ejemplos de la utilización de vestuario negro enmarcado en atmósferas oscuras con la intención de transmitir al espectador un mensaje claro relacionado con la maldad de los personajes recubiertos de este color. Se habrían recogido, además, ejemplos de poemas oscuros, concepto aplicado al cine de Lynch pero que habría podido ser adaptado a otras realidades audiovisuales, donde la negrura lleva pareja una belleza estética que permite un alto grado de goce y deleite en quien observa. Se habría demostrado, además, que como en otras películas de Lynch, en *Dune* (1984) el negro sería el tono subyacente a todo lo demás, y que sería utilizado en muchos casos como metonimia de la malignidad de los personajes. Los gremiales, por ejemplo, esconderían su vileza en la negrura del grupo, del que resaltaría únicamente el Timonel, desnudo en su tanque de especia. Las Bene Gesserit de esta película serían juzgadas a partir de Gaius Helen Mohiam, prototipo de bruja en el libro 1 y arpía en el film, en el que viste de negro maligno aderezado con ciertos toques de amarillo, propio de científicos y personas de mente iluminada. La reverenda madre también sería ejemplo de poesía oscura visual haiku. Por su parte, la

oscuridad de la niña Alia Atreides sería reivindicada en esta película como la celebración exultante de la muerte y la destrucción, mientras que en el doctor Yueh el vestuario negro actuaría como señal de aviso de la felonía que el personaje va a realizar contra la Casa de Atreides. El *destiltraje* negro se habría demostrado la herramienta perfecta que convierte en transparentes a los *fremen*, a lomos de un gusano en los viajes nocturnos o encuadrados en la roca oscura de los *sietch*, además de permitir el ejercicio de caracterizar psicológicamente al colectivo. En la miniserie 1, los gremiales serían reivindicados como ejemplo de estilo gótico, a partir de la utilización del violeta en los ropajes y de una escenificación medievalizante que relacionaría al grupo con la irracionalidad de un credo religioso. Por otro lado, en cuanto a los personajes de alma negra a pesar de no vestir siempre de este color, se habría analizado el caso de la princesa Wensicia Corrino en la miniserie 2, catalogable como revisitación de la “dark lady” o “femme fatale” del “cine negro”, actuando como la encarnación de la transgresión, siendo la mala de la historia, tentadora y hechicera, y pagando finalmente por la osadía de cuestionar y poner en peligro el *statu quo* masculino.

2.2.d. La *performance* cultural del género, el problema de Herbert.

La tensión entre los signos del cuerpo revestido que remitirían a la masculinidad del individuo y aquellos que comunicarían su feminidad ocupa las siguientes líneas. En ellas se recogen algunas teorías de Calefato y Judith Butler sobre el género y su escenificación exterior, que prima la diferenciación cultural frente a la categorización biológica y que asume el género de las personas como una *performance* o mascarada. Esta visión es constante y transversal en todo el apartado, con aportaciones teóricas continuas en todos los aspectos y ejemplos tratados. En este sentido, se expone y analiza la imagen que sobre el hombre, la mujer y sus diferencias ofrece la civilización transplanetaria contenida en el Universo Conocido. Se habla del estereotipo de hombre y de símbolos que tradicionalmente le serían propios como la barba o la calvicie. También de la mujer como anexo decorativo de la figura masculina, como emblema del cuerpo lujoso por excelencia. Por otro lado, se profundiza en la cuestión de la sociedad *fremen* y la mujer guerrera. También se tratan las diferencias peculiares entre hombres y mujeres *fremen*, a partir de las teorías de Calefato sobre el machismo “bisex” o la ropa unisex. Por otro lado, se trabaja la cuestión del género mezclado y las propuestas en relación con la feminización de la moda masculina y la masculinización de la femenina. Se trata la cuestión de la homosexualidad y su representación a través del cuerpo revestido. Asimismo, se trata la cuestión transgénero a partir del personaje del *rostro bailarín*. Las teorizaciones de Calefato y Butler se completan con la visión sobre estos temas aportada por Evans, Knezková, Kunzru, Torres, Alexander, Lurie, Bahamán, O'Reilly, Georgescu, Kennedy, Palumbo, Racinet, Jones, Moro, Jones, Naha, Rudd, Irizarry, Hyun-Soo, Sooyeon y Sook-Hi, Hernández, Appel, Martínez, Serrato, Touponce y Pérez. Esta indagación se realiza, como es habitual, tanteando materiales culturales como los libros 1, 2 y 3, la película y las miniseries 1 y 2.

El argumentario de la filósofa norteamericana Judith Butler sirve como punto de partida para desarrollar el pensamiento sobre el cuerpo revestido en relación con el género. Según explica Calefato (2002b, p. 65), Butler considera que el género no sería más que una *performance*, es decir, una mascarada, una puesta en escena. A partir de aquí (o

como consecuencia), la italiana coloca la categoría “género” en un complejo universo semántico:

Dal primo punto di vista, abbiamo a che fare con significati di partenza: ci appare come sesso o come genere ciò che immediatamente è, o crediamo che sia, cioè le donne o gli uomini nella loro determinazione corporea e nella loro condizione storica. Dal secondo punto di vista, invece, facciamo i conti con dei significati aggiuntivi, cioè con il sottinteso, il non immediatamente percepito, che si fa sentire, anche se non esplicitamente, su ciò che ci si dà come direttamente presente o come senso comune. Oppure, da un'altra possibile angolatura: ciò che è immediatamente “sesso” (significati di partenza) diventa genere (significati aggiuntivi), assume cioè valore, inteso come orientamento e direzionalità ideologica del significato. (Calefato, 2016a, pp. 81-82)

El género como *performance* sería el efecto que se realiza a través de la exteriorización de signos corporales interiorizados como naturales, que en cambio habrían sido elaborados social y culturalmente, destacando su componente visual. El género, según la investigadora, expresaría una transformación de la diferencia sexual natural y biológica a la diferencia de orden cultural. Se trataría de un concepto en movimiento en grado de deconstruir las complejas relaciones entre cuerpo, sociedad y poder. Según el léxico feminista asumido y utilizado por Calefato (2016a, p. 84), las palabras inglesas “performance” y “perform” serían claves en la aproximación al concepto de género y al tema de la corporeidad. *Performance* se entendería en el sentido corriente que se da a esta palabra en el ámbito artístico y teatral, es decir, escenificación, pero también contendría la idea de realización activa, incluso en modo extemporáneo, de una acción “perform-attiva”, explica la italiana. Para Calefato (2011b, p. 49), el cuerpo revestido realizaría el género como *performance* y representación social en virtud de signos a los que la comunidad atribuye el valor de masculino y femenino. El cuerpo revestido se convertiría así en territorio de negociación de poder, ámbito de construcción de jerarquías que tocarían también la concepción de la sexualidad y la idea del erotismo ligada al vestir. En este sentido, según Calefato (2011b, p. 50), culturalmente aún permanecería enraizada la idea de que la ropa, aquello con lo que el cuerpo se reviste y decora, debería indicar inequívocamente el sexo biológico de la persona recubierta. Pero los signos externos del vestido que hoy se consideran típicos y característicos separadamente de la ropa masculina o femenina tendrían en realidad orígenes y motivos entrelazados entre sí. Por esta razón Calefato (2003a, p. 6) defiende que la historia del vestido sería la historia del cuerpo, de la manera en que la humanidad lo habría construido, imaginado y dividido entre hombres y mujeres.

La canadiense Carrie Lynn Evans parece coincidir con los argumentos anteriormente expuestos. En su análisis sobre el género, la tecnología y los cibernéticos en la novela *Dune*, Evans (2016, pp. 61 y 72) defiende que el género surgiría de la *performance*, materializándose en el hecho de que en la obra de Herbert los hombres desempeñan roles de liderazgo mientras que los logros conseguidos por las mujeres tendrían que ver con su belleza. Además, afirma que el libro 1 sería un texto patriarcal, que representa el sistema de valores de la América blanca, heterosexual y protestante de mediados del siglo XX, además de aceptar el determinismo biológico. Una visión compartida en parte por Knezková (2007, p. 6), que resume la cosmovisión de la novela como un mundo básicamente feudal y controlado por hombres. Kunzru (2015, párr. 7), por su parte, también destaca el orden galáctico patriarcal elaborado por el escritor, pero acentúa asimismo el contrapunto que supondría la existencia del colectivo conformado

por la Bene Gesserit como sororidad de amplio poder. Tomadas las mujeres que integran este grupo como conjunto, la Bene Gesserit sería, según Torres (2010, p. 5), un personaje femenino no arquetípico que, añade Knezková (2007, p. 36), también utiliza las armas de mujer tradicionales, como la belleza y el comportamiento encantador, para conseguir materializar sus objetivos. Con relación a esta cuestión, *Dune* (1965) sería para el lector un texto que contendría un universo ficticio que reflejaría los valores imperantes de la época en la que habría sido escrita la obra, donde *a priori* se asume que la naturaleza y la biología determinarían la sexualidad, es decir, que los hombres nacen machos y las mujeres hembras, y que lo correcto o natural sería que se acoplasen sexualmente los unos con las otras. Ellos, desempeñando el papel de personaje activo, resolutivo y con entidad subjetiva mientras que ellas, consideradas por Evans (2016, p. 44) el “otro” inferior en relación con los hombres, se limitarían a ejercer roles pasivos de receptoras. Las actuaciones de los personajes se corresponderían, además, con un bricolaje específico para construir un cuerpo revestido que realizaría una escenificación acorde con lo que se espera de hombres y mujeres desde la óptica de la América blanca, heterosexual y protestante de mediados del siglo pasado. En términos generales, este análisis se consideraría acertado, pero la presencia de las Bene Gesserit, las poderosas científicas de capacidades múltiples, que manejan desde la sombra los hilos de la civilización, pondría en cuestión esta visión. A este debate también contribuyen otros personajes, como se ve en las líneas siguientes.

Por lo general, la masculinidad de los hombres protagonistas de la narración es representada en la civilización transplanetaria de Herbert como un estereotipo que se enmarca en el orden, lo racional y el poder. Por otro lado, una aproximación superficial a las mujeres llevaría a pensar en ellas como objetos primorosos. Esta visión se trasladaría a las versiones audiovisuales. De hecho, la película de 1984 contiene una escena que sería un ejemplo claro de esta estereotipación, el momento en el que la familia Atréides llega al planeta Arrakis procedente de Caladan (figura 2.4.1.). Siguiendo a Alexander (1993, p. 77), la escena retrata de manera muy efectiva las líneas nítidas y rígidas que demarcarían los roles biológicos del hombre y la mujer, que a su vez se corresponderían con los roles sociales. En la sociedad dibujada por Lynch, ellos visten de manera militar, mientras que ellas lo hacen de manera hogareña y con encanto sexual, lo que vendría a dejar claro que los hombres serían los instrumentos sociales del poder y la violencia mientras que las mujeres serían las portadoras de la sexualidad. Cuando se abren las compuertas de la nave en el *espaciopuerto* de la ciudad de Arrakeen, aparecen los tres miembros de la familia Atréides. Duque Leto, dama Jessica y su hijo Paul hacen acto de presencia frente a las tropas en formación. Los tres han mudado su indumentaria respecto de la que vestían cuando han accedido a la nave, en el planeta Caladan. Ellos endosaban allí uniforme de invierno mientras que la dama lucía un elegante vestido negro de cuello alzado. Los tres con impresionantes y estilosos abrigos de pieles. Sin embargo, después de plegar el espacio y aterrizar en Arrakis, los hombres aparecen ante los ojos de sus nuevos súbditos en uniforme de verano, de color verde suave y de tejido ligero, mientras que la dama opta por el color blanco de un distinguido vestido brillante, que realza su figura femenina al entallarse en la cintura y marcar ligeramente los hombros con unas hombreras muy discretas. La ropa masculina evidenciaría aquí el dominio físico y social del hombre, tal y como defiende Calefato (1999, p. 35), recogiendo las teorías de la ensayista y novelista Alison Lurie. En este sentido, la vestimenta del duque y su hijo vendrían marcadas por

la rectangularidad de las piezas, una forma que connotaría el estatus social de los portadores, en este caso el hecho de ser hombres y por lo tanto estar por encima de la mujer. Ella, por otro lado, destaca por las curvas, la redondez que evocaría a la

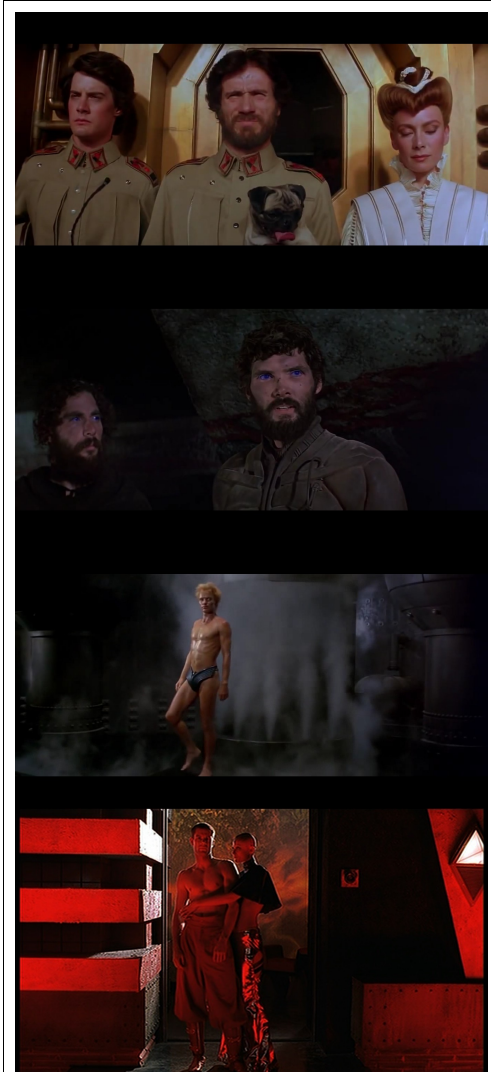


Figura 2.4.1. La familia Atrides llega a Dune. Dos *fremen* barbados, y las dos versiones de Feyd-Rautha de vello completamente depilado.

maternidad. En conjunto, la familia estaría lanzando un mensaje claro a los *arrakianos*: los hombres Atrides han venido a tomar el control del planeta y si hace falta utilizarán la fuerza militar para conseguirlo, mientras que ella va a ser la encargada de repartir belleza por doquier. Significativo, en este sentido, sería el diálogo mantenido en la miniserie 2 por el líder *fremen* Stilgar y dama Jessica, convertida ya en abuela, cuando vuelve al planeta Dune para conocer a sus nietos. “When you first came here many years ago Muad'Dib told me his father said beauty has finally arrived to holdback the wilderness. It is honour may I borrow your duke's words today.” Estas son las sentidas palabras que dedica el *fremen*, postrado de rodillas, a la mujer, que le contesta agradecida con un amable “Good friend”. El diálogo, que aparece en el minuto 17 del segundo capítulo de la miniserie 2, no se corresponde con ningún pasaje literario del libro 3, novela que relata estos acontecimientos, pero se considera aquí muy acertada y pertinente su inclusión porque recogería y apostillaría uno de los aspectos más trascendentes del personaje en cuestión.

Volviendo a la película de Lynch, esta producción reproduce, por otro lado, uno de los estereotipos más asentados con respecto a la masculinidad en relación con la adultez. Se trata de caracterizar algunos personajes utilizando la presencia de la barba, pelo que nace en la cara y que determinaría la separación entre hombres y mujeres a partir de un aspecto externo de la apariencia. A diferencia de las miniseries 1 y 2, donde los barbados tienen una

presencia anecdótica, los machos con pelo en la cara son muy habituales en la película de 1984, que refleja de esta manera la propuesta de Herbert, puesto que en los libros 1, 2 y 3 la mayoría de los hombres *fremen* son caracterizados con barba (figura 2.4.1.). El hecho, en cualquier caso, respondería a la voluntad del escritor de ubicar rápidamente al

lector en una cultura concreta que se asocie con el desierto, para dar verosimilitud y naturalidad a la narración. En este caso, Herbert habría decidido que los hombres *fremen* fuesen barbudos tal y como se espera que sean los hombres árabes islámicos, a los que se alienta a dejarse crecer la barba como signo natural de su masculinidad y parte de la tradición del profeta, según explica Fahd Salem Bahamán (2013, p. 249) en su guía ilustrada para nuevos musulmanes. La regulación de la apariencia del rostro para los creyentes del Islam es completa y se especifica incluso que el bigote debe ser recortado al límite del labio superior, ni más arriba ni más abajo. Pero más allá de los *fremen* de aspecto árabe islámico, en la película de Lynch el duque Leto sería el paradigma de hombre con pelo en la cara. El actor alemán Jürgen Prochnow es el encargado de dar vida al personaje. Siguiendo a Calefato (2016c, p. 200), en él la barba se utilizaría como característica física a partir de la que remitir a la virilidad plena y a virtudes como la sabiduría, la experiencia y la fiabilidad. El Leto de Prochnow reflexiona los pasos que realiza como haría cualquier hombre que posee sabiduría. De hecho la ponderación introspectiva se le presupone al individuo culto e inteligente. Además, es ya un veterano en las lides de las intrigas de las familias nobles, que sienten respeto y admiración por él, lo que habría levantado las suspicacias del emperador Shaddam IV. Por otro lado, el hombre es un líder de confianza, un caudillo para la comunidad Atreides que, como se encarga de dejar claro el doctor Kynes, podría generar lealtades fanáticas entre sus seguidores. Argumentos de este tipo servirían para reclamar al duque como ejemplo de masculinidad prototípica:

The Duke Leto, is a paragon of a strong, effective leader, who commands an impressive force of personality in the presence of his troops, employees, and even his son (Herbert, *Dune* 57). Although he only appears in a handful of scenes before being assassinated, his every interaction reveals a superior intelligence, aptitude for complex political intrigue, and embodiment of the ideal characteristics for both military commander and father figure. (Evans, 2016, p. 48)

Teniendo en cuenta que la ficción de Herbert participaría del discurso de la determinación biológica del género, no debería extrañar que Lynch opte por caracterizar con barba un personaje de masculinidad tan presuntamente completa. Este elemento natural de la apariencia serviría, en la película, para acabar de adobar un personaje que, según Evans (2016, pp. 47 y 49), transmitiría fortaleza y éxito sobre la base del trabajo propio, la determinación y la competencia, cualidades que a menudo se promueven como fundamentales para los hombres que persiguen el sueño americano. La investigadora interpreta estas características como norma heroica de los personajes masculinos fuertes, que exhibirían muchas de las cualidades masculinas, los valores protestantes y la individualidad robusta altamente valorada en la cultura estadounidense.

Pero se hace necesario apuntar aquí que Herbert había ideado un origen para esta saga familiar que entronca a los Atreides con la antigua Grecia terráquea. Hasta en dos ocasiones el autor juega en el libro 3 la baza del origen mitológico de la familia. La primera, en la página 61 cuando Alia, dando síntomas de estar convirtiéndose en una abominación, se encuentra en pleno delirio y es el propio Agamenón, su ancestro, el que le exige a gritos audiencia dentro de su mente. La segunda, cuando Ghanima, la nieta del duque Leto, enarbola ante la princesa Irulan en plena discusión su línea de sangre: “We Atreides go back to Agamemnon and we know what's in our blood. Never

forget that, childless wife of my father. We Atreides have a bloody history and we're not through with the blood" (Herbert, [1976] 2003, p. 301). Sobre esta cuestión, afirma Georgescu (2016, p. 27) que, al usar la mitología, Herbert conseguiría afirmar la universalidad de las figuras antiguas y su poder de permanencia en el tiempo. Según esta investigadora, casi todos los miembros de la Casa de Atreides tendrían su correspondencia en el panteón griego, lo que mostraría la continuidad de la familia con el pasado humano. Kennedy (2016, p. 3), por su parte, apunta que los Atreides entroncan con la tradición nominal grecorromana, judía y cristiana mientras que O'Reilly (1981, cap. 7), que se centra en la antigüedad clásica, afirma que la familia Atreus, origen mitológico de la Atreides, fue la estirpe más desdichada de toda Grecia. Una interpretación similar manifiesta Singh (2012, p. 40), para quien el patrón familiar de los Atreus de la Grecia clásica era el de asesinarse los unos a los otros, como ocurre con la familia protagonista de la saga. En este contexto, la utilización de la barba para caracterizar al personaje de Leto Atreides cobraría aún más sentido si cabe, puesto que permitiría relacionar estéticamente al duque con aquellos ancestros que se pierden en la historia griega milenaria, como los filósofos Sócrates, Platón o Aristóteles, por ejemplo, hombres sabios como pocos y que el imaginario relaciona con rostros barbudos. Diferente es la valoración que se haría de la singularización de los hombres *fremen* como machos detentadores de pelo en la cara. En este caso, se debería tener en cuenta que estos individuos forman parte de un pueblo nómada del desierto, en una sociedad tradicional y de costumbres errantes, que los llevan a trasladarse de un refugio a otro del planeta, buscando de esta manera despistar a los Harkonnen que les habrían dado caza durante años. Se trataría de hombres muy supersticiosos, devotos de sus creencias y muy observantes de la disciplina del agua, pero a la vez serían personas que, ante todo, mantienen el orgullo y el arrojo del que se siente moralmente superior y actúa como tal. En este caso, las barbas enarboladas bajo la capucha del *destiltraje* y la máscara de respiración remitirían a valores como la rebeldía o el utopismo, relacionando los hombres de la arena con personajes históricos como el filósofo Karl Marx, el anarquista ruso Mijaíl Bakunin, el político italiano Giuseppe Garibaldi o el activista del mismo país Giuseppe Mazzini (Calefato, 2016c, p. 200), barbudos ilustres desde la óptica de la izquierda política.

Imagínese al duque Leto o a los *fremen* con el torso desnudo. Teniendo en cuenta las barbas de estos hombres, sería de suponer que sus pechos estarían también profusamente poblados de vello, igual que sus piernas y otras partes del cuerpo. Este aspecto resultaría paradójico, si se tiene en cuenta el argumento ofrecido por Calefato (2011b, p. 57). La profesora afirma que la barba se asociaría socialmente a la masculinidad, pero que la falta de pelo, en particular el cabello, se verificaría en manera a veces excesiva a causa de la hormona masculina por excelencia, la testosterona. La apreciación abriría, desde el punto de vista del determinismo biológico, el debate sobre si se es más o menos macho de manera natural siendo barbudo y veloso o, por el contrario, apareciendo lampiño y pelón. A falta de acceso a un estudio científico que responda concretamente a esta pregunta, la respuesta dependería de los valores culturales imperantes en cada época y lugar. *Dune* aporta matices a la cuestión a partir, por ejemplo, de la representación audiovisual del personaje de Feyd-Rautha, el sobrino predilecto del barón Vladimir Harkonnen. En la película dirigida por Lynch, el británico Sting protagoniza para la posteridad una escena que serviría para ilustrar el asunto ahora tratado. Corresponde al momento en que la Casa de Harkonnen celebra la victoria

sobre la Casa de Atreides, habiendo retomado el control militar del planeta Arrakis. La escena muestra el momento desde la perspectiva de la intimidad de la familia, situando la narración en una habitación que contiene un baño de vapor que está siendo utilizado por Feyd. Al salir el joven del aparato humeante, el barón muestra su euforia por el triunfo dando vueltas en círculos en el aire gracias a los suspensores que le ayudan a moverse. El sobrino hace aparición emergiendo del vapor, imberbe y depilado (figura 2.4.1.). Ni un solo pelo asoma en el cuerpo del actor, más allá de la poblada cabellera anaranjada que corona su cabeza. La imagen del cuerpo en tanga rígido serviría de ejemplo para lo que Calefato (2016c, p. 197) propone como la obsesión de algunos hombres en los últimos decenios: lucir sin vello el escote o “décolleté”. Según la investigadora, algunos representantes del género masculino habrían decidido depilarse no por razones prácticas, como corresponde a ciertos deportistas, sino por motivos estéticos del todo parecidos a aquellos por los que las mujeres se depilarían las piernas, las cejas o las axilas. En este orden de pensamiento, la piel lisa y lúcida asumiría valoraciones positivas que la relacionarían con la juventud o el músculo y, aceptando este argumento, el cuerpo de Feyd-Rautha se convertiría en ejemplo de vigor lozano un tanto dionisiaco, modelo de belleza masculina a partir de un cuerpo convertido en superficie continua, brillante y lustrosa, por efecto de la humedad del vapor y los aceites, que invita a pensar en la suavidad de una piel que envuelve la fibra de unos músculos proporcionados, formados y potentes. Su cuerpo sería, a todas luces, posible ideal de belleza, y a pesar de aparecer completamente depilado, hecho que podría remitir a algunos equívocos, el sobrino del barón Harkonnen sería uno de los personajes de la saga caracterizados por una actitud heterosexual más evidente. Baste recordar la interpretación que hace de este personaje el norteamericano Matt Keeslar en la miniserie 1 (figura 2.4.1.). Feyd-Rautha Harkonnen en la piel de este actor respondería al estereotipo físico del representante impecable de la juventud norteamericana blanca, sana, deportista y económicamente favorecida, muchacho exuberante rubio y de sonrisa perfecta. Feyd-Rautha es un joven musculado de “décolleté” completamente limpio de pelo, que da muestras constantes y evidentes de interés por el sexo opuesto y que, ante cámara, consume sus deseos, dando a entender que podría incluso con varias mujeres a la vez. Un personaje similar sería Korba, uno de los *fremen* que en el libro 2 conspira contra el emperador Paul-Muad'Dib, que en la miniserie 2 protagoniza una tórrida escena sexual con una meretriz a sueldo de Alia, justo antes de ser detenido por participar en el complot contra los Atreides (figura 2.4.2.). Llama la atención que el personaje recreado por el actor checo Karel Dobrý también es caracterizado como un hombre imberbe, si apenas vello en el cuerpo, fibrado, atlético y, además, completamente calvo, rasgo que, según Calefato (2011b, p. 57), sería asociado por el saber popular con la potencia sexual.

En cuanto a las mujeres del Universo Conocido, diversos autores afirman que se trataría de meros personajes secundarios pasivos mientras que otros investigadores defienden que Herbert incluye en sus obras roles femeninos muy novedosos para la época. Knezková (2007, pp. 16 y 69), por ejemplo, habla de un mundo dominado por los hombres en el que las mujeres aparecen de manera escasa, unas féminas que, en cualquier caso, se avanzarían a los roles que les habrían sido asignados. Así, la autora afirma que las mujeres de *Dune* serían personajes con poderes reales, no solo estereotipos. Para Evans (2016, p. 51), por su parte, el colectivo femenino sería representado no solo como altamente inteligente, capaz, bello y mortal, sino que las

mujeres también serían equilibradas, confiadas y distantes. Este hecho, asegura, intimidaría a los hombres, especialmente a los jóvenes. Esta interpretación acerca a esta investigadora a los posicionamientos de Palumbo (1998, pp. 438-439), quien asegura que, si bien en las primeras novelas de la saga original las mujeres Atreides actuarían más de acompañantes del héroe, en las tres últimas novelas, no analizadas en este trabajo, algunos personajes Atreides femeninos participarían de varias características del monomito, es decir, asumirían en cierto modo el rol de héroe de la historia narrada y transitarían su propio periplo. En este punto, y para explorar el papel de la mujer en la ficción imaginada por Herbert, resulta interesante recuperar la escena de la película de 1984 en la que la familia Atreides desciende de la nave que les ha trasladado desde su planeta hasta Arrakis. Como se recuerda, ellos vestidos en uniforme militar, la dama en un fino y grácil vestido blanco brillante que destaca las líneas redondeadas de su cuerpo. Para contextualizar la imagen, se propone tener en cuenta el orden social de las grandes casas del Imperio del Universo Conocido. Herbert dibuja un futuro de miles y miles de años en el que un grupo de selectas familias aristocráticas se reparten el poder y el control territorial de los planetas del cosmos. Se generaría así una trama que en esencia sería parecida a la que habría existido en la Europa de la Edad Media. Dichas familias se organizan políticamente en el *landsraad* siguiendo la estricta regla divisoria social de la *faufreluches*.

Además, para entender en su profundidad la imagen del duque, su heredero y la concubina que lo ha engendrado, se debería tener en cuenta el argumento apuntado por Evans (2016, pp. 47, 39 y 62), quien asegura que la sociedad patriarcal de la civilización representada en la saga incluiría el intercambio de la mujer en el modo detectado por el antropólogo Claude Lévi-Strauss, quien explica que el comercio y la trata de mujeres sería un arreglo esencial para las formaciones sociales de toda cultura, una práctica que él considera universal. Las mujeres en *Dune* serían utilizadas como moneda de cambio entre casas nobles y asumirían los valores masculinos haciendo lo que se espera de ellas, es decir, ser objetos estéticamente bellos y engendrar descendientes que perpetúen las familias de poder. Este sería, desde un punto de vista superficial, el papel que desempeña Jessica mientras baja las escaleras de la nave en el *espaciopuerto arrakiano*. No se debería olvidar que la mujer que ocupa el corazón del duque, su concubina, habría llegado al castillo de Caladan desde una de las escuelas de la Bene Gesserit, donde habría sido comprada por algún estrecho colaborador del duque para él. Otro ejemplo de esta situación sería la propia princesa Irulan Corrino, la primogénita del emperador Shaddam IV, cuyo matrimonio político con Paul-Muad'Dib sirve para dar cobertura legal y legitimidad a la llegada al Trono del León del Atreides, después de vencer a las tropas imperiales con su ejército *fremen*. Irulan se convertiría, según Torres (2010, p. 32), en la esposa trofeo. Sería una persona de segunda, a la que además se va a privar de uno de los dos cometidos que tendrían las féminas aristócratas, el de engendrar descendientes para el mantenimiento de los linajes. Esta labor reproductora sería, desde la óptica de Evans (2016, pp. 3 y 32), un nuevo estereotipo regresivo mediante el que Herbert representaría a la mujer, que la vincularía al sexo instintivo y la ubicaría y limitaría de manera natural en papeles de madre, amante o esposa. Una asociación de la mujer con la naturaleza que resultaría crucial, según la investigadora, para establecer la inferioridad de la mujer respecto del hombre y relegarla al hogar. Knezková (2007, p. 28) coincide con esta interpretación y destaca que las mujeres de Herbert estarían destinadas al cuidado de la casa y a la religión,

siendo temerosas porque no razonan y son un poco absurdas, amén de responder al estereotipo de pasividad y debilidad. Estas supuestas características de las mujeres de *Dune* entroncarían con el segundo cometido que deberían ejercer las féminas de los elegantes salones de la aristocracia transplanetaria, a saber, servir de elemento estético que acompaña al poder, ser obra de arte que pasivamente se deja admirar. Al hilo de lo anterior, Knezková (2007, pp. 16-17) apunta que el hombre sería el que tiene objetivos y la mujer se limitaría a dar apoyo para que el macho consiga sus metas. Jessica y la *fremen* Chani, por ejemplo, representarían el rol de madre y esposa aunque ninguna de las dos se haya efectivamente casado con sus parejas. Este dato es importante, porque en la sociedad dibujada por Herbert, la mujer conseguiría su estatus a través del matrimonio, de ser “mujer de”. De todos modos, nadie cuestiona la posición de estas dos mujeres en la narración, dos ejemplos, en cualquier caso, de féminas que rompen los esquemas. Esto sería así porque ninguna de las dos es en absoluto pasiva, sino que tienen iniciativa y saben salir adelante por sí mismas en infinidad de situaciones. Pero Jessica sí que cumpliría el rol de pieza de arte que es admirada por su belleza, una obra artística de carne, hueso y revestimientos, estética y armoniosamente perfecta, objeto decorativo de deseo. Herbert hace llegar esta idea al lector a través del diálogo entre el barón Vladimir Harkonnen y el *mentat* Piter de Vries, mientras los dos discuten qué recompensa debería otorgarle la baronía al computador humano una vez hayan conseguido recuperar el planeta Arrakis y acabar con la Casa de Atreides. El barón ofrece a su asesor un premio muy tentador, ejercer el poder sobre un ducado entero, mientras que el *mentat* reclama lo que a su entender tiene aún más valor que el simple poder territorial, la posesión de dama Jessica: “You want her because she was a Duke's woman, a symbol of his power – beautiful, useful, exquisitely trained for her role” (Herbert, [1965] 2007, p. 184). Esta es la respuesta que espeta el barón al trastornado computador humano, palabras que ubicarían claramente a la mujer en el papel que le habría tocado desempeñar en la vida, el hermoso, útil y exquisitamente entrenado símbolo del poder de un duque de las galaxias.

El cuerpo revestido de la mujer relegada socialmente al papel de objeto estético de acompañamiento y placer procreativo tendría un ejemplo claro en la burguesa que, tal y como explica Calefato (2000a, p. 122), estaría imposibilitada para cumplir ninguna operación práctica a causa de sus vestidos embarazosos, bustos, corsés y crinolinas. Esta mujer viviría por y para el adorno. En este sentido, la película de Lynch ofrece al espectador una composición visual acorde en buena medida con dicha descripción, aunque la escena en cuestión no esté protagonizada por las esposas de hombres burgueses sino por las damas de una corte imperial. La secuencia se produce al inicio del film, cuando el emperador Shaddam IV está a punto de recibir a la delegación del Gremio Espacial en la sala del Trono del León. El Corrino aparece rodeado de asesores, militares y cortesanos, entre los que se encuentran su hija y las damas de compañía. Sin llegar al lujo y a la frivolidad de la corte de Luis XVI de Francia, la puesta en escena del grupo femenino de las Corrino recordaría a las mujeres que, según dejó retratado Racinet (2017, pp. 178 y 181), integraban la corte de Catalina de Médici en la Francia del siglo XVI durante el reinado de Enrique III. Eso teniendo en cuenta que Irulan Corrino en la piel de Virginia Madsen tendría una belleza más próxima a Diana de Poitiers que a la de la madre del ambiguo monarca francés. En cualquier caso, como sus damas de compañía, Irulan se desenvuelve por la sala del trono de su padre embutida en un pomposo vestido. Como notas destacadas, la parte superior del traje, un jubón

ajustado a modo de corpiño, deja parte del pecho y de los hombros al descubierto, una desnudez que se tamiza por la tenue gasa negra que cubre las cabezas, el rostro y el pecho de las mujeres. Por otro lado, la parte inferior del vestido utiliza un evidente armazón, que incrementa el volumen del traje de la princesa y de sus damas de compañía. Por la silueta, parece que la opción elegida por los diseñadores de vestuario de la película sería la del guardainfante, que el espectador asociaría rápidamente con aristocracia, derechos dinásticos, frivolidad y lujo, cumpliéndose en este caso la prerrogativa propuesta por Calefato (2014b, p. 56) de que el cuerpo femenino sería el cuerpo lujoso por excelencia. Un cuerpo que, así vestido, resultaría un elemento de ostentación nada práctico y bastante incómodo, a tenor de la angostura del corpiño de las damas. Imágenes de este tipo habrían llevado a Knezková (2007, pp. 6 y 69) a afirmar que la adaptación del libro 1 realizada por Lynch resultaría bastante hostil hacia la mujer y sus roles, que serían limitados, mientras que en las miniseries 1 y 2 estos papeles se enriquecerían e incrementarían las acciones de las féminas, proporcionando estos productos de la industria creativa una gran cantidad de material interesante en relación con la mujer. De hecho, la investigadora afirma que la miniserie 1 firmada por John Harrison parece un trabajo más abierto a las mujeres ya que estas desarrollarían más sus potencialidades, en contraposición a la película de 1984, donde el corte de escenas realizado a la hora de editar la versión que finalmente se estrenó en los cines llevaría incluso a mutilar el papel de la mujer.

Lynch acertaría de pleno, por otro lado, en la representación de uno de los roles femeninos más interesantes de Herbert, la “guerrera”, que participaría de las intrigas palaciegas y por tanto merecería ser temida. Una mujer que, acotando el foco de análisis a las tribus del desierto, resultaría una pieza altamente valiosa y apreciada socialmente, parte fundamental del tejido humano de un pueblo. Calefato (2002b, p. 59) denomina “guerrera” a una figura que tendría bastante tradición en Occidente, alimentada por la moda y otros sistemas que funcionan a través de la imagen, como el cine. Herbert habría recogido en sus obras esta tradición. De hecho, Evans (2016, p. 51) explica que en el Universo Conocido las mujeres serían capaces de matar y, además, la mayoría de las mujeres que aparecen en las páginas de estas novelas, como dama Jessica, Chani, dama Fenring o la princesa Irulan, tramarían el asesinato de otras personas en un momento u otro de la narración. Jones (2003, p. 172) añade, a este respecto, que en algunos casos el lector tendría por delante el icono de la heroína femenina, que no rivalizaría con el hombre sino que sería su *alter ego* permisivo, hembras duras por fuera y femeninas por dentro. Un ejemplo de esta idea se encontraría en Jessica que, como apunta Knezková (2007, p. 45), demostraría su habilidad para la lucha en el encontronazo que ella y su hijo tienen con Stilgar y que vendría a demostrar que su rol en la novela va más allá del papel de madre y esposa. No hay que olvidar que Jessica es una integrante de las Bene Gesserit, un hecho que la convertiría en un personaje femenino formidable y único para la época en la que fue escrito el libro, los años sesenta, ya que, según Evans (2016, p. 3), las integrantes de la hermandad funcionarían como robots en su agudeza mental, poseerían formidables poderes de lucha y, aparentemente, estarían libres de debilidad emocional. Sus cuerpos, desnudos y revestidos, se convertirían por estas razones en el escenario de un tira y afloja constante entre lo que se entendería por masculino y lo que personificaría lo femenino puesto que, por ejemplo, podría darse el caso de una Bene Gesserit vestida de gala que batallase contra el más formidable de los soldados y ganase la contienda. Esta tirantez entre

masculino y femenino, por otro lado, se identificaría también en un marco bastante alejado de la corte imperial o los grandes salones de los palacios de la aristocracia intergaláctica. Para ello habría que mirar en el interior de las grutas cavernosas donde se ocultan los *fremen*. Allí es donde se volvería a encontrar esta tensión.

Sobre las mujeres *fremen*, afirma Kunzru (2015, párr. 10) que estos personajes femeninos son fuertes y activos, no siguen la separación entre hombres y mujeres de los beduinos actuales, en los que supuestamente se habría inspirado Herbert para crear las tribus del desierto de Arrakis. Las *fremen* luchan y contradicen a los hombres, pero como contrapunto serían ellas las encargadas de criar a la prole. Tal y como argumenta Knezková (2007, p. 61), en la sociedad *fremen* no habría igualdad entre hombres y mujeres porque, a pesar de que ellas luchan junto a los hombres en la batalla, al final la desigualdad se manifestaría al analizar las diferentes escenas rituales de las tribus, que separarían a hombres y mujeres. En cualquier caso, ellas serían capaces de unir en un mismo cuerpo la maternidad más abnegada, paradigma de la feminidad tradicional, con la ferocidad del ataque en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, que no dudarían en mantener si llega el momento, como se pone de manifiesto a lo largo de la saga. En este sentido, la sociedad tradicional *fremen* llegaría a recordar a la utopía imaginada por Moro ([1516] 1999, p. 143) cuando, en relación con la guerra, explica el inglés que las mujeres de la isla Utopía se ejercitan asiduamente en la disciplina militar en días determinados, tal y como hacen los hombres, para que no sean inhábiles en la lucha cuando sea necesario. El hecho de que las *fremen*, como las utópicas, asuman el rol de guerreras cuando se da el caso se interpretaría como un acto de fidelidad a la tribu. Teniendo en cuenta que los maridos, según Moro ([1516] 1999, pp. 138-139), aprecian más la fidelidad que la belleza, esas mujeres que anteponen el pueblo a su propia vida serían, como en el caso de las *fremen*, las mejor valoradas, tal y como ocurre con las féminas utópicas que visten prendas morales, que en el caso de las



Figura 2.4.2. Korba también luce depilado. Chani en su vertiente guerrera. Una *fremen* con adorno en el pelo y los *destiltrajes* de ambos sexos.

fremen se concretarían en el *destiltraje*, la prenda moral por excelencia entre las tribus del desierto por ser emblema de la disciplina del agua, la doctrina que regula el comportamiento correcto de los *fremen*. El ejemplo de mujer perfecta, en este sentido, se encontraría en el personaje de Chani enfundada en un impactante traje de destilación en la película de Lynch, batallando junto con los hombres en la contienda contra las tropas Harkonnen (figura 2.4.2.). En el análisis que realiza de este personaje, Knezková (2007, pp. 61 y 64-66) defiende que la concubina de Paul sería mejor en el campo de batalla que muchos hombres. Ella sería el centro de la vida emocional del heredero del duque Atreides, madre y esposa, pero su carácter activo contrarrestaría este papel. Como profesora del Atreides en materia de tradiciones *fremen*, ella lo dominaría a él, corregiría sus errores y por tanto no personificaría el rol de mujer sumisa. Por otro lado, Chani sería quien protege a Paul de sus sueños y de la gente, un matiz del personaje que se ve en los libros 1 y 2 y en las miniseries 1 y 2, pero que no aparece en la película. En esta producción cinematográfica se incide principalmente en las hazañas bélicas de la *fremen*, que quedan para siempre en el imaginario colectivo como *performance* marcial ejecutada por la actriz norteamericana Sean Young a lomos de un gusano de arena, disparando a diestro y siniestro, en la épica escena que representa la batalla final de Paul-Muad'Dib y los *fremen* contra las tropas del Imperio.

La compañera de Paul-Muad'Dib no es la única mujer *fremen* que encajaría en el rol de “guerrera”. De hecho, en los primeros capítulos del libro 1 Herbert se encarga de dejar claro por boca del doctor Yueh, mientras este alecciona a Paul sobre los habitantes del desierto, que “their women are as fierce as the men”, teniendo en cuenta que estos “compose poems to their knives” (Herbert, [1965] 2007, p. 42). En este sentido, la película de Lynch ofrece a lo largo de su metraje escenas en las que las mujeres *fremen* demostrarían dureza física, agresividad o temeridad, exactamente igual que sus compañeros masculinos de tribu. En los momentos filmicos que ilustran entrenamientos o guerra de guerrilla contra Harkonnen o contrabandistas, siempre aparecen mujeres entre los *fremen* activos militarmente hablando. La imagen ofrecida por estas “guerreras” encajaría con el argumento de Calefato (2002b, p. 59), que habla de figuras que dificultarían sobremanera su identificación de género y por tanto incómodas por la posición que asumirían en relación con los roles sexuales codificados. De ahí precisamente vendría su fascinación, que en buena medida se reconduce en la película a partir de un par de detalles de la apariencia exterior de estas combatientes. En el desierto comparecen generalmente con el pelo recogido, aplastado hacia atrás. Este hecho, desde el punto de vista pragmático, permitiría a las mujeres una mayor libertad de movimientos. Pero a cambio los responsables de vestuario habrían colocado en la parte posterior de la cabeza de las féminas, donde se anudan el pelo en un moño, una estructura tridimensional a base de palos entrelazados que serviría para sujetar el pelo y, a la vez, para diferenciarlas respecto de sus compañeros hombres, que en ningún caso aparecen con la cabeza adornada por tal artefacto (figura 2.4.2.).

Respecto de la mujer en la sociedad *fremen*, Knezková (2007, pp. 62 y 67) remarca que en apariencia existiría mayor igualitarismo que en la *faufreluches* pero, al profundizar, se percibiría que las actividades de las mujeres estarían igualmente limitadas como en la sociedad imperial. De hecho, el combate de honor cuerpo a cuerpo mantenido entre el *fremen* Jamis y Paul Atreides serviría de ejemplo para clarificar la posición de la mujer *fremen*. Al vencer, el Atreides recibe las posesiones de Jamis, entre las que se

encuentran objetos varios pero también personas. Es el caso de Harah, la esposa del *fremen* muerto, que es dada a Paul como sirvienta, aunque él podría haberla elegido como esposa si hubiese querido. Quedaría claro que Harah está al mismo nivel que un juego de café o el espacio de la caverna que Jamis utilizaba como su apartamento en el *sietch*. Por otro lado, los libros 1 y 2 ofrecerían una visión de la concubina Chani bastante peculiar. Según Jones (2003, p. 172), su papel se correspondería con el de una damisela, es decir, la recompensa del héroe. El rol de mujer dependiente del hombre se haría más palpable en los productos audiovisuales elaborados a partir de los libros 1, 2 y 3. Es el argumento defendido por Knezková (2007, p. 21), que asegura que en estos productos de la industria creativa ellos aparecerían conectados con la razón, mientras que ellas estarían unidas a los sentimientos. Precisamente así sería Chani en la película de Lynch, un personaje cuya caracterización resulta mucho más limitada que la del libro 1 donde, según esta investigadora, ejercería también de mensajera y de maestra del heredero Atreides. En esta versión cinematográfica del libro 1, las diferencias en el cuerpo revestido de hombres y mujeres vendrían marcadas por aquello que hace diferente a un *destiltraje* igualitario que utilizan tanto ellos como ellas. En este sentido, el traje de destilación de la película de 1984 presenta lo que se denominaría como desemejanzas de género, que se concentran, sobre todo, en la forma de los bolsillos de recuperación del agua procesada, que son de una manera en los *destiltrajes* masculinos y de otra en los femeninos. Tal y como explica Naha (1984, p. 72), el diseñador de vestuario de la película, Bob Ringwood, había previsto sutiles cambios que harían más femenino al cuerpo de la mujer revestido con dicha prenda, al incrementar los pechos (figura 2.4.2.). Teniendo en cuenta que Herbert relacionaría a los *fremen* con el mundo árabe-musulmán, la voluntad de dejar bien escrito sobre el cuerpo quién es hombre y quién mujer respondería al interés de los creativos de la película de cumplir con los requerimientos vestimentarios que debe observar el practicante de la religión islámica. De hecho, según explica Bahamán (2013, p. 198), es ilícito para un creyente musulmán vestir lo que es propio del sexo opuesto, un hecho que supone un pecado grave. Tampoco debe uno asemejarse al otro sexo en la manera de hablar, caminar o moverse, según la naturaleza sana y el buen juicio. En caso de que esta hubiese sido la tesis, los creativos de *Dune* (1984) parecerían haber solucionado el brete diferenciando los *destiltrajes* masculinos a partir de unos bolsillos de recuperación que se ubican en el pecho y que consisten en cuatro franjas horizontales situadas sobre los pulmones. En las mujeres, las tiras desaparecen para ser substituidas por un único bolsillo de recuperación que sigue el contorno de los pechos. Pero a pesar de las diferencias, la prenda se ubicaría, como concepto vestimentario, en lo que Calefato (2002b, p. 65) categoriza como moda unisex, donde los rasgos distintivos de lo masculino, como la rigidez y las líneas cuadradas, y de lo femenino, como la redondez y la suavidad, se mezclarían y rediseñarían en una universal equiparación de derechos entre hombres y mujeres. En el traje de destilación diseñado para la película de Lynch, no existe diferencia de color para ellos o ellas, un hecho que unificaría a ambos géneros. Además, todos resultan objetos recios y contundentes, con forma de estructura simétrica que sigue un itinerario geométrico, lo que les situaría en el marco de la masculinidad. Por otro lado, tanto en hombres como en mujeres el traje de destilación marca los músculos del que viste la prenda, resaltando mediante abultamientos las zonas donde se presupone que la persona revestida tiene los músculos principales, un hecho que se destaca con especialidad en los abdominales o las piernas, por poner algún ejemplo. Asimismo, la superficie del traje se antoja igual de tersa tanto en ellos como en ellas,

una característica que feminizaría la prenda. Ahondando en la categoría unisex de la ropa, Calefato (2011b, p. 50) explica que fue inventada hace más de medio siglo y que sus principales usuarios serían los niños y niñas de cero a doce años. En cualquier caso, la investigadora pone énfasis en la paradoja que supone el hecho de que, aunque las prendas mantengan unas formas y cortes aptos para todos, al final los motivos con los que son adornados los tejidos o camisetas incurrirían en claras diferenciaciones de género. Podría darse el caso de que el estampado para ellos consistiese en una ristra de coches, autobuses y camiones mientras que en ellas se optaría por cisnes, corazones y mariposas. De igual manera actuarían, en este sentido, los bolsillos de recuperación diferenciadores de género en la película de Lynch.

En esta producción cinematográfica, el espectador se encuentra ante la representación de unas guerreras, no cabe duda, pero dichas combatientes no renunciarían a su femineidad y enarbolan sus atributos físicos femeninos a través del efecto óptico de mostrar lo que queda oculto, a partir de la forma de los revestimientos corporales, que ensalzarían la figura humana contenida en él como reclamo sexual. Se trataría de un recubrimiento del tipo Wonderbra, según Calefato (1999, p. 75) el revolucionario sujetador británico con efecto “push-up” o de realce, que ofrecería el apoyo físico y también moral para las mujeres menos satisfechas con su propio cuerpo. De este modo, la versión femenina de los *destiltrajes* de la película de Lynch relacionaría a estas prendas con Eros, con la voluntad erótica de los revestimientos humanos, puesta en práctica a lo largo de la historia tanto por las mujeres como por los hombres. No en vano, los trajes de destilación masculinos también jugarían, en esta producción, a enfatizar los atributos viriles de los machos mediante las formas del *destiltraje* que destacarían el bulto de la entrepierna de los guerreros. Esta corriente estética fue detectada por Calefato (1999, pp. 77-78) en la moda masculina de la segunda mitad de los noventa. La investigadora italiana la denomina machismo “bisex”, y consistiría en lucir prendas ajustadas que pondrían de manifiesto bajo la ropa los volúmenes viriles, que habrían recibido también algún que otro apoyo acrecentador artificial, por ejemplo, espumas acolchadas. Como concepto, el *destiltraje* de 1984 representaría esta tendencia y se equipararía, además, a la ropa interior diseñada para exaltar los atributos sexuales, con nervios, pliegues y abultadores que enaltecerían el paquete del hombre, consumando de esta manera la hipermasculinidad detectada en los *fremen* por Evans (2016, p. 54). Siguiendo a Calefato (1999, pp. 78-79), la idea sería recuperar para el mundo occidental las soluciones ofrecidas por culturas y poblaciones distantes, que acentuarían en la ropa el sexo masculino a través de decoraciones o postizos que exageran las dimensiones del pene y los testículos. La función ritual de reclamo sexual de este género de recubrimientos sería notoria y estos signos del cuerpo revestido supondrían el cruce entre religiosidad popular, estética y erótica. La investigadora encuentra un ejemplo en la Europa de la Edad Media y su “braghetta”, pieza que se vestía bajo las calzas para controlar los atributos masculinos, y que con el tiempo se convirtió en elemento de exaltación del falo. Por lo tanto, ya sea el *destiltraje* femenino con pechos potenciados ya el masculino con la exhibición de la zona del bálano, el espectador se encontraría ante revestimientos corporales que apelarían directamente al atractivo erótico y a la cópula, a partir de los que diferenciar claramente los roles sexuales de quienes los visten. Se consagrarían así las diferencias conectadas culturalmente al rol social de mujer y hombre.

Aunque Herbert no ofrece en los libros 1, 2 o 3 una descripción estética detallada de los *destiltrajes*, en la mente del autor la prenda sí que poseería diferencias para hombres y mujeres. Una cita del libro 1 aparecería como prueba de contrastación: “A woman came climbing up the rocks toward them, her eyes between stillsuit hood and face mask flicking between Paul and his companion. She stopped in front of Paul” (Herbert, [1965] 2007, p. 471). La referencia corresponde al momento en el que Paul-Muad'Dib se reencuentra en el desierto con el guerrero trovador fiel a la Casa de Atreides Gurney Halleck, unos años después del ataque Harkonnen que acaba con la vida del duque Leto. Halleck ha permanecido todo este tiempo oculto entre los contrabandistas que comercian de manera ilegal con especia, producto que venden a cualquiera de fuera del planeta Arrakis que esté dispuesto a pagar. Cuando el heredero Atreides y su maestro de armas topan en el desierto, Paul está acompañado por algunos *fremen*, todos vestidos de la manera apropiada, es decir, con *destiltraje* y capa *jubba*. La persona que se aproxima a Paul, de la que como rasgo identificativo únicamente se perciben los ojos, entre la capucha del *destiltraje* y la máscara facial, es introducida por la narración directamente como una mujer, por lo que el lector estaría obligado a pensar que, a falta de otros datos, los *destiltrajes* de Herbert también contienen diferencias de género entre hombres y mujeres. Es decir, de entre todos los compañeros del Atreides, todas personas vestidas prácticamente igual, la voz narradora sabría que quien se acerca es mujer y no hombre, tal vez por algún detalle en su recubrimiento. Se pondría de relieve aquí la dimensión del género, determinante cuando se afrontan los fenómenos vestimentarios. Sería lo que Calefato (2011b, p. 50) define como el tema de la dualidad, de la oposición simbólica entre masculino y femenino, que estaría presente desde la tierna infancia en la ropa como signo de representación del género. De manera muy simplificada, sería la idea de que a los niños se les viste de azul y a las niñas de rosa. Tan enraizada habría estado esta construcción en el pensamiento occidental que no es extraño que la literatura recoja el planteamiento. En el libro 1, por ejemplo, se da por hecho que un *destiltraje* serviría para diferenciar hombres y mujeres, incluso sin haber ofrecido una descripción formal que así lo ratifique. Testimonio de que la sociedad tradicional de los *fremen* perpetuaría esa oposición entre masculino y femenino serían los regalos enviados por los habitantes del desierto al duque Leto y su familia, cuando llegan al planeta que ahora deben regir.

They've sent us a gift – stillsuits of their own manufacture... maps of certain desert areas surrounding strongpoints the Harkonnens left behind. (...) They've also sent some incidental things – jewelry for the Lady Jessica, spice licour, candy, medicinals. My men are processing the lot right now. There appears to be no trickery. (Herbert, [1965] 2007, p. 93)

Es reseñable que los *fremen* envíen al duque Leto *destiltrajes* realizados por ellos mismos, uno de los objetos más preciados en el planeta puesto que el traje de destilación asegura a los habitantes de la arena la supervivencia en condiciones extremas, mientras que para dama Jessica las tribus se hayan decantado por las joyas. Se trata de abalorios con los que adornar a una mujer que, de por sí, vendría a ser considerada como un elemento adjunto al poder, un adorno o aderezo de ese poder. En el acto de regalar, los *fremen* reproducirían un discurso muy arraigado que no es otro que la superioridad del hombre sobre la mujer. Tal y como propone Knezková (2007, p. 43), la sociedad descrita en los libros aquí analizados recordaría a la Edad Media, donde los hijos eran más valorados que las hijas, con todo lo que eso comporta. Con dichos regalos tan diferenciados, desde la perspectiva de género, los *fremen* estarían

lanzando una serie de mensajes a los agasajados. Para empezar estarían dando por hecho que la vida del macho vale más que la de la hembra, porque sí que merece ser protegida con un traje de destilación. Además, les estarían explicando cómo se organiza una pareja a partir de los revestimientos corporales que endosan. Al duque Atréides, el hombre, le correspondería un *destiltraje* con el que protagonizar incursiones desérticas, asignándole así el rol activo del género fuerte dentro de la comunidad. Para la dama se eligen joyas, un presente acorde con la posición de persona de élite pero a la vez de dependiente, pasiva, receptora. Belleza humana acicalada por la belleza inorgánica de las piedras preciosas que, en cualquier caso, de poco le iban a servir en caso de encontrarse en medio del desierto a temperaturas disparadas con el Sol en su posición más elevada en el cielo. Por lo tanto, se estaría relegando a la compañera del duque a las profundidades de las cavernas del *sietch* o a las cámaras interiores del Palacio de Arrakeen.

Otro ejemplo de vestuario que caracterizaría y diferenciaría entre masculino y femenino se encuentra, nuevamente en la película, en la escena en que Paul Atréides y su madre son interceptados por el grupo de *fremen* comandados por Stilgar cuando los primeros huyen de las hordas Harkonnen. Se ha producido un forcejeo entre guerreros y fugitivos, que al final es reconducido hábilmente por ambas partes. Con las aguas en calma, Paul baja desde la gruta en la que se ha escondido y lo hace acompañado por Chani, a la que acaba de reconocer como la chica que le hace preguntas en los sueños prescientes que ha tenido antes de viajar a Arrakis. La imagen de los dos jóvenes en la gruta oscura posee una gran belleza. Se trataría, de nuevo, de otro poema oscuro de Lynch. Chico y chica visten el reglamentario *destiltraje* negro y llevan el tubo de respiración ajustado en sus fosas nasales. Además, como parece ser preceptivo entre las *fremen* que están en el desierto en esta producción audiovisual, Chani luce su pelo estirado hacia atrás, recogido en un moño. Pero una peculiaridad de la indumentaria de la joven serviría para desencadenar la especulación más sugerente. El *destiltraje* de la chica aparece completamente manchado por una fina capa de polvo blanquecino (figura 2.4.3.). Un hecho que sería visto con cierta ironía por la actriz Sean Young como la personificación de la moda, según explica Naha (1984, p. 93). En una interpretación superficial, el espectador pensaría que la pátina polvorosa habría llegado al traje de destilación de la joven por participar en el forcejeo con Paul y su madre, que habría motivado su caída en el suelo de la gruta donde se desarrolla la contienda. Pero en un nivel más profundo, la capa blanca sugeriría, en el contexto de la historia narrada, la condición virginal de la *fremen*, ratificación previa del más que probable futuro amoroso de los dos jóvenes personajes. Según la investigadora Eva Heller (2017, pp. 155-156), el color blanco se asociaría con el comienzo y la resurrección, con lo limpio y lo esterilizado, con la inocencia y la rendición y, también, con el bien y la perfección. Chani, recubierta de la blanca aureola, marcaría el inicio de una nueva vida para Paul, que reviviría a partir de ese momento después de una situación trágica que casi supone la muerte de su linaje. La *fremen* sería, además, en su ingenua candidez, quien cae presa del amor a un desconocido venido de otro planeta ante el que se rinde. Chani, la joven bondadosa y de belleza impecable.

Blanco es el color de los dioses: el dios Zeus se aparece a Europa como un toro blanco, y a Leda como un cisne. El Espíritu Santo se presenta como una paloma blanca. Cristo es el blanco cordero. El unicornio blanco es el animal simbólico de la Virgen María. Y los ángeles son representados casi siempre vestidos de blanco y con alas blancas. (Heller, 2017, p. 157)

Chani sería, como se ve a lo largo de los libros 1 y 2, el ángel mensajero que sirve de puente entre Paul y el mundo *fremen*, entre el dios redentor anhelado y el pueblo adorador compuesto por los perseguidos y los torturados. Blanca es la película harinosa que cubre el cuerpo revestido de Chani, que se convertiría, por obra y milagro de la purificación simbólica del color “más perfecto” (Heller, 2017, p. 155), en la digna merecedora del amor del heredero ducal, futuro emperador y padre, junto con ella, de los gemelos Atreides que continúan la saga.

Chani es la compañera inseparable de Paul hasta que muere después de dar a luz a sus hijos, hecho que acabaría de rematar la frágil estabilidad psicológica del emperador, sometido a las hercúleas tensiones interiores provocadas por la ingestión del Agua de Vida. El tóxico veneno iluminador habría potenciado de manera estratosférica las capacidades cognitivas del personaje. El hecho sería muy positivo en algunos aspectos, como por ejemplo las capacidades prescientes, que le permitirían mantener el sentido de la visión a partir de sus memorias del futuro a pesar de haberse quedado ciego. Pero resulta también tremendamente destructivo en otras facetas. El hecho de salir victorioso de la toma del Agua de Vida convierte a Paul en el *kwisatz haderach*, el Ser Supremo anhelado por las Bene Gesserit o, a lo sumo, en algo muy aproximado. Sería un Bene Gesserit masculino, el único de esta modalidad en la historia humana porque tal y como quedaría claro en el libro 1 en boca de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, todos los hombres que han intentado consumir el Agua de Vida habrían perecido. Evans (2016, p. 60) interpreta la situación como otra prueba del determinismo biológico de *Dune*, ya que las capacidades naturales del hombre superarían a las mujeres. Esto sería así porque la peculiaridad del *kwisatz haderach* sería la de poder mirar a las líneas masculinas y femeninas de las Otras Memorias presentes en su mente, cuando las Bene Gesserit únicamente pueden acceder a las de sus antepasadas mujeres. Así que ante esta tesitura, Evans (2016, p. 61) argumenta que la diferencia de género sería una realidad medible a nivel celular en *Dune*, que dictaría las características y limitaciones de hombres y mujeres. El único que superaría ese estadio sería el *kwisatz haderach*, que sumaría en un mismo cuerpo al macho y a la hembra, tal y como explica Palumbo (1998, p. 453), que afirma que al transmutar el Agua de Vida, Paul uniría dentro de sí la polaridad masculino/femenino, convirtiéndose en una reverenda madre Bene Gesserit macho. Debería ser tenido en cuenta, además, un hecho apuntado por Rudd (2016, p. 49) y que resultaría fundamental para entender la situación: Jessica habría roto con el pasado al instruir a su hijo Paul en los modos Bene Gesserit, que serían exclusivamente para mujeres. En este sentido, Knezková (2007, p. 51) argumenta que la concubina del duque habría asumido el rol de consejera, propio de los hombres, para transmitir conocimientos a su hijo y para darle consejo. Estas enseñanzas de madre a hijo, enmarcadas en lo que se debería etiquetar como conocimientos propios de la cultura femenina de las Bene Gesserit, habrían sido interiorizadas por el joven, formarían parte ya de los antecedentes que permanecerían en él como en un segundo plano. Al beber el Agua de Vida y superar el trance iluminador, según Irizarry (2013, pp. 63-64), Paul se define a sí mismo como “el que da y el que toma”, tanto masculino como femenino, aunque por supuesto estas caracterizaciones resulten estereotipadas en su visión de los roles de género. Es la realidad del *kwisatz haderach* y el poder de Paul radicaría en su capacidad para navegar por las fronteras, para negociar equilibrios, para estar literalmente en muchos lugares a la vez.

Concentrar la masculinidad y la feminidad en un mismo yo debería presuponer, en términos de cuerpo revestido, una escenificación novedosa e identificable en su originalidad por parte de quien detenta esa peculiaridad. Paul Atreides como *kwisatz haderach*, que además ha recibido e interiorizado desde niño retales culturales propios de una hermandad femenina, debería comunicar y exteriorizar de alguna manera ese mundo interior que se supone en ebullición y que mezclaría de un modo explosivo aspectos del género masculino con otros del femenino. Pero poco ahonda en este sentido el padre de la saga, que opta por vestir al personaje de uniforme, incluso cuando este ya ha tomado el poder como emperador del Universo Conocido y sigue decantándose por el viejo atuendo Atreides que calza bajo su túnica *fremen*, para desespero de su compañera. Tampoco se aventura Paul, ni muchos menos, a la experimentación sexual de ningún tipo, lo que respondería al discurso contenido en las páginas de estas novelas y que haría resonar el pensamiento predominante en la época en la que el libro 1 fue escrito, a saber, el sistema de valores de la América blanca, heterosexual y protestante de mediados del siglo XX. Desde estas líneas se defiende que el género mezclado que podría detentar Paul Atreides representaría una oportunidad de oro para la experimentación en términos de cuerpo revestido, ya que el personaje, para ser realmente completo, debería poder dar a conocer al resto de personajes y al público esa excepcionalidad que existe en su interior y que en cierto modo lo aproximaría a la figura del andrógino. Serrato (2017, pp. 41-42) se remonta a Platón para relacionar la androginia con la divinidad, puesto que tanto Dios como el andrógino reflejarían la totalidad a partir de la unión de masculino y femenino. El investigador propone que la representación de Jesucristo, el hijo de Dios, debería adquirir rasgos andróginos para llegar a reflejar el todo del que surge y que representa. Este autor realiza estas reflexiones cuando analiza la imagen ofrecida por Conchita Wurst, personaje creado por el artista austríaco Thomas Neuwirth, con el que se proclamó vencedor de Eurovisión 2014. La *performance* de Conchita se distinguió durante unos años por aparecer sobre el escenario con vestido de mujer, maquillaje, una larga cabellera y una gran barba bien poblada, una escenificación que, según propone Serrato (2017, pp. 32-33), Neuwirth conseguiría a partir de la tradición generada en el imaginario colectivo por la mujer barbuda en combinación con la representación del Jesucristo feminizado.

Paul Atreides no es el hijo de Dios, aunque sí que es el padre de Leto II, personaje que se erige como la figura divina que marcará el destino de la humanidad. Tampoco es un cantante eurovisivo que opte por vincular su cuerpo revestido a la androginia de tradición milenaria, una imagen desconcertante que, tal y como apunta Serrato (2017, p. 32), supuso un impacto visual en Europa en el caso de Conchita Wurst. Pero la caracterización del Atreides podría jugar con los estereotipos de género para manifestar su dimorfismo interior. En este sentido, no es descabellado pensar que la tercera identidad de Paul, convertido en el Predicador en el libro 3 y en la miniserie 2, pudiese resultar de alguna manera esa escenificación que aquí se estaría reclamando. En la miniserie 2, por ejemplo, el Predicador hace sus incursiones en la ciudad para pontificar con el pelo largo, como Conchita. Su cuerpo, además, ya no es el propio del joven atlético que se batía en duelo cuerpo a cuerpo con el *fremen* Jamis o Feyd-Rautha Harkonnen sino que ha sufrido una transformación que, de algún modo, lo ha afeminado, haciéndolo más delgado y frágil, alejándolo del canon de belleza clásico

masculino. Por otro lado, viste de negro, como las Bene Gesserit, que en las novelas de la saga siempre aparecen bajo sus túnicas negras *aba* con capucha. De hecho, Alec Newman realiza una buena parte de la interpretación del Predicador bajo una capucha, lo que le daría aspecto de druida, hecho que le acercaría de nuevo a las integrantes de la hermandad, a las que el resto de personajes denomina brujas. Además, un cinturón ciñe su atuendo en una cintura casi de avispa, feminizándolo y generando un vuelo mayor en la tela que conforma la parte inferior de la vestimenta, a modo de falda. Pero a pesar de la confusión mental de Paul después de haber tomado el Agua de Vida, el tóxico que le habría reventado cognitivamente hablando, el Predicador sigue manteniendo también elementos de su apariencia propios del género masculino como sería la voz ronca, sus ademanes o manera de caminar, que sigue siendo en cierto modo marcial, a pesar de su actitud ausente o de cansancio. Nuevamente, en la mente, el recuerdo del Tiresias transexual, ciego y presciente, al que se ha hecho referencia cuando han sido analizadas las tres identidades de Paul.

El *kwisatz haderach* como género mezclado encarnado en el Predicador, de elementos masculinos y femeninos en un mismo cuerpo revestido, entroncaría con un fenómeno detectado por Calefato (1999, pp. 35-36) y que tendría que ver con la feminización de la moda masculina y la masculinización de la femenina que se daría en los años ochenta. La ficción imaginada por Herbert sería, en este sentido, una plataforma cultural que habría sabido captar con guiños más o menos sutiles este proceso de dilución de los géneros. El espectador podría percibirlo, por ejemplo, en las uñas de pies y manos pintadas de negro del barón Vladimir Harkonnen en la película de Lynch, un reflejo de la tendencia contracultural que habría sido iniciada en los setenta por estrellas de la música como David Bowie o Lou Reed. Existen documentos gráficos que atestiguarían las apariciones públicas, en conciertos u otros actos sociales, que ambos habrían realizado con las uñas pintadas de negro o azul oscuro. En el caso de Reed, Hyun-Soo, Sooyeon y Sook-Hi (2002, pp. 4 y 8), destacan su espléndido estilo con esmalte de uñas negro y maquillaje con purpurina, entre el punk y el *glam*, que representaría la belleza de lo grotesco mediante la feminización del atuendo masculino, un ejercicio que interrumpiría el dualismo hombre/mujer. Se trataría, según el punto de vista de las investigadoras coreanas, de un travestismo sadomasoquista, fruto de la fusión entre el vestido femenino y la escenificación roquera masculina. Otro caso sería el de dama Jessica, uno de los personajes femeninos más completos y sobresalientes de la literatura de Herbert, que aparece en la miniserie 2 siguiendo las pautas de una presunta moda masculina detectada en las miniseries 1 y 2 y propuesta por el diseñador de vestuario Theodor Pistek. Como se explicará más adelante en esta tesis, en las dos miniseries de televisión existiría un patrón para la vestimenta masculina de los personajes vinculados con la Casa de Atreides: botas de caña alta, pantalón marrón y camisa blanca. Es precisamente de esta guisa como aparece Jessica en la escena en la que la mujer y el guerrero trovador Gurney Halleck valoran la idoneidad de viajar a Arrakis para supervisar los acontecimientos que allí se están produciendo, como por ejemplo el ataque de los rebeldes que habría dejado ciego a Paul. Este pasaje ocurre en el minuto cincuenta del primer capítulo de la miniserie 2 y, mientras los dos personajes conversan, caminan por una de las bellas salas de un palacio sito en el planeta Caladan, donde la madre del Atreides ha vuelto a vivir después de los sucesos narrados en la miniserie 1 (figura 2.4.3.). Se trata de una estructura abovedada de metal y cristal con

una pista de mármol central, a modo de pasarela, rodeada de agua, columnatas y palmeras colgantes. La luz del sol se cuela por los vidrios, generando un efecto luminiscente sobre la pareja, a la que el espectador ve, según se sucede la escena,

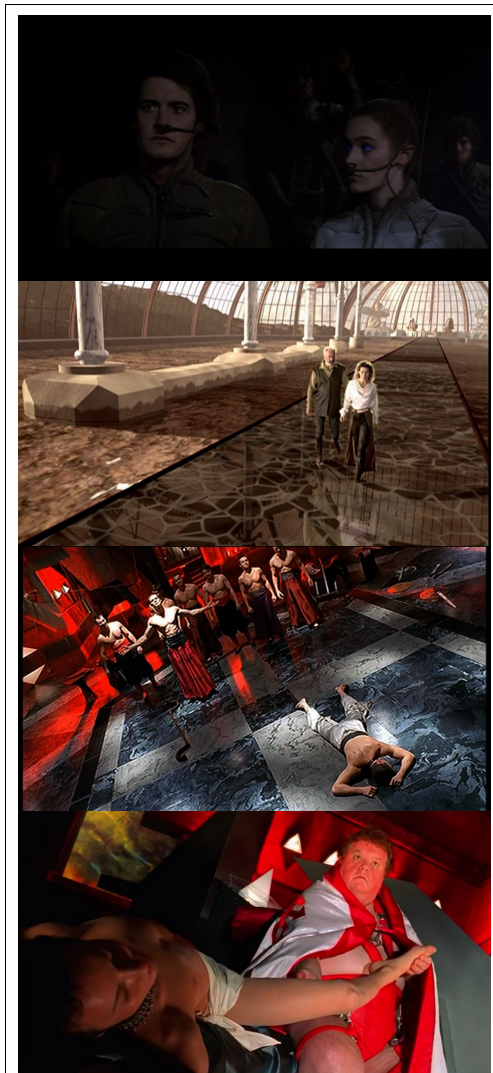


Figura 2.4.3. Chani con su pátina harinosa blanca, Jessica sigue la moda masculina, la camarilla de gimnastas y el esclavo muerto del barón.

primero el rostro, en un primer plano; después la parte superior del cuerpo hasta las pantorrillas; y, finalmente, el cuerpo entero en un impresionante plano general que permite además deleitarse en los detalles del portento arquitectónico que supone esta parte del palacio de Jessica. Pero, sobre todo, posibilita la lectura del conjunto vestimentario de la mujer, que sigue el patrón de botas de caña alta, pantalón marrón y camisa blanca detectado en los hombres de la familia. De todos modos, Pistek se ha preocupado de cubrir las piernas de la dama con una falsa falda, que se sujeta en el cinturón y que cae hacia los lados hasta los pies, dejando abierta la parte delantera, por la que pueden verse los pantalones. Así, el cuerpo revestido de Jessica se habría masculinizado pero la presencia de la pieza que recuerda una falda ondeando con la brisa o los movimientos del caminar, volverían a situar el cuerpo de la dama allí donde el espectador puede reconocer su género femenino. Sería un simple y caprichoso juego estético, que resulta bello y fascinante.

Por otro lado, se vuelve en este punto a la interpretación realizada por Matt Keeslar del personaje de Feyd-Rautha Harkonnen en la miniserie 1. Su actuación aglutinaría en una misma persona algunos de los estereotipos de género más característicos de la masculinidad biológica y la virilidad tradicional para dejar espacio, también, a aquellos aspectos que feminizan el personaje a pesar de que, según los datos aportados por su creador, sería heterosexual, carente de apetencia erótica

por los miembros de su mismo sexo. Para realizar la aproximación a este Feyd-Rautha se utiliza el concepto de masculinidad hegemónica, creado por la socióloga australiana Raewyn Connell y recogido por Evans (2016, pp. 36-37). Según se propone, la idea identifica el proceso por el cual una cultura llega a un acuerdo sobre las cualidades masculinas que serían normativas y deseables. Asimismo, proporciona modelos para las

relaciones de los hombres con las mujeres y métodos para abordar los problemas de las relaciones de género. Connell asegura que la masculinidad hegemónica operaría como la propaganda y no sería algo fijo, sino cambiante. En este sentido, el Feyd-Rautha interpretado por Keeslar personifica un joven aristócrata designado para heredar una baronía. Es deportista, musculado y pendenciero en el combate cuerpo a cuerpo, capaz de rebanarle el cuello a un esclavo con la naturalidad de quien considera ese acto como parte de un simple programa de entrenamiento. Es un macho fuerte y activo, capaz *a priori* de asegurar el sustento de una potencial prole. En cuanto a su cuerpo revestido, es un joven atractivo, de belleza caucásica clásica, que viste uniforme cuando interactúa socialmente con sus pares iguales, tal y como es requerido por el sistema social de la civilización del Universo Conocido de la que forma parte. Pero al mismo tiempo, el Feyd-Rautha televisivo aparece en público enfundado en extravagantes vestidos de llamativos colores, adornados con joyas estrambóticas y chocantes complementos, como el enorme triángulo blanco suspendido justo detrás de la cabeza, sujeto sobre los hombros. Movimientos como el sentarse, el caminar o el gesticular, por otro lado, resultan en él equívocos, lánguidos, afectados y el tono de voz que utiliza en la conversación íntima con su tío es ligeramente ampuloso, engolado. Su escenificación resultaría de la imitación retorcida y exagerada de algunos aspectos del género femenino y, si el personaje fuese velludo, alguno podría pensar en él como el ejemplo de “maricón de pelo en pecho”, expresión vulgar utilizada dentro del mundo gay para referirse a los homosexuales que cumplirían con el estereotipo físico que se presupone al macho heterosexual. Pero su torso está completamente depilado, lo que le acercaría a la leyenda cinematográfica encarnada por Rodolfo Valentino, destacada figura de los inicios de la industria del cine, calificado por Calefato (2016c, p. 128) como el dandi mediterráneo de belleza morena, ciertamente “queer”, poseedor de un lenguaje corporal mimético de la femineidad que le permitía representar, tanto en escena como en sus apariciones públicas, una sexualidad ambivalente. Teniendo en cuenta que el término inglés “queer” se usa para referirse, de un modo positivo, a una persona gay, bisexual o transgénero, especialmente por gente que es miembro de esos colectivos (Macmillan Dictionary 2020), Keeslar sería, en la miniserie 1, una especie de Rodolfo Valentino galáctico que actúa de tal modo que ejemplificaría al dandi caucásico anglosajón, tal vez un poco “queer”, moviéndose y hablando con sensualidad mientras pasea sus rasos y sedas, su “décolleté” rasurado en un cuerpo perfecto, fibrado y rebosante de sexualidad, que resultaría atractivo tanto para los hombres como para las mujeres. Una manera de vivir la masculinidad que sería propia de la Casa de Harkonnen, que acogería en su seno y animaría esta manifestación corporal del joven, que actúa de manera agresiva y torticera a la hora de buscar y seducir entre las féminas posibles parejas sexuales, como la princesa Irulan Corrino, entre otras mujeres. Pero a pesar de que el Harkonnen es el que dispone y manda, ellas en cualquier caso tendrían la opción de ejercer de sujetos activos del acto amoroso, como se pone de manifiesto en la escena en la que Feyd-Rautha se recupera del combate con un esclavo, ofrecido para celebrar su cumpleaños, y se comporta como sujeto pasivo que recibe los cuidados y atenciones de las tres mujeres semidesnudas que le acarician con ungüentos y miman su físico, el cuerpo del guerrero.

Se trata de una peculiar forma de masculinidad, la ejercida por los sujetos ubicados bajo el paraguas de la Casa de Harkonnen que, habría que dejar claro, cumpliría una función concreta en la narración. La manera de ser hombre del sobrino del barón abriría la

puerta a lo que sería definido como masculinidad no hegemónica que, según Evans (2016, p. 54), sería la manera utilizada por Herbert para diferenciar a los villanos de los héroes. Así, la mayoría de los enemigos de Leto y Paul que no son mujeres resultarían feminizados de algún modo, una forma de señalar su diferencia, su patología sexual o su inmoralidad. La investigadora habla del conde Fenring o del emperador Shaddam IV. Pero lógicamente deberían ser tenidos en cuenta otros personajes, como Feyd-Rautha o el propio barón Vladimir Harkonnen, que a pesar de haber consumado el acto sexual con la reverenda madre Gaius Helen Mohiam hace años, naciendo Jessica como fruto de tal unión, en el presente reflejado en el libro 1 se decanta por las relaciones sexuales con esclavos y efebos. Pero volviendo a Feyd-Rautha, se debe poner el foco de atención ahora sobre el momento protagonizado por el aristócrata y su camarilla de musculosos secuaces con los que entrena en deporte y en combate (figura 2.4.3.). La escena se desarrolla en el palacio de la familia en la ciudad de Harko, en el planeta Giedi Prime. En la estancia, de amplias dimensiones, se ha establecido un cuadrilátero en el que el joven y sus compañeros se encuentran ejercitándose, cual hermandad masculina, bajo la atenta y lasciva mirada del paladín de la Casa de Harkonnen y de sus asesores e invitados. Se trata de una representación del género masculino grupal, con hombres desnudos de cintura para arriba. Sus cuerpos, atléticos, bellos, canónicos, trabajados, quedarían expuestos a través de la pantalla como reclamo para la vista, como elemento estético de disfrute para la mente que procesa la imagen, libre de interpretar lo que le apetezca. En este sentido, Calefato y Giannone (2007, p. 57) destacan la potencialidad de señuelo sexual de este tipo de representaciones visuales, cuerpos proyectados en grupo, semidesnudos, que según las investigadoras despertarían el interés sexual tanto de mujeres como de hombres, desencadenando en este último caso el deseo homosexual masculino. Tanto Feyd-Rautha como algunos de los gimnastas visten una versión de la “hakama”, pantalón ancho y con pliegues utilizado por los samuráis y también para la práctica del aikido, un arte marcial de origen japonés en el que se utiliza la energía del atacante para vencerlo (RAE 2020). En la miniserie 1 se habría optado por el raso para confeccionar una prenda que, por la forma y el tejido, brillante y sedoso, y en combinación con los torsos depilados de los deportistas, haría pensar en la sofisticación de unos hombres que habrían decidido cultivar su parte femenina. Una hermandad de hombres que ya no serían rudos en el sentido estricto del término, desde la óptica de la masculinidad hegemónica, normativa y consuetudinaria. Se cumpliría de esta manera la propuesta de Ted Polhemus, recogida por Calefato (2000a, p. 130), en la que el antropólogo norteamericano, que estudió los estilos callejeros, se haría eco del derecho de los hombres a transformarse en objeto sexual, después de cerciorarse del valor social de su corporeidad. Esta evolución social llevaría aparejada otros cambios, palpables en la segunda mitad de los noventa, tal y como exponen Calefato y Giannone (2007, p. 50). Las autoras hablan de una operación de recodificación del género masculino, producida en el seno de la moda, una tendencia que consistiría en la difusa feminización del hombre, que transgrediría roles y códigos de reconocimiento de lo masculino y de lo femenino. Este fenómeno sería visto como la revisitación moderna del dandi, de sus rasgos femeninos y de su ambigüedad de género no resuelta.

Pero los compañeros de entrenamiento de Feyd-Rautha no dejan de ser en cualquier caso hombres de cuerpos masculinos fuertes, potentes y activos, contrapunto de otro tipo de sujetos que también poblarían el palacio de la Casa de Harkonnen, individuos de cuerpos adormecidos, pasivos, mórbidos. Son los villanos de la historia, con hábitos

hedonistas y libertinos con respecto a la práctica sexual, resultando, según Evans (2016, p. 49), lo opuesto al autocontrol de los héroes, es decir, los integrantes de la Casa de Atreides. Se habla aquí, por ejemplo, del barón Vladimir Harkonnen, pero también del esclavo con el que se relaciona sexualmente en la miniserie 1. El chico, que se encarga de atender los caprichos de su señor con diligencia y discreción, representaría la masculinidad afeminada y por tanto no hegemónica respecto del público occidental promedio. Estéticamente, nada tiene que ver con los miembros de la hermandad de gimnastas. El joven se pasea por los salones de palacio con un cuerpo delicado, epicúreo, licencioso. El del esclavo en absoluto es un cuerpo cultivado en las salas de musculación. Se trataría más bien de una realidad física andrógina, de piel blanquecina, torso lampiño, brazos finos y caderas un tanto abultadas. Es un cuerpo desnudo, revestido únicamente por una tela blanca de pequeñas dimensiones que justo cubre sus genitales y nalgas. Un collar y unos largos pendientes actuarían de complementos en la parte superior del cuerpo del joven, que a través del simbolismo de esas joyas, objetos presumiblemente valiosos y codiciados, adquiriría un cierto estatus mientras pasea sus carnes tiernas ante la sucia mirada de deseo del barón. Precisamente la debilidad de líder de la Casa de Harkonnen por su efebo esclavo es el arma que utiliza Feyd-Rautha para intentar un magnicidio. El sobrino ha escondido una aguja envenenada bajo la piel del muslo derecho del joven, a la espera de que el barón se pinche con ella en un arrebató amoroso. Pero Vladimir Harkonnen es astuto y sale victorioso también de una afrenta que deja la imagen del cuerpo inerte del esclavo, con el brazo extendido hacia atrás, reposando en el suelo. Metáfora de la masculinidad moribunda que yace en un cuerpo, ahora sí, dormido para siempre (figura 2.4.3.). Mientras estuvo con vida, el joven esclavo ejerció de elegante y distinguido capricho de su amo, por sus gestos, por sus miradas de complicidad con el barón y de cierto desdén hacia el sobrino. Su cuerpo revestido emanó un cierto afeminamiento licencioso como el que desprende el propio barón, otro caso de feminización del género masculino.

Afirma Evans (2016, pp. 52 y 55) que la obesidad del barón representaría lo inverso del ideal masculino de la condición corporal musculada. El personaje sería física y moralmente reprobable ya que, como apunta la investigadora, es obeso mórbido y droga y viola a los jóvenes. Él es el villano de la historia y su homosexualidad vendría a sugerir que las expresiones de género “no naturales” serían indicativas de decadencia moral. Según esta autora, la caracterización del barón sería homofobia crudamente trabajada. En este sentido, el hecho de que los personajes negativos de la historia sean los que ejecuten las conductas sexuales alejadas de la norma socialmente predominante supondría una oportunidad perdida para introducir en la narración sujetos que vivan, por ejemplo, una relación homosexual con naturalidad y sin que esta venga aparejada a aspectos negativos o perniciosos, actuando en este caso como referente feliz. Se insiste, en este punto, en la figura de Paul Atreides como *kwisatz haderach* que une en un mismo cuerpo masculinidad y feminidad, que se autodefine como “el que da” y, al mismo tiempo, “el que toma”. Es sujeto activo a la vez que pasivo, es decir, versátil según la etiqueta que se utiliza en la jerga del mundo gay para los hombres que se sienten cómodos y obtienen placer tanto con el acto de penetrar como con el de ser penetrado. El personaje del heredero ducal, el héroe de la historia, sería interpretado por tanto como un bisexual en potencia, que habría dado mucho juego narrativo si el escritor norteamericano hubiese decidido explorar este camino de la sexualidad humana líquida y no atada a condicionamientos sociales ni barreras. En este sentido, se recogen

las clarificadoras palabras del profesor Peter Barry sobre la identidad sexual en la posmodernidad, fluida y cambiante:

This opens the way to a 'postmodernist' notion of identity as a constant switching among a range of different roles and positions, drawn from a kind of limitless data bank of potentialities. Further, what is called into question here is the distinction between the naturally-given, normative 'self' of heterosexuality and the rejected 'Other' of homosexuality. The 'Other', in these formulations, is as much something within us as beyond us, and 'self' and 'Other' are always *implicated* in each other, in the root sense of this word, which means to be intertwined or folded into each other. As basic psychology shows, what is identified as the external 'Other' is usually part of the self which is rejected and hence projected outwards. (Barry, 2009, pp. 139-140)

Un Paul Atreides que sexualmente da y recibe en función de la apetencia, la oportunidad y el contexto de cada momento cumpliría los requisitos de la identidad posmoderna teorizada por Barry. Su mente, repleta de las Otras Memorias masculinas y femeninas a las que tiene acceso, supone para él un elenco infinito de recuerdos de vivencias, también sexuales, que le harían experimentar mediante la rememoración miles y miles de placeres carnales vividos por miles y miles de personas, hombres y mujeres, con miles y miles de prácticas individuales que conformarían la historia de la difusa, diversa y rica sexualidad humana. El acceso a ese banco de recuerdos del placer le animaría a querer convertir en acto aquello que en su cerebro es simplemente una potencialidad. Paul es el yo heterosexual pero es también el “otro”, en su amplio espectro de posibilidades, convirtiéndose de algún modo en la encarnación de la pansexualidad, es decir, una identidad sexual que no es fija o limitada sino que se expresa de múltiples maneras diferentes (Macmillan Dictionary 2020). El héroe Atreides, por ejemplo, podría haber ejecutado situaciones que le colocasen en posición de enamorarse o sentir una atracción romántica hacia algún personaje de la narración o experimentar atracción sexual con independencia del sexo o, más aún, el género de la persona que activase su interés. Actuando de ese modo, este personaje de ficción se hubiese adelantado a la que pasa por ser la primera figura de cómic pansexual de la historia, Deadpool, el mercenario antihéroe conocido en España como Masacre, cuya inclinación sexual, recoge Miguel (2015), “es la que su cerebro le indica en ese mismo momento para después desvanecerse como si nada”, según sus creadores.

Ese hubiese sido un posible camino transitable en la saga que pertenece a la elucubración teórica, pero la realidad de las novelas es que Paul Atreides no se sale de los límites establecidos por la masculinidad hegemónica normativa en los Estados Unidos de mediados del siglo pasado. Además, aquellos personajes que sí que lo hacen serían los viles de la historia. Esta representación de la sexualidad desviada se repetiría también en las adaptaciones audiovisuales del libro 1. Por ejemplo, en la escena de la miniserie 1 que, en el minuto 52 del capítulo 2, permite ver a Vladimir Harkonnen de confesiones nocturnas con su sobrino preferido (figura 2.4.4.). El hombre, orondo en grado superlativo, aparece desnudo en la medida de sus posibilidades, ya que necesita de un sistema de suspensores para mover todo su peso. Para representar en actitud íntima el cuerpo de un ser humano cebado y seboso, que requiere de apoyos externos para mantenerse en pie, el equipo de diseño de vestuario de la miniserie habría ideado una especie de calzón rígido del que surgen unas correas que acaban en los hombros, y

otras que se dirigen hacia cada una de las piernas. Estas últimas, además, recordarían un ligero de los que utilizan algunas mujeres para sujetarse las medias que llegan hasta el muslo. Además, el barón reviste su cuerpo con una capa roja y blanca, que con los movimientos del Harkonnen acaba extendida hacia atrás, hacia la espalda, dejando al descubierto la parte frontal del cuerpo rollizo del enemigo mortal de los Atreides. La elección del color del calzón y las correas-ligero no sería baladí. Se recuerde la decisión del cinematógrafo Vittorio Storaro de representar esta facción en la miniserie 1 siempre puesta en relación con el color rojo, emblema de sangre, muerte y peligro. Pero además se debería tener en cuenta que el rojo carmesí, según Calefato (2011b, pp. 8-9), remitiría irremediabilmente a la delicada ropa interior femenina. Por lo tanto, el tono elegido para las prendas íntimas del barón Harkonnen respondería a una voluntad manifiesta de que el espectador diese por hecho la sexualidad desviada del maligno aristócrata. En la película de 1984 se volvería a dar esta situación, a partir de la interpretación histriónica del actor que da vida al personaje y de pequeños detalles de su *performance* pública, como las uñas de pies y manos pintadas de negro o, también, a partir de los ojos de deseo que el Harkonnen pone cada vez que un muchacho atractivo se cruza en su camino. Según Olson (2008, p. 180), el barón encajaría en otro de los patrones temáticos de Lynch, el de vincular la villanía con la homosexualidad. Así que se detecta otro punto en común entre el director de cine y el escritor norteamericano, padre de la saga.

Herbert puede haber sido acusado de homofobia por algunos estudiosos, pero lo cierto es que la ficción por él creada, prolongada en las adaptaciones de sus obras, contiene un buen elenco de individuos que se saltan las normas de separación de los géneros. En el Universo Conocido existen mujeres femeninas que actúan bravamente como los hombres, mujeres que visten según la moda masculina, hombres viriles que lucen sedas y el pecho depilado, hombres delicados y sofisticados como mujeres glamurosas, hombres bastos y cerriles vestidos con lencería carmesí. Una enumeración que reverbera en la cabeza como el mítico y desvergonzado “Girls & Boys”, tema incluido en el álbum *Parklife* de los británicos Blur, publicado en 1994.

Girls who are boys
Who like boys to be girls
Who do boys like they're girls
Who do girls like they're boys
Always should be someone you really love.

Appel (2014, p. 103) analiza este estribillo para explicar que una comprensión semántica orientada al significado de la canción conduciría probablemente a concluir que el mayor éxito de Blur celebra la disolución de las diferencias sexuales, subvirtiendo las convenciones ordinarias de género y orientación sexual. Pero este investigador prefiere enfocarse en los elementos repetitivos del estribillo, las palabras “boys” y “girls”, que según su punto de vista resultan más fuertes que las palabras que las conectan, ya que reciben el énfasis del coro por detrás del canto del vocalista. Así, la repetición hipnótica de “girls-boys-boys-girls-boys-girls-girls-boys” generaría el proceso de devenir niño propuesto por Deleuze y Guattari²², un devenir que no buscaría

22 Appel referencia para su análisis la página 304 del documento Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

borrar las diferencias entre niñas y niños, entre mujeres y hombres, sino presentar al niño como potencialidad “sin género”, explorador de sus propias trayectorias de deseo sin atarse al dispositivo de la sexualidad. Se tome una vía u otra, la canción parece recoger, en cualquier caso, el sentir de la sexualidad juvenil en los años noventa y su estribillo se leería como síntoma de los tiempos de cambio en los que se adapta y produce la miniserie 1. De una manera desenfadada, la banda británica se haría eco en su tema de la sensación de ansiedad e incertidumbre de algunos miembros de una generación de jóvenes cuya sexualidad abierta y experimental ya no vendría regida por estrictos marcos de comportamiento, sino que fluiría, un hecho que complicaría hasta la paranoia las relaciones humanas. Las chicas serían chicos a los que les gustan los chicos que sean chicas, que se ligan a chicos como si fueran chicas que seducen a chicas como si fueran chicos. Todo esto, además, apelando al amor verdadero. Un posicionamiento que ayudaría a liberar al género del determinismo biológico y que permitiría al individuo jugar a encender y apagar diferentes posiciones en las relaciones humanas en función de la apetencia del momento.

En esta línea argumental, el cuerpo reuniría las potencialidades masculinas y femeninas, una particularidad que simbolizarían de manera magistral un grupo de personajes imaginados por Herbert, los *rostros bailarines*, creaciones genéticas de los ingenieros de la Bene Tleilax. Sobre esta facción, los *tleilaxu*, Touponce (1988, cap. 3) afirma que serían una fuente de productos tecnológicos inmorales, aunque tolerados por el Imperio, y parecen ansiosos por devolver su tecnología prohibida al “mainstream” de la galaxia. Se trataría de asesinos, además, con un extraño código de honor en el sentido de que sus potenciales víctimas siempre deben ser conscientes del peligro y siempre deben poseer un medio de escape, si es que pueden encontrarlo. Los *rostros bailarines* serían esos productos, herramientas del crimen, organismos físico-biológicos que pueden cambiar su apariencia corporal a voluntad mediante un complejo y sofisticado sistema muscular creado por edición genética que les permite, con sus portentosas dotes de imitación, hacerse pasar por cualquier ser humano, tanto hombre como mujer. En el libro 2 aparece por primera vez uno de estos personajes, Scytale, el *rostro bailarín* que participa en la conjura contra el emperador. Ya en las primeras páginas de la novela el ser deja claro qué son los entes de su clase: “We are Jadacha hermaphrodites, (...) either sex at will. For the present, I am a man” (Herbert, [1969] 2008, p. 47). Es un hombre entre los conjurados y también, páginas después, en la reunión secreta que mantiene en los suburbios de la ciudad de Arrakeen con el *fremen* Farok, otro conspirador. Las posibilidades físicas trans-formativas de estos personajes de ficción son deslumbrantes y servirían para poner de manifiesto la artificiosidad y la culturalidad de los signos corporales externos utilizados para separar hombres y mujeres y que habrían sido asumidos como algo natural. En este sentido, los *rostros bailarines* serían un colectivo fascinante, extraño, ambiguo. Ejemplificarían, siguiendo a Calefato (2016a, p. 75), una nueva revisión del mito platónico del andrógino, que vive siempre como complementariedad de lo masculino y de lo femenino en cada ser humano. Puesto bajo la lupa deconstructiva de la teoría “queer”, Scytale sería una identidad imitativa, impersonal, aproximada, que saltaría a voluntad entre el género masculino y el femenino, y en esos saltos transitar entre las múltiples opciones sexuales en ellos contenidas. Sería un ser redondo, completo, total, que sobrepasaría, como concepto, la categoría transgénero que, según Calefato (2011b, p. 51), se referiría a personas cuya identidad de género no se correspondería con la definida biológicamente.

De hecho, el *rostro bailarín* ha sido creado en los laboratorios *tleilaxu* para contener en un mismo cuerpo cualquier posibilidad de identidad o género y disponer de una apariencia acorde con lo que se elija para cada ocasión.

Como cuerpo que se trans-forma para representar diferentes papeles masculinos o femeninos, Scytale necesita de la *performance* vestimentaria para desempeñar los roles elegidos en cada momento. De hecho, no sería lógico ni resolutivo que intentase hacerse pasar por una delicada y refinada mujer de la alta sociedad manteniendo los revestimientos propios, por ejemplo, de un soldado. El público obtiene un buen ejemplo de esta dinámica en un episodio narrado en el libro 2 y adaptado para la miniserie 2. En él se recoge el contexto que rodea la transformación del hermafrodita *jadacha* en la joven *fremen* Lichna, la hija de un guerrero *fedaykin* fiel a Paul. La idea es poder acercarse en esa forma humana al emperador e intentar así consumir su destrucción. El pasaje narra la manera en que Scytale consigue hacerse con la joven, mediante engaños y varios asesinatos a sangre fría. El *rostro bailarín* lo tiene fácil para someter a Lichna puesto que es un espíritu manejable esclavizado por su adicción a la droga *semuta*, de efectos extasiantes atemporales y sostenidos en combinación con cierta música de vibración atonal. El ser *tleilaxu* estudia a la chica, capta sus patrones de movimiento, el rictus de su tensión facial, las peculiaridades de su voz, etc, y una vez memorizado el papel a desempeñar, acaba con su vida y abandona su cuerpo en el desierto. En un alarde de mimetismo como solo los *rostros bailarines* serían capaces de ejecutar, Scytale se transforma en Lichna, asumiendo su identidad femenina y vistiendo sus ropas *fremen*, elaboradas a partir de bellos tejidos naturales. La ropa sería un componente esencial de la representación de la exterioridad física ejecutada por el hermafrodita en el desempeño de su papel femenino. Se concretizaría aquí la idea propuesta por Calefato (2011b, p. 51), que habla de la importancia de los revestimientos corporales para las personas transgénero, como elemento de identificación y representación del género sentido en el ámbito privado y público. La idea sería similar a la identificada por Pérez (2017, pp. 7-8) en la película *Boys Don't Cry* (Kimberly Peirce, 1999), a través de la que analiza cómo la moda ayudaría a las personas con disforia de género a expresar

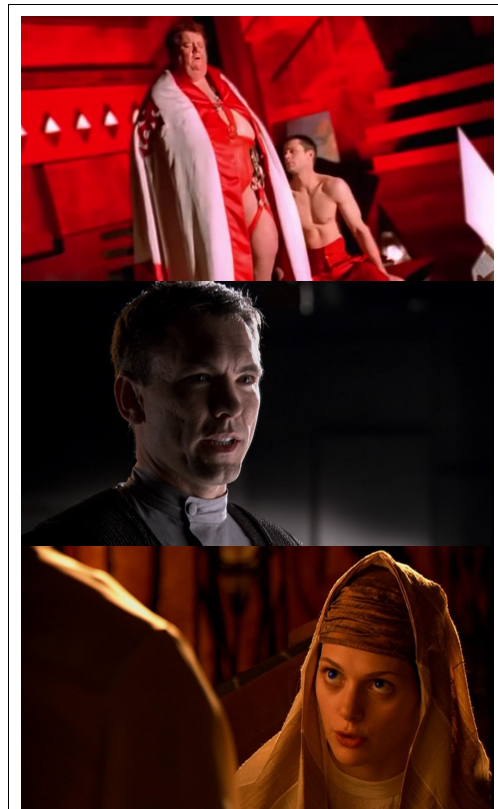


Figura 2.4.4. Vladimir Harkonnen con sus arneses que asemejan ligueros. Abajo, el *rostro bailarín* en apariencia masculina y femenina.

quiénes son realmente. Según esta investigadora, la moda y el vestido le darían a Brandon, el protagonista de la película, la esperanza de ser libre y de tener razón en el sentido de que él ha sabido desde el nacimiento que era un niño y no una niña. Como individuo transexual, el joven tiene que vestirse para cubrir las formas redondeadas por las que las mujeres serían conocidas y usar prendas estereotipadas masculinas, como pantalones y camisas anchas. En relación con la escena en que los “amigos” quieren clarificar si es una mujer, se muestra cómo es necesario desvestir a Brandon para ver su área biológica y cómo la vestimenta protege al individuo en esta situación.

Con todo, a diferencia de otras personas que han interactuado con el *rostro bailarín* en su papel de Lichna y que han sucumbido al engaño, el emperador Atreides es consciente de la estrategia y falsedad de Scytale, al que sigue el juego porque, gracias a sus dotes de presciencia, el Atreides sabe que el individuo está llamado a desempeñar un papel importante en el desarrollo de la historia de la saga:

The girl's voice came out small, but firm, giving name, father and pedigree. Paul nodded. He saw how Chani had been fooled. The timbre of voice, everything reproduced with exactitude. Had it not been for his own Bene Gesserit training in voice and for the web of *dao* in which oracular vision enfolded him, this Face-Dancer disguise might have gulled even him. Training exposed certain discrepancies: the girl was older than her known years; too much control tuned the vocal cords; set of neck and shoulders missed by a fraction the subtle hauteur of Fremen poise. But there were niceties, too: the rich robe had been patched to betray actual status... and the features were beautifully exact. They spoke a certain sympathy of this Face Dancer for the role being played. (Herbert, [1969] 2008, pp. 179-180)

El capítulo primero de la miniserie 2 incluye este pasaje. El hermafrodita en su auténtica apariencia es un ser anodino sin apenas rasgos físicos que le distingan para bien o para mal, más allá de unas sutiles marcas de acné de pubertad en las mejillas (figura 2.4.4.). Al transformarse en la joven *fremen*, acude a la audiencia con el emperador vistiendo las mejores galas de la chica. La ropa reflejaría la representación de lo que ha venido a denominarse moda ecológica, de la que se hablará más adelante en esta tesis. Se trata de una vestimenta de gran belleza en su sencillez, que seguiría una línea natural en tejidos y simplicidad en el corte. Calefato (2014b, p. 57) afirma que lentejuelas, plumas, joyas, gestos afectados y exagerados y maquillaje acentuado actuarían en un hombre que desempeña el papel de “drag queen” como el distintivo de reconocimiento de la femineidad del personaje representado. Scytale en el rol de Lichna no es ni mucho menos una “drag queen”, sino una bella y delicada joven *fremen*, pero sus ropas y otros mecanismos de la comunicación no verbal ayudarían a que la interpretación de su papel fuese convincente (figura 2.4.4.). Lichna es una mujer que no lo es pero, en su *performance*, actúa como tal consiguiendo convencer a más de uno de su femenina realidad. Para el *rostro bailarín* ser Lichna supondría una oportunidad de vivir una vida nueva, prestada, pero no antes experimentada. Asumiendo el género femenino y adentrándose en el personaje concreto a desarrollar, Scytale exploraría los misteriosos recovecos de una femineidad individual y concreta. El proceso sería similar al protagonizado por Tony Curtis y Jack Lemmon travestiéndose y asumiendo, en diferente grado, la personalidad de Josephine y Daphne respectivamente para escapar de la mafia en *Some Like It Hot* (Billy Wilder, 1959). Martínez (1998, pp. 143-144 y 151) analiza el desdibujamiento de los límites del género en dicha película, que según su punto de vista recogería el sentir de la época sobre la importancia del sexo como elemento clave para resolver insatisfacciones y ansiedades. El film se encuadra en el

género cómico y, jugando con esta excusa, presentaría escenas ambiguas, contradictorias y diferentes, que conseguirían desestabilizar el marco heteropatriarcal con la pareja de hombre y mujer heterosexuales como norma. Sería el caso del beso de pulsión lésbica entre Marilyn Monroe (Sugar Kane) y Tony Curtis en el rol de Josephine. También el hecho de dejar las puertas abiertas a una posible relación marital entre el maduro millonario Osgood Fielding III y Jack Lemmon, que habría interiorizado plenamente las posibilidades que le ofrece su conversión en Daphne. Memorable sería el diálogo entre Osgood y Jack al final de la película, cuando el rico pretendiente le espeta aquella sugerente frase de que “nobody is perfect” cuando este le confiesa que no puede casarse con él porque en realidad es un hombre. En la miniserie 2 el actor angloamericano Martin McDougall es el encargado de dejar para la posteridad una sugestivo pero a la vez siniestro enunciado antes de acabar con la vida de la joven *fremen* a la que se dispone a suplantar: “I will enjoy being called Lichna”. Una vez más, la ficción imaginada por Herbert volvería a colocar la maldad en el personaje de sexualidad diversa o dudosa pero, en cualquier caso, como ocurre con el comentario de Osgood, la afirmación del *rostro bailarín* “reminds us that the meanings activated through disguise and sex reversal should not be forgotten or silenced in the mind of the spectator” (Martínez, 1998. p. 151).

Como conclusión de este apartado, la saga de *Dune* se erigiría como contexto en el que abordar el género como mascarada o escenificación, consiguiendo ofrecer ejemplos de masculinidad estereotipada, como el duque Leto Atréides barbado como líder heterosexual perfecto o también calvos sexualmente activos, que reproducen en imágenes el tópico que relaciona testosterona con sexualidad masculina. Asimismo, el megatexto *Dune* se haría eco de la tendencia de las últimas décadas de hombres musculosos y varoniles que se depilan como una opción estética que no pondría en cuestión su masculinidad. Por otro lado, se habría puesto de manifiesto que las mujeres más sobresalientes de la historia desempeñan roles avanzados para la época en la que fueron escritos los libros de la saga, y sus escenificaciones corporales responderían en algunos casos a verdaderas revoluciones femeninas. Esto, tal vez, como contrapunto o subterfugio que les permite destacar en una sociedad patriarcal que comercia con ellas y que las relega al papel de mero objeto de belleza, símbolo del poder del hombre, relacionadas por tanto con el adorno y el lujo. Por otro lado, la obra analizada incluye también la figura de la guerrera *fremen*, madre abnegada y valerosa luchadora en un mismo cuerpo revestido, que pondría de manifiesto la tensión entre masculino y femenino. Asimismo, el *destiltraje* en la versión ofrecida en la película de 1984 sería entendido como ejemplo igualitario de prenda unisex con leves desemejanzas de género y como representación del machismo “bisex” a partir de las turgencias incluidas en su versión masculina. La situación se daría a pesar de Herbert, que demostraría un grado superlativo de interiorización de las diferencias en la representación del género masculino y femenino a partir de los revestimientos corporales y cierta voluntad de relacionar la maldad con la desviación sexual de la norma. Con todo, el escritor crea personajes que representan una excepcionalidad de género, al unir masculino y femenino en un mismo cuerpo. Sería el caso de los *rostros bailarines*, que se ubican en la categoría de desviados reprochables, nueva revisión del mito platónico que encarnaría la ansiedad e incertidumbre generada por la sexualidad fluida propia del cambio de milenio. En cuanto a Paul como *kwisatz haderach*, se propone una interpretación que destacaría la pansexualidad potencial del personaje, que en caso de

haber sido explotada narrativamente habría representado un interesante campo literario de exploración que debería haber requerido un reflejo claro en la *performance* del Atreides, sugerida levemente por la escenificación del Predicador, la tercera identidad de Paul, que recogería la exteriorización del ocaso de un hombre.

2.2.e. La fiesta de disfraces de Theodor Pistek en Arrakis.

La vestimenta utilizada por el Predicador en sus incursiones moralizantes en la ciudad de Arrakeen sería considerada un disfraz bajo el que Paul Atreides se protegería de un mundo que percibe como caótico durante los años finales de su vida. Precisamente el disfraz sería, según Palumbo (1998, p. 434), uno de los cinco temas de esta serie de novelas, junto con la metamorfosis en el “otro”, la adicción, el secretismo y la rebelión. Las reflexiones recogidas en las páginas siguientes exploran algunos aspectos del Universo Conocido relacionados con el disfraz. En clave positiva, el asunto se analiza desde la óptica del espectador de los productos audiovisuales generados a partir de los libros de Herbert. Desde una perspectiva negativa, se pone atención en los vínculos que tiene el disfraz con algunos personajes que utilizan un bricolaje vestimentario concreto para conseguir objetivos ilícitos o cuya apariencia los relaciona con la maldad. Esta acepción del disfraz se relacionaría, además, con el concepto de dandi grotesco teorizado por Calefato. De la investigadora italiana se recoge también la lectura que realiza de los trabajos sobre el carnaval elaborados por el filósofo ruso Mijaíl Bajtín. Estos argumentos se agrandan a partir del estudio de este autor realizado por el filósofo y semiólogo italiano Augusto Ponzio, que destaca el interés del ruso por el proceso de formación de la ideología no oficial en la cultura popular de la Edad Media. Este corpus se utiliza para analizar sobre todo los diseños de vestuario realizados por el checo Theodor Pistek para la miniserie 1, como juego lúdico y carnavalesco donde identificar muchos de los elementos que conforman la categoría propuesta por Bajtín y recogida por Calefato y Ponzio. Se pone el énfasis en la escena del banquete organizada por dama Jessica en Arrakis y en algunos personajes que participan en ella como por ejemplo el contrabandista Esmar Tuek o la princesa Irulan, entre otros, que sirven para explorar la visión positiva del disfraz, que se completa con aportaciones de Cid-Leal, Cruz-Palacios y Recoder-Sellarés. También se contemplan otras escenas de la miniserie 1 y personajes menores. Por otro lado, para la máscara o disfraz negativo detrás del que se explayaría la maldad se utiliza la versión que ofrece la miniserie 1 de personajes como el doctor Yueh o Piter de Vries, además de ejemplos de los libros 1, 2 y 3. Para confeccionar los argumentos aquí expuestos también se tiene en cuenta la visión de autores como Touponce, Palacios, Ames, Evans, Knezková, Gregori y Torres y Singh.

Afirmar categóricamente que la miniserie 1 sería experimentada por el espectador como una gran fiesta de disfraces resultaría temerario, pero en este producto audiovisual de la industria creativa se pondría de manifiesto, como en el carnaval, la arbitrariedad, artificio e innaturalidad del sistema de los revestimientos corporales y esta singularidad debería ser tenida en consideración. Para ello, se parte de la concepción que sobre el carnaval tiene Calefato (2011b, p. 20), que se remite a los trabajos del ruso Mijaíl Bajtín sobre las carnestolendas en la Edad Media. Se identifica la fiesta con la risa, el travestismo, la amplificación de los signos del cuerpo y, mayormente, con lo grotesco. El mundo se pone patas arriba en el instante en que entra en juego la inversión semántica del cuerpo en el que la persona, a través de la máscara conformada por el

revestir del cuerpo a base de signos, tiene durante el carnaval la potestad de ejercer la parodia y el exceso, citando aspectos de la realidad y a veces hiperbolizándolos. Como resultado de la risa carnavalesca, de su comicidad, Calefato afirma que el ser humano tendría la posibilidad de cuestionar el *statu quo* vestimentario, sobre todo en las sociedades tradicionales. Augusto Ponzio (1998, pp. 169-178) comparte esta visión recogida de Bajtín. Según este investigador, la intención del filósofo ruso es explicar el proceso de formación de la ideología no oficial de una cultura popular en contraste con las formas ideológicas institucionalizadas y, concretamente, el proceso de formación del carácter no oficial y contestatario de la comicidad popular en la Edad Media. Para Bajtín, en el carnaval medieval se expresaría una ideología innovadora, transformadora, que mira hacia el futuro, que supone una liberación provisional de la verdad dominante, la abolición provisional de toda jerarquía, regla y tabú. El carnaval, entendido como categoría, incluiría toda la vida rica y varia de la fiesta popular en el curso de los siglos y especialmente en la Edad Media y el Renacimiento. Consistiría en poner la realidad del revés, abolir el orden jerárquico, mezclar los valores, pensamientos, fenómenos y cosas, profanar. Poseería un carácter ambivalente que reúne los extremos opuestos.

Expuesta la categoría, es necesario ahora ubicar el hombre responsable de que trazos de dicha abstracción aparezcan como pinceladas de humor en el paisaje vestimentario de la miniserie 1. Nacido en Praga en 1932, Theodor Pistek iba camino de cumplir setenta años cuando recibió el encargo de diseñar los trajes y uniformes de la producción televisiva. El creativo, ganador en 1985 del Oscar al mejor vestuario por la película *Amadeus* (Milos Forman, 1984), se mostró reticente al principio, según explica el director, John Harrison, en el “making of” incluido en el DVD de esta miniserie. Según relata, Pistek no estaba interesado en la ciencia ficción pero Harrison consiguió que se sumase al proyecto asegurando al checo que la ficción de Herbert era, en realidad, algo muy shakesperiano. Sea como fuere, el resultado de la maestría de Pistek aplicada al mundo imaginado por Herbert pasará a la posteridad, según el punto de vista de quien suscribe, por hacer alarde de una imaginación rompedora, irónica y en cierto modo disonante, en algunos momentos comparable a la fantasía de los vistosos y mordaces disfraces de un carnaval. Como marco general, se defiende aquí que en ocasiones los diseños de Pistek parecen una burla encubierta, una caricatura. Otras veces, el vestuario rezuma un fino y discreto sentido del humor. Parece como si con sus diseños pretendiese pellizcar las nalgas del espectador para que se ría un poco de la vida. Como si se hubiese dejado llevar por el espíritu europeo medieval del carnaval para crear unos diseños con los que sorprender y descolocar al espectador. Según Internet Movie Database, IMDb, a pesar de seguir vivo hoy día (a catorce de febrero de 2021) Pistek cerraría su carrera como diseñador de vestuario de producciones audiovisuales precisamente con los trabajos realizados para las miniseries 1 y 2. Después de participar en más de ochenta películas y series de televisión, el creador de Praga se despide del mundo del vestuario cinematográfico ofreciendo un juego entre lo irónico y lo grotesco, entre lo armónico y lo disonante, asumiendo el revestimiento corporal como travestismo, como se argumentaría siguiendo a Calefato (2007b, p. 70). El diseñador convierte a actrices y actores en maniqués de una moda absurda, auténticamente novedosa, genuinamente hilarante, como si las prendas fuesen los disfraces de un pasacalles cuya banda sonora sonaría a postizos, purpurina, colores chillones y faldas sobre piernas peludas. Como se pone de manifiesto a continuación, Pistek miraría hacia el futuro y se liberaría del discurso establecido para dar rienda suelta a la creatividad y

la innovación en su último trabajo conocido para la industria cinematográfica y televisiva.

En la miniserie 1 habría decenas de ejemplos al respecto, siendo paradigmático el elenco de vestidos y trajes lucidos por el reparto, principalmente los actores masculinos, en la escena que representa el evento organizado por dama Jessica para la alta sociedad del planeta Dune en el Palacio de Arrakeen. Han sido convocados a la cena los representantes de lo mejor y más granado del mundo que los Atréides deben regir, la flor y nata de la sociedad (figura 2.5.1.). Personas que han hecho acto de presencia con sus mejores galas. Se trata de hombres y mujeres sofisticados, refinados, integrantes de las familias que controlan los hilos de los negocios de Arrakis, que han medrado bajo la dominación Harkonnen y con los que el duque Leto haría bien en congraciarse, si quiere detentar de manera cómoda el poder recién asumido. Con relación a la escena del banquete plasmada en el libro 1, en la que se basa la miniserie 1, afirma Touponce (1988, cap. 2), que resulta nada menos que brillante en la forma en que demuestra la “semántica ecológica” de la novela, especialmente en la forma en que las expresiones derivan la mayor parte de su significado del contexto social de comunicación en el que se producen y de la paralingüística, lo que Herbert, siguiendo a Hayakawa, denomina “metalenguajes”. Estos darían pie a malos entendidos o dobles sentidos, como hacen los disfraces carnavalescos que tienen la intención de profanar, trastocar y criticar la sacrosanta realidad enmarcada en el sentido común. Además, la paralingüística se refiere a aspectos del lenguaje que tendrían que ver con lo no verbal, a partir de los que se contextualizaría un significado. Aquí se encontrarían, por ejemplo, la intensidad y el volumen de la voz, la velocidad o el tono del discurso oral, el ritmo, la fluidez, el llanto o la risa. Ponzio (1998, p. 173) destaca la ambivalencia de la risa carnavalesca, heredera de la risa ritual ancestral europea, considerada desencadenante de la regeneración de la vida. Precisamente, el sonido de risas acompañadas de conversaciones animadas sirve de inicio para la escena de la cena en la miniserie 1, carcajadas y diálogos que se escuchan mientras dama Jessica reclama el brazo del duque Leto Atréides, para bajar al gran salón donde se concentran los invitados, que aparecen de pie repartidos en diversos grupos de personas. Una risa que los espectadores escuchan como toque de atención y que serviría de sonido de transición hacia una dimensión nueva, un estadio de realidad singular y jaranero, en el que el protagonista sería un paisaje vestimentario revolucionario y en cierto modo abierto, perfecto para acompañar la risa renacentista, según Ponzio (1998, p. 181), expresión de una conciencia nueva, libre, crítica, histórica del Humanismo y del Renacimiento.

La cultura popular medieval encuentra su expresión en los ritos y en los espectáculos que no sólo se alejan totalmente de los ritos religiosos y se liberan por su comicidad de los ritos serios, del dogmatismo y del misticismo religioso y eclesiástico, sino que además con frecuencia constituyen su sátira o su parodia. (Ponzio, 1998, p. 177)

Una fiesta diplomática pomposa que reúne a los personajes más selectos de un planeta, es decir, un rito social relacionado con la confraternidad de las clases dirigentes, lejos está de poder ser considerada cultura popular porque se presupone que a la cena van a asistir los representantes de la élite. Pero la cena, considerada rito social no ubicable en el ámbito religioso, se convertiría en la miniserie 1 y ante los ojos del espectador, gracias a los toques sutiles del diseñador de vestuario, en un mundo ambivalente puesto

patas arriba que incluso sería leído como una parodia de la alta sociedad. De hecho, Pistek habría concebido para los asistentes a este acto un vestuario que, en pantalla, acaba resultando difícil de asimilar o digerir. Ellas se caracterizan por enfundar sus lánguidas y blanquísimas tece de sonrisa plastificada en vestidos de formas poco convencionales y colores llamativos, en los que aparecen profusamente colocados brillantes adornos, ya como bordados ya como elementos complementarios, tipo cinturón. La guinda del pastel de los vestidos femeninos serían los estrambóticos sombreros que coronan las altivas cabezas de sus portadoras. Algunos están confeccionados a partir de la misma tela que los vestidos mientras que otros son de materiales metálicos, por ejemplo de color dorado. Los trajes serían leídos como el paso previo o hermano pequeño de los vestidos “espectáculo” que los diseñadores de moda exhibirían en la pasarela durante las presentaciones de temporada. Según Ames (2008, p. 103), se trataría de prendas hechas para atraer publicidad pero no para ser vendidas, unos vestidos descritos por los columnistas de la prensa especializada como extravagantes, imponentes, radicales, sublimes, fantasías nostálgicas o escapistas, parecidos a disfraces. Ponzio (1998, p. 180) defiende que la concepción cómica popular de la mujer medieval y renacentista contemplaría todo su aspecto material y terreno, resultando una imagen ambivalente. La mujer estaría ligada a lo bajo material y corporal, pero, precisamente por ello, tendría una función regeneradora y sería principio de vida y de renovación. Partiendo de esta idea, Pistek habría pretendido que las mujeres que asisten a la cena de gala ofrecida por la Casa de Atreides pudiesen ser interpretadas por el espectador como reclamos pomposos, en cierto modo cómicos, para los machos de la sociedad patriarcal que impera en el Universo Conocido. Cabe recordar la función asignada a las féminas en esta sociedad intergaláctica, como objetos bellos que adornan el poder del hombre y como madres de la descendencia de los linajes que comandan los planetas. En este sentido, afirma Evans (2016, p. 66) que el alcance limitado de los roles de las mujeres en *Dune* se pondría de manifiesto en esta escena ya que las mujeres no solo serían en gran medida irrelevantes para el negocio en cuestión, sino que los roles que ocuparían como esposas, prostitutas y debutantes también serían dependientes y parásitos en diversos grados, tributarios de la riqueza y el prestigio de los invitados masculinos de la fiesta.

Con respecto a los hombres, sus ropajes también seguirían la estela fantasiosa y carnavalesca proyectada por las féminas, siendo también excesivos en las formas y los colores. Se trataría de la copiosidad y exuberancia detectada por Bajtín en el carnaval medieval que, según recoge Ponzio (1998, p. 177), representaría la fiesta del pueblo, la realización momentánea del reino utópico de la universalidad, de la libertad, de la igualdad y de la abundancia, una “segunda vida” del pueblo diferente a la vida oficial. Se trataría de la fiesta en sentido pleno como forma primitiva de la civilización humana, cuya esencia habría sido recogida por un diseñador de vestuario de películas y series de televisión, tal vez para conseguir que el espectador disfrute con la contemplación de la celebración de la liberación, la aclamación de la igualdad entre hombres y mujeres a la hora de transgredir las normas vestimentarias y la conmemoración de la opulencia y la exageración de las formas del cuerpo vestido para la fiesta. Ante el espectáculo que supone este otro mundo posible, fantasioso, innovador, ambivalente, transformativo, el espectador de la miniserie 1 sentiría durante el tiempo que dura la escena la suspensión de la vida ordinaria para dar cabida a la excepcionalidad estética de otra vida llena de ensueño, inventiva, sutil comicidad y rompedora con los valores predominantes que

encorsetan la realidad. Un posible ejemplo se encontraría sobre los cuerpos de los hombres que asisten a la fiesta de dama Jessica, que también aparecen adornados con telas suaves y femeninas, centelleantes brillantes y sombreros imposibles. Casi todo lo relativo a la indumentaria de los presentes en esta cena de gala parece extraño y fuera de razón. La vestimenta de los representantes de la alta sociedad del planeta Arrakis parece haber sido secuestrada por un espíritu bromista que ha hecho que los invitados ansíen expresar, a través de sus atuendos, el aspecto más paródico e irónico de su personalidad “wannabe”, término que se aplica en inglés a aquellos que quieren ser

famosos o exitosos (Macmillan Dictionary 2020). En cierto modo y con todas las reservas, recordaría al colorista espectáculo vestimentario de la película *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), propio, según Palacios (2001, p. 199), de las salas de fiesta de la época.



Figura 2.5.1. Imagen general de la cena de Jessica. El contrabandista y abajo el extravagante *mentat* Thufir Hawat.

Atención especial merece el personaje de Esmar Tuek, el contrabandista, invitado a la cena por voluntad de dama Jessica porque, como piensa la mujer que debería entender el duque Atréides, “amigos” de este tipo podrían ser útiles a la familia para escapar del planeta si todas las otras posibilidades fallan (figura 2.5.1.). “*Can't you see that this smuggler controls fast ships, that he can be bribed? We must have a way out, a door of escape from Arrakis if all else fails us here*” (Herbert, [1965] 2007, p. 147). El actor checo Pavel Kríz es el encargado de poner voz, cuerpo y rostro al personaje. Él es el responsable de sacar, en unos pocos planos de varios segundos cada uno, el mejor partido a uno de los diseños más estrafalarios de Pistek para la miniserie 1. De la indumentaria del traficante lo primero que destacaría son los adornos dorados que le han sido incrustados en el pecho, en forma de pequeñas planchas metálicas. Estas habrían sido cosidas en el tejido siguiendo un dibujo que rodea el cuello y que, en la parte frontal del cuerpo baja desde el

cuello hasta la cintura. Oro también hay en los cordeles que cuelgan de la parte derecha del sombrero negro del hombre, coronado por una estructura en forma de cresta de color granate. Las cuerdas doradas se agitan repartiendo destellos por doquier en función de los movimientos, de cabeza o corporales, que realiza el actor. Por otro lado, otro elemento que despunta del traje de Esmar Tuek sería la faja granate que recorre la cintura del hombre, del mismo color que la cresta del sombrero y que la tela de la

manga de la chaqueta, sobre la que ha sido colocada otra pieza de tela de raso azul oscuro que ha sido recortada en varios tramos sucesivos para dejar ver la tela inferior, creando una estructura con cuatro aberturas cuya función es básicamente estética. Las cuatro franjas que dejan ver el interior parecen el resultado del ataque de un oso imaginario, cuyas zarpas habrían dejado impresa sobre los brazos del hombre la lección de que la naturaleza siempre acaba reclamando su lugar entre tanto artificio. Son desgarrones que apelarían a la dimensión grotesca del cuerpo revestido y que se enmarcarían también en la categoría carnavalesca. Con su traje de fantasía, Esmar Tuek sería el ambivalente macho afeminado que abole la regla de que los hombres, en las fiestas de gala, deben vestir de etiqueta, es decir, traje oscuro de formas rectangulares que destaquen su masculinidad. Pistek apelaría al travestismo del contrabandista, cuyos adornos dorados resultarían un cambio respecto al *statu quo* de la vestimenta masculina. En particular, el cordel que cuelga de la parte derecha de su sombrero, que acoge el potencial dinámico del juego sin fin. Esto en caso de que el hombre decidiese, por ejemplo, ponerse a bailar sin contención cuando la fiesta degenerase a cuenta de los licores, meneando la cabeza en círculos para que su adorno dibujase espirales en el aire mientras ríe a carcajadas. Acompaña en la conversación al contrabandista el *mentat* Thufir Hawat, el computador humano al servicio de la Casa de Atreides. En su caso, el hombre de confianza del duque Leto acude a la cena vestido tal y como el espectador lo ha visto desde el inicio de la miniserie 1. Él ya venía disfrazado por obra y gracia de Pistek con un extravagante conjunto (figura 2.5.1.). Su atuendo consiste en un pantalón de raso violeta, una camisa de manga larga y cuello *mao* o mandarín, también de raso, de color verde, carente de costuras verticales y botones en la parte frontal, y una levita de raso con capucha y del mismo violeta que los pantalones. Las mangas de esta prenda exterior son anchas y le llegan hasta el codo y sus solapas son dispares, la derecha de color violeta y la izquierda de color dorado con unos adornos en relieve. Coronando su cabeza, Hawat luce un sombrero alto en forma de cono invertido, del mismo violeta que su albornoz, pero con un forro interior blanco que queda patente porque sobresale unos milímetros alrededor de la cara del hombre. El gorro le tapa las orejas. Se pensaría, desde la óptica eurocéntrica occidental, que pocos hombres de éxito o de poder vestirían de esa guisa y precisamente por eso resulta tan interesante el diseño. Pistek pondría el mundo patas arriba, tal y como afirma el lingüista ruso Yuri Lotman cuando se refiere a la moda (Calefato, 2001, p. 215). Thufir Hawat, junto con otros veintinueve hombres vestidos como él, conformarían la murga de cualquier fiesta de disfraces, con sus canciones de letras críticas pero cómicas, que servirían para cuestionar el presente de manera paródica sin dejar a nadie indiferente. En su caso, además, el traje miraría claramente hacia el futuro, como se verá más adelante en esta tesis cuando se ponga en relación la estética del futurismo italiano con el cuerpo revestido de *Dune*.

Miembro de una murga parrandera parece también el fabricante de *destiltrajes* de la megalópolis de Carthage, invitado también a la cena y que ha acudido a la fiesta con un atuendo que resulta también de lo más jocoso (figura 2.5.2.). El empresario textil luce un sombrero en forma de cruasán. La estructura de media luna aparece forrada de distintos tipos de tela gris brillante, que al tener varios tonos de color parece representar unas coberturas de chocolate o caramelo solidificado, sobre el tradicional dulce francés. En la parte frontal del sombrero, un medallón dorado cubre la frente del hombre, como recordatorio de la porción de crema que contendría en su interior el cruasán para deleite del paladar más lamerón. El empresario, además, completa su indumentaria con una

falda gris y una camisa estampada de manga larga, con un indescifrable símbolo rojo en el pecho. Ambas piezas parecen elaboradas con tejidos finos y selectos, sobre los que el millonario luce una chaqueta torera minúscula plateada y centelleante. Un conjunto digno del mismísimo Rappel, el excéntrico tarotista español de la alta sociedad, famoso por su colección de túnicas y sus particulares estilismos. Nacido en Madrid en 1945 como Rafael Francisco Payá Pinilla, ha ejercido de modista, empresario y vidente de la *jet set*. Desde los años noventa ha aparecido con éxito en diversos programas de televisión en España. En un artículo sobre la adivinación como fenómeno comunicativo



Figura 2.5.2. El empresario de Carthag, el especulador del agua y, abajo, la princesa Corriño con su vestido de mariposas.

en ese medio de masas, Cid-Leal, Cruz-Palacios y Recoder-Sellarés (2015, p. 14) apelan a sus túnicas como elemento de la puesta en escena que se recordaría de manera inevitable. Su singular manera de vestir se habría convertido incluso en disfraz que se podría adquirir en el comercio en línea, como Amazon España. A Rappel recordaría el fabricante de *destiltrajes*, que con su atuendo haría una llamada a la risa descarada y a lo ridículo e innatural del cuerpo revestido, poniendo del revés el discurso relativo a los poderosos hombres de negocios que necesitan infundir respeto entre los de su clase mediante una escenificación vestimentaria dura, ya que lo contrario supondría dar una tregua fatal en el mundo de tiburones en el que intentan sacar tajada económica.

El tono burlón del vestuario en la miniserie 1 se apreciaría, también, en el traje diseñado para el personaje de Lingar Bewt, el magnate que detenta la concesión de la venta de agua en Arrakis, que también ha sido invitado a la cena. Conversando con el representante del Gremio Espacial, Bewt aparece enfundado en una túnica de color entre azul y violeta que recordaría por la forma las togas de los magistrados de los tribunales superiores, puesto que incluso le habrían sido colocadas en las anchas

mangas unos adornos que semejan las puñetas o vuelillos de los togados (figura 2.5.2.). En la hiperbólica solapa, del mismo color que las puñetas, luce un escudo que se parece a los que identifican a los magistrados. Por otro lado, el gestor del monopolio de la venta de agua en el planeta desértico lleva, también, un fachoso sombrero, de forma cilíndrica y con una estructura plana y cuadrada en la parte posterior, que remata un gorro que presenta también una marca metálica plateada en la parte frontal, justo sobre la frente del hombre. El empresario del agua, chantajista de pro, el único que puede

distribuir el líquido elemento en el planeta de la sed, se habría disfrazado de justiciero, profanando de este modo un sector profesional propio de personas presuntamente morales y sin dobleces. La inversión semántica de su *performance* sería clara en su mascarada. Por su parte, su compañero de conversación no se queda atrás en lo que a la osadía carnavalesca respecta, atendiendo al conjunto con el que ha acudido a la cena. El gremial viste una túnica de manga corta con estampado azul y morado que recordaría ligeramente a las telas de lenguas mallorquinas, ahora tan en boga entre los *fashionistas* de las grandes capitales globales. Un sombrero de media esfera invertida se encaja en la cabeza del joven. Una estructura triangular impura, forrada de la misma tela que la túnica, que remata el conjunto, generando una *performance* un tanto cáustica, paródica y con la mirada puesta también en el futuro.

Otra prueba de que la celebración habría sido concebida en la miniserie 1 más como un baile de disfraces que como una cena al uso sería la pantomima con la que hace aparición la princesa Irulan Corrino en el salón en el que se desarrolla el rito social de la diplomacia. Según Knezková (2007, pp. 54 y 58), Irulan es enviada a la cena de gala como una “muestra de amor” del emperador hacia los Atreides, es decir, que el padre utilizaría a su hija como un objeto. De todos modos, la investigadora afirma que la escena de la miniserie 1 serviría para enfatizar el carácter independiente de la heredera Corrino. Una campanilla llama la atención de los presentes hacia la puerta de entrada del palacio, abierta de par en par dejando a la vista las montañas de la barrera escudo de la ciudad de Arrakeen, con la luna de fondo (figura 2.5.2.). Cuatro soldados Atreides flanquean el paso de los cinco oficiales Sardaukar que envuelven físicamente con su presencia una figura agazapada cual crisálida tímida a la espera de su metamorfosis. La voz del ujier suena con fuerza: “Gentlemen and ladies... Her Royal Majesty... Princess Irulan Corrino!”. Los aplausos y los murmullos de admiración se dejan sentir mientras una figura femenina delicada cual alevilla toma el protagonismo de la imagen, pasando a ser el centro de atención cuanto que los militares se retiran a un lado para dejar que la joven realice su actuación en plenitud. Mientras el sonido de las múltiples botas pisando el suelo del vestíbulo inunda el palacio, la princesa mira hacia el frente, hacia el infinito, y deja que sus brazos se eleven suavemente para desplegar literalmente las alas. El efecto se consigue en virtud de la pieza de tejido blanco plisado que surge desde la cintura, para extenderse hacia los hombros y desde ahí, a modo de capa, ocupando toda la parte trasera de la mujer. Los extremos de la tela han sido enganchados a las muñecas de la actriz, la inglesa Julie Cox, que finaliza su mímico remedo del vuelo de una mariposa permaneciendo estática a la vista de los presentes, con los brazos extendidos y las palmas de las manos dirigidas hacia el frente, hacia los invitados a la cena. Sonriendo levemente y en silencio, toda ella se habría convertido en un delicado y bello gran pavón nocturno de color blanco, haciendo gala nuevamente de la vertiente carnavalesca del vestuario diseñado por Pistek. Si no quedaba claro que la joven ha acudido a la cena disfrazada de mariposa fascinante, ahí están los adornos en forma de este insecto que pueblan la parte frontal del torso de la joven y las dos hojas simétricas que componen el espectacular sombrero de la chica, en forma de bicho con las alas abiertas. Los elementos servirían para dar respuesta a cualquier tipo de duda. Una enorme mariposa preside asimismo la parte frontal de la estructura esférica invertida de color negro que sirve como elemento de sujeción del sombrero al cráneo de la princesa. Tanto el vestido como la puesta en escena de la actriz serían leídos como la antesala de una de las fantasías que concurren cada año al certamen de Reina del

Carnaval en Santa Cruz de Tenerife. También serían vestidos “espectáculo”, imponentes, nada prácticos, con los que los diseñadores de la isla atlántica sorprenden al mundo competición tras competición. Es así desde que impera la tendencia y evolución marcada a partir de 1987, cuando la joven Mónica Raquel Estévez se hiciera con el fètetro de Reina en un concurso en que vistió la fantasía “Tajaraste”, diseñada por Leo Martínez como revisión lisérgica y fastuosa del vestido tradicional canario. Así se pone de manifiesto en la Casa del Carnaval de Santa Cruz de Tenerife, interesante espacio concebido como centro de interpretación de la fiesta y, con especialidad, del disfraz. La institución recibe al visitante con la exposición del vestido lucido por la Reina del Carnaval del año en curso, así como por las fantasías con las que se acicalaron sus cuatro damas de honor en la noche del certamen. La princesa Irulan, sin duda alguna, podría haber vestido para la cena cualquiera de los maravillosos trajes expuestos en estos momentos en el vestíbulo de la Casa del Carnaval de Santa Cruz, con los que de buen seguro que habría causado la misma admiración alucinada entre los invitados de los Atreides como con su enigmática fantasía dedicada a las frágiles y livianas mariposas. Todo el cuerpo revestido de la princesa sería un signo exuberante y amplificado. Los insectos que recorren su traje se comportarían como los etéreos y sutiles destellos que surgen de la pedrería brillante cosida junto a las plumas en los trajes de fantasía de las reinas carnavaleras. En efecto, la *performance* de Jolie Cox en el papel de princesa Irulan o la de las jóvenes tinerfeñas que optan a reinar en la fiesta de la exuberancia escultural y del misterioso sinsentido estético de los revestimientos corporales, tendrían una espectacularidad pareja, disonante con la cotidianidad de la vida, que se suspende para admirar con emoción la sublime escenificación del atuendo como caprichoso y aparatoso elemento de atracción y encandilamiento, como recordatorio de que el vestido generaría el mismo efecto de contemplación placentera en el espectador que una obra de arte canónica, como defiende Paz Gago (2016, pp. 21 y 33) al relacionar la moda con la creación artística *stricto sensu*, poseedora de aura, misteriosa autenticidad original, cercana y lejana a la vez.

Se dirige ahora la mirada al momento de la miniserie 1 que relata los minutos posteriores a la victoria de Paul-Muad'Dib y los *fremen* sobre las fuerzas comandadas por el emperador Shaddam IV. El líder Corrino es apresado y conducido junto con sus subalternos en presencia del Atreides, en el Palacio de Arrakeen. Entre los presentes, destaca un individuo del séquito de capturados. Aparece apenas unos instantes en pantalla, pero sin duda consigue acaparar toda la atención. Se trata de un soldado Sardaukar, que permanece con las manos unidas colocadas en la parte frontal de su cuerpo, junto a un *fremen* que empuña un rifle a su derecha y el conde Fenring, fiel amigo y consejero del emperador depuesto, a la izquierda. El soldado viste uno de los uniformes Sardaukar que el espectador ha podido observar a lo largo de la miniserie 1, pero en este caso sin el casco. Este hecho permite apreciar un detalle pasmoso y ciertamente grotesco, relativo a los adornos que han sido acoplados en el pasamontañas de tela violeta que viste el hombre y que le cubre por completo la cabeza pero dejando a la vista el rostro a excepción de la barbilla. Se trata de dos enormes penachos de pelo sintético de color naranja eléctrico colocados a derecha e izquierda de la cabeza del soldado, dos elementos totalmente carentes de sentido pragmático pero que, a nivel estético, permitirían la inferencia de múltiples y sugerentes interpretaciones (figura 2.5.3.). Dos piezas que posibilitarían la ejecución de una de las premisas de la categoría carnavalesca, la de mezclar valores, pensamientos, fenómenos y cosas. Parece claro que

Pistek pretendería que los ornamentos del oficial Sardaukar comunicasen algún tipo de mensaje al espectador puesto que nada sería trivial o despreciable en el vestuario escénico. Resulta difícil saber exactamente qué pasó por la cabeza del creador checo cuando esbozaba el diseño, al que colocó los dos penachos naranjas, pero sí que sería viable determinar qué interpretaría el espectador cuando lee dicha imagen: ¡payaso! Es la palabra que se formaría en la mente del que ve la miniserie 1, en el momento en el que el abatido soldado hace aparición sin casco. El contraste de colores sobre su cuerpo, con el violeta del uniforme, los dorados de algunos de los elementos externos del atuendo, pero sobre todo el naranja de la cabeza, a partir de los pelos sintéticos que cuelgan a los lados cual peluca lo convertirían sin remedio en bufón, saltimbanqui o titiritero. El militar habría transmutado por la presencia de dos penachos en el hazmerreír de la función circense, a pesar de su quietud y de que en su breve aparición en pantalla ni siquiera abre la boca. El guerrero sería una parodia de sí mismo. Un soldado que, también, llegaría a recordar a los maravillosos caniches, perros de una raza de inteligencia primorosa y estética sublime a raíz de los cortes de pelo que un buen peluquero canino conseguiría con un pelaje de crecimiento constante. Los penachos naranja serían interpretados como las orejas del caniche, un guiño más de la fina ironía de Pistek, un elemento a partir del cual leer al soldado como el perro fiel al que sacar a la arena del anfiteatro circense del carnaval, un animal estéticamente llamativo, sofisticado, pero un perro al fin y al cabo, a las órdenes de su amo. Un payaso entrenado para hacer cabriolas como los caniches del circo, para disfrute de niños y mayores, un extremo completamente disonante al ser aplicado a un militar que, por definición, habría sido entrenado para servir en la guerra, que de goce placentero tendría poco o nada para la inmensa mayoría de las personas.

Pero la mascarada carnavalesca sigue adelante más allá del evento social organizado por dama Jessica, en esta ocasión para explorar el disfraz como elemento negativo. Para ello se va a detener la mirada en uno de los personajes trascendentes de la narrativa de Herbert, el doctor Wellington Yueh, el traidor, interpretado en la miniserie 1 por el actor alemán Robert Russell. En la miniserie 1 no es posible reconocer al doctor por el tatuaje del diamante en la frente, signo característico del Condicionamiento Imperial de la Escuela de Medicina Suk. Esto es así porque una especie de gorro *sherpa* de varios colores aparece en todo momento incrustado en la cabeza del personaje, tapando su frente y por tanto haciendo imposible caracterizarlo como “persona de confianza” a partir del tatuaje, como habría propuesto Herbert en el libro 1. En la versión del médico ofrecida en la miniserie 1 se habría optado por presentarlo a ojos del espectador como “individuo no confiable”, sin contrapunto. Es como si, ante la tesitura de resolver la encomienda teniendo que elegir entre la filiación a la norma o un ligero travestismo, Pistek se hubiese decantado por lo segundo, siendo esto una especie de ejercicio de disfraz y ocultación (Calefato, 2004, p. 105). En este sentido, el responsable de poner la Casa de Atreides a los pies de sus enemigos vendría caracterizado, por obra y gracia del diseñador checo, con un elemento que lo va singularizar en extremo, el capote manta (figura 2.5.3.). Desde que en la primera escena de la serie el galeno aparece en forma de holograma ofreciendo lecciones al joven Paul, la prenda anteriormente mencionada, utilizada por el ejército español ya en época de Alfonso XIII, va a ser el elemento basilar de la *performance* del actor. El capote manta del ejército, que cubre todo el cuerpo desde el cuello hasta la canilla de la pierna, en esencia se elaboraba a partir de una tela rectangular de paño en la que se practicaba un orificio para el cuello, en cuya

parte trasera se añadía una capucha. Según Gregori y Torres (2015) esta capa, semejante en concepto a un poncho, se vestía sobre el resto de partes que componían el uniforme de la tropa a partir de la aprobación en España del uniforme único en 1926. Sobre el cuerpo, el capote manta desdibujaría la silueta de quien viste la prenda. Las formas humanas desaparecerían entre los pliegues de la tela, los movimientos físicos se diluirían entre los vaivenes de los plisados, que se convertirían en dobleces en el sentido puro de la palabra, que en español vendría a significar la parte que se dobla o pliega de una cosa pero también, en otra acepción, la astucia o malicia en la manera de obrar, dando a entender lo contrario de lo que se siente (RAE 2020). La interpretación entroncaría con el análisis realizado por Ponzio (1998, pp. 182-183) del lenguaje



Figura 2.5.3. El soldado caniche, el doctor Yueh con su capote manta y el *mentat* Piter de Vries.

utilizado en las obras de François Rabelais, padre de personajes como Pantagruel y Gargantúa, para expresar la cultura cómica popular. Según destaca el filósofo italiano, se trataría del lenguaje de la plaza pública, cuyas imágenes verbales se introducirían en la lógica especial del realismo grotesco, paródico, irónico, cómico, con presencia simultánea de lo positivo y lo negativo, y por tanto del doble tono. Trasladado este tipo de lenguaje al texto-tejido del cuerpo revestido, la profusión de dobleces parecería la mejor manera de vestir, por ejemplo, al traidor, al que comete falsía, al que finge bajo una apariencia de verdad, como de hecho se demuestra que hace el doctor Yueh en la narración. Pistek pondría el énfasis, por tanto, en una prenda que caracterizaría al doblado, al que permanece escondido detrás de su disfraz, a la espera de una oportunidad que le permita, cual vil criatura de la noche, cual maligno asesino de perfecta sonrisa y vida modélica, atacar donde más duele sin que nadie se lo espere. El médico, por lo tanto, aparecería en todo momento enmascarado, todo él sería simulación, disimulo, aunque en este caso el carnaval deje de lado el tono jocoso, burlesco e irónico, para ubicarse en una parte del espíritu humano más relacionada con la falsedad perniciosa y la estrategia fría y maléfica.

Maligno también sería el computador humano al servicio del barón Vladimir Harkonnen, el *mentat* Piter de Vries, al que en la miniserie 1 da vida el actor Jan Unger, vestido por los responsables de vestuario en terciopelo rojo oscuro, con un conjunto de aires ligeramente marciales, sobre todo por el juego de botonadura falsa en el pecho, adorno meramente estético que recuerda las casacas de la Caballería de los ejércitos de

Fernando VII (figura 2.5.3.). Los guantes de piel roja, uno con manopla y otro sin, como oda al detalle antojadizo inmotivado, y el sombrero con forma de doble cono invertido de terciopelo rojo oscuro y adornos naranjas a juego con el cuello *mao* de la chaqueta, pero sobre todo los refinados modales y forma de hablar, arrastrando ligeramente las palabras en la interpretación de Unger, permitirían ubicar al personaje en el elenco de elegantes pasados de frenada, o como los llama Calefato, los dandis grotescos. La investigadora italiana (1989, p. 16) afirma que la figura en cuestión conseguiría cuestionar, como en el carnaval, el *statu quo* vestimentario de las sociedades modernas. Un ejemplo sería el mercader de modas de *Diario de un seductor* (1843) de Søren Kierkegaard: el personaje sería un dandi perfecto que, en su *performance*, acaba resultando una figura cómica porque se habría hechizado de su propia imagen, es decir, habría sido embrujado por sí mismo. En este sentido, el *mentat* de Jan Unger parecería hechizado por su propio retorcimiento, por su insana malevolencia, un estado mental que se transmitiría mediante la *performance* esnob del computador humano, que parece querer imitar la afectación del señor al que sirve, mimetizándose con él a través del color rojo de las ropas y de los modos amariconados de su escenificación. Pero, además, el personaje se relacionaría también con el inspector Clouseau de *The Pink Panther* (Blake Edwards, 1963), otro de los dandis grotescos identificados por Calefato (2009a, p. 108; 2016c, p. 136), que destacaría por el extremismo estilístico con el que juega y el modo innatural con el que trata los objetos con los que se reviste, como el sombrero “trilby” y la gabardina Burberry. En el caso del *mentat* de la miniserie 1, la radicalidad e innaturalidad se concentrarían en los guantes usados por el personaje. La mano derecha aparece cubierta pero la izquierda está desnuda y no existe motivo justificado para ello, más allá de un caprichoso estilismo del sádico computador humano. El espectador, por lo tanto, se encontraría ante un elemento que le descoloca y que, sin razón aparente, forma parte de la *performance* del siniestro personaje, que además también presenta un ligero tic lingüístico como Clouseau, que según Calefato (2009a, pp. 109-110), destaca por el uso raro y bufonesco de la lengua, lo que acabaría de conformar la afectación y sofisticación del personaje, un dandi inserto en la comicidad carnavalesca. Tanto el falsario doctor Yueh como el abyecto Piter de Vries entroncarían en su farsa con la visión ofrecida por los potentados que asisten a la cena convocada por dama Jessica en Arrakeen, tal y como habrían sido percibidos por el joven Paul en el libro 1: “They were cheap masks locked on festering thoughts” (Herbert, [1965] 2007, p. 143). Máscaras baratas encerradas en pensamientos purulentos.

Esta sería la acepción que, mayoritariamente, asumiría el disfraz en los libros 1, 2 y 3. Siguiendo a Calefato (1986, p. 7), los personajes se caracterizarían de lo que no son, no para celebrar la puesta patas arriba del mundo, el cuerpo como sede ambivalente de muerte y de renacimiento, de aperturas y protuberancias, de máscaras y ficciones, sino para conseguir fines espurios, como la victoria sobre el contrincante utilizando medios bastardos o engañar para obtener un provecho en detrimento del embaucado. En este sentido, el libro 1 recoge diferentes ejemplos de lo que se categorizaría como operaciones de falsa bandera, en las que una facción de poder embiste contra los intereses de otra haciéndose pasar a su vez por un tercer bando. Es así durante el ataque de la Casa de Harkonnen contra la Casa de Atreides para recuperar el feudo *arrakiano*, una ofensiva en la que han participado en secreto algunas legiones del ejército de la Casa de Corrino. En su huida al desierto, Paul y Jessica pueden sintonizar en un

pequeño receptor la voz de un soldado Atreides utilizando lenguaje de batalla y reportando noticias relacionadas con la pérdida de la megalópolis de Carthag o los saqueos que se han producido en el Banco del Gremio. La voz insiste a quien pueda escuchar que los atacantes no serían soldados Harkonnen sino militares Sardaukar, miembros de las tropas imperiales disfrazados con los uniformes del ejército de la Casa de Atreides. “Watch out for Sardaukar in Atreides uniforms” (Herbert, [1965] 2007, p. 213), alerta la voz que surge del receptor. Paul tiene claro que el engaño pretende dejar al heredero ducal y a su madre sin posibilidad de escapatoria, tal y como el joven le explica a Jessica: “They want the Guild to blame us for destruction of their bank. With the Guild against us, we're trapped on Arrakis” (Herbert, [1965] 2007, p. 213), se lamenta el joven. Pero los oficiales de las tropas imperiales no solo aparecen en la batalla disfrazados con el uniforme ducal, sino que también utilizan atavíos del ejército del barón Harkonnen. Todo para enmascarar la presencia del emperador en la sucia y torticera trampa elaborada contra el duque Leto. En este sentido, es un *fremen* quien alerta al *mentat* Thufir Hawat, fiel al duque y también huido en el desierto, de la presencia de elementos Sardaukar en la batalla: “Yet they wear Harkonnen clothing. Is this not strange?” (Herbert, [1965] 2007, p. 238). Es el propio barón Vladimir Harkonnen, en el encuentro que mantiene con el conde Fenring, mano derecha del emperador Shaddam IV, el que confirma que habría sido él quien habría aportado los uniformes para disfrazar a los Sardaukar de lo que no son, y poder así manipular la contienda. “Where else would the Emperor have found a House to provide the disguising uniforms to hide his hand in this matter?” (Herbert, [1965] 2007, p. 370), le pregunta el maligno orondo al conde.

Paul Atreides también aprovecharía el juego que permite la utilización del disfraz en su vida cotidiana, según va evolucionando el personaje a lo largo de la narración. De hecho, el libro 2, que narra los años del heredero ducal al frente del Imperio hasta que, ciego, se interna solo en el desierto, ofrece un ejemplo en este sentido. Ocurre cuando el emperador Atreides exige a Korba, *fremen* que forma parte del Qizarate religioso del emperador, que se ponga un turbante y salga al balcón de palacio para liderar el rezo de los peregrinos que en esos momentos llenan la plaza frente al edificio. Korba protesta aduciendo a su señor que los penitentes le esperan a él, al gran Muad'Dib, a lo que el emperador responde con un escueto: “They'll never know at this distance” (Herbert, [1969] 2008, p. 58). Así que el Atreides pretende que un subordinado suyo se disfrace de él, se haga pasar por el líder del Universo Conocido, mintiendo a aquellos que han venido desde cualquier punto de la inmensidad del espacio para comulgar religiosamente con él y que, simplemente por eso, merecerían un respeto por parte de quienes provocan y manejan toda esa energía relacionada con la fe y la devoción. Según la interpretación de Singh (2012, p. 69), el pasaje que relata la falta de respeto de Paul para con sus seguidores sería una metáfora de que las masas no pueden diferenciar a Muad'Dib, el objeto de culto, y al Qizarate, la facción religiosa que se habría encargado de extender el culto por las galaxias, y el hecho no sería un buen augurio para esta religión. El disfraz serviría para retorcer el credo, afianzándolo y perpetuándolo como herramienta de dominación. Más simpatía aplica el emperador al hecho de disfrazarse de *fremen* del desierto profundo para bajar del pedestal imperial y lanzarse a la autenticidad de la vida de las calles de la ciudad de Arrakeen. El Atreides conoce perfectamente el trato que los “refinados” habitantes de la urbe profesan a los

“incivilizados” nómadas del planeta. Con *destiltraje*, botas *temag*²³ del desierto e injertos de “plastene” en las mejillas, para distorsionar sus facciones, el emperador puede moverse con relativa libertad entre sus súbditos, que pasean ajenos a él y concentrados en sus menesteres.

The crowd round him, even while its members brushed against him, glanced his way unseeing and passed on, gave him a curious freedom of movement. It was the way they've been conditioned to treat a Fremmen, he knew. He carried himself like a man of the inner desert. Such men were quick to anger. (Herbert, [1969] 2008, pp. 187-188)

Una estrategia de disfraz que el emperador interioriza y que posteriormente pone nuevamente en práctica adaptada a sus circunstancias como el Predicador, ciego y decrépito, evolución decadente de su identidad. En sus incursiones en la ciudad para pontificar sobre la amoralidad y la corrupción de las gentes que habrían ido tomando posiciones en el sistema instaurado por él mismo hace años, el presunto anciano aparece bajo una máscara *ixiana*, un artefacto tecnológico textil que presuntamente permite a un ciego ver gracias al tejido, y agarrado a su joven lazarillo. La burla carnavalesca viene cuando, con cierta ironía, el Predicador piensa divertido que ambos elementos, tanto la máscara para ciegos como el humano que le hace de guía, serían simples componentes de un elaborado disfraz de ocultación. “No one must discover that the mask was merely cloth, not an Ixian artifact at all. His hand must not slip from Assan Tariq's bony shoulder” (Herbert, [1976] 2003, p. 105). En este sentido, el emperador se convertiría por obra y gracia del disfraz en paródica pantomima más propia de una fiesta de carnaval en la que el más irreverente del grupo consigue provocar su propia carcajada interna con una *performance* políticamente incorrecta.

Hasta aquí el apartado con el que se habría intentado demostrar la voluntad del diseñador de vestuario Theodor Pistek de ofrecer al espectador de la miniserie 1 un paisaje vestimentario cercano a las ropas y disfraces que formarían parte de la categoría del carnaval, en el sentido positivo del término. Una situación que quedaría muy clara en la escena de la cena de gala organizada por dama Jessica. Hombres y mujeres vestirían ropas arbitrarias, artificiales, innaturales, que contendrían un mensaje implícito de carácter contestatario y crítico con el *statu quo* representado por el sentido común y el discurso oficial, un colorista ejercicio de comicidad popular que reivindicaría una ideología innovadora y transformadora. Pistek invitaría al espectador a liberarse durante un tiempo de la verdad dominante mientras observa los vestidos “espectáculo”, que funcionarían también como texto que reivindicaría la regeneración de la vida y la obertura de nuevos caminos y de la evolución social. Los diseños serían un impulso motivador que pretendería dar fuerza para transitar nuevos espacios vestimentarios o nuevos contextos para el cuerpo revestido, teniendo en cuenta que el ejercicio creativo anterior supondría, además, una parodia de la alta sociedad situando al espectador en la posición del pueblo que vive una “segunda vida” diferente de la oficial, al dejarse llevar por el placer estético de la visión de los trajes diseñados para la ocasión carnavalesca como si fuesen una obra de arte. Por otro lado, el universo incluiría, también, sobrados ejemplos de la dimensión negativa del disfraz, la máscara utilizada por seres malvados y amorales para obtener beneficios egoístas mediante el engaño a personas de buena voluntad o en situaciones caóticas como una guerra. En

23 Esta palabra, en cursiva en el original, aparece una única vez, en la página 186 del libro 2.

este sentido, la figura del dandi grotesco se reivindicaría aquí como categoría que encajaría a la hora de caracterizar este tipo de personajes, puesto que presentaría rasgos psicológicos o de escenificación muy adecuados para dibujar sobre papel o sobre la pantalla roles de este tipo.

2.2.f. Glorificación de la bajeza con fluidos, despojos y olores.

Se ha comentado en líneas anteriores que el carnaval serviría para liberar al ser humano de la verdad dominante durante el tiempo que dura la fiesta. Las risas disfrutadas mientras rige la carnavalada supondrían una puerta abierta por donde el aire fresco entra en la vida del pueblo. Se trata de carcajadas que alejarían de la mente del individuo la formalidad y gravedad de los significados dados. El efecto sería muy similar al provocado por la hilaridad experimentada en presencia del cuerpo grotesco, concepto que se desarrolla a continuación y que implicaría, como en el bullicio de los disfraces, un vuelco a la seguridad del *statu quo*. Las teorías expuestas por Calefato son el punto de partida de este trabajo, teniendo en cuenta que la investigadora italiana bebe, tal y como hace cuando trata el carnaval, de las propuestas previas realizadas por el ruso Mijaíl Bajtín. Con relación al disfraz como elemento positivo, se tuvo en cuenta la maestría demostrada por el diseñador Theodor Pistek a la hora de transponer al vestuario de una miniserie de televisión los rasgos que caracterizarían la categoría. En el caso presente, la atención se dirige con especialidad a David Lynch, como responsable de unos productos cinematográficos en los que serían detectados claramente algunos de los elementos considerados como el corpus definitorio del grotesco desde la óptica del cuerpo revestido. Zizek²⁴ es el autor que aporta los comentarios y teorías que se hacen dialogar con la categoría del grotesco para demostrar esta vertiente de la obra de Lynch. A partir de esta posición, se analizan y comentan ejemplos de escenificaciones concretas de la película de 1984, como la reunión entre el emperador Shaddam IV y la delegación de gremiales o el momento en que el barón Harkonnen recibe atención médica por sus afecciones cutáneas en su palacio de la ciudad de Harko, en Giedi Prime. Pero también se comentan situaciones que tiene que ver con peleas cuerpo a cuerpo narradas en el libro 1 y que tienen su representación en la película y la miniserie 1. Asimismo, se pone el foco en la dimensión escatológica del pueblo *fremen* en relación con el *destiltraje*, un asunto que se trata concretamente a partir de la narración incluida en los libros 1, 2 y 3, que introducen la cuestión del mal olor de las tribus del desierto como uno de los rasgos que definirían a estas gentes. Todas estas cuestiones se complementan, además, con las aportaciones y comentarios de autores como Alexander, Olson, Naha, Kennedy, Ponzio, Roberts, Irizarry, D'Amassa y Kristeva.

Calefato (2000b, pp. 118-119) basa su argumentación sobre el cuerpo grotesco y, en general, lo grotesco aplicado al cuerpo revestido, en las propuestas teóricas del filósofo ruso Mijaíl Bajtín. Según su punto de vista, el concepto representaría todo aquello que quiere escapar o busca huir de los límites corporales. Como ocurría con el carnaval, lo grotesco supondría un vuelco a la seguridad, un signo incierto, que implicaría ahuyentar mediante la risotada la seriedad de los significados dados. En el contexto de lo grotesco, la investigadora italiana califica al cuerpo como desagradable, exagerado o

²⁴ Zizek, S. (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Debate.

excesivamente gordo y a sus revestimientos como protuberancia carnavalesca que pondría en marcha el mecanismo de la semiótica de la inversión, que pretende ponerlo todo patas arriba. La representación audiovisual de un personaje del Universo Conocido contendría en sí los rasgos aquí enumerados. Se trata del Timonel del Gremio que, al inicio de la película de 1984, se entrevista con el emperador del Universo Conocido, conversación que desencadena en este film los hechos narrados. El diálogo entre Shaddam IV y el Timonel se inicia con el sonido del mecanismo que acciona la obertura y retirada hacia atrás de los paneles metálicos que protegen el tanque de gas de especia en el que vive recluido el ser mutante y cuyas paredes son de vidrio transparente. En ese momento, el nerviosismo del emperador es evidente y de hecho la interpretación no verbal del actor José Ferrer transmitiría incluso que el hombre más poderoso del Imperio siente un cierto miedo ante su visitante. De entre las sombras surge flotando el Timonel, envuelto en un humo tenue y anaranjado, para acercarse hasta la parte frontal de la pecera en la que se encuentra (figura 2.6.1.). Lo primero que llama la atención de la criatura es su enorme cabeza, decenas de veces más grande que la de cualquier ser humano. Un plano detalle ofrece de cerca el ojo del ser, de iris grisáceo, apagado. Otro plano ofrece la boca de la criatura, chocante por su forma, de la que surgen hálitos de humo anaranjado. A continuación, la cámara da un plano respuesta del emperador, serio, con la mirada alerta, para volver a centrar la atención del espectador en la criatura, que es encuadrada ahora en un plano general que incluye la espalda del emperador y la parte frontal del tanque con el ser flotando en él. La visión del Timonel no dejaría indiferente a nadie por la extrañeza y anormalidad que supone el ente considerado en su conjunto:

A giant peach-colored head with a massive cranial dome, cauliflower-textured face with a small, vulva-shaped vertical mouth, pale, wide-spaced eyes almost on the sides of the head, spindly arms and hands, and a long, insect-pupa-like-body tapering back into the fog. (Olson, 2008, pp. 163-164)

El Timonel, una creación del artista de efectos especiales Carlo Rambaldi (Naha, 1984, p. 236), padre también de ET y Alien, sería, sin lugar a dudas, un ser grotesco, resultando a la vista asqueroso, desmesurado, orondo en demasía. Alexander (1993, p. 76) afirma que se trataría de un ser asexuado, repulsivamente desnudo, flotando en un tanque de vidrio como un órgano interno en un frasco de muestra lleno de alcohol. Su cabeza, una cúpula craneal masiva y de color melocotón según la cita de Olson, devendría completamente hiperbólica, superabundante, desproporcionada en relación con los brazos minúsculos y atrofiados que posee a los lados del cuerpo cónico. Su rostro sería la viva muestra de que el individuo es un organismo en expansión, como si quisiese huir de sus propios límites corporales. En este sentido, las mejillas son un cúmulo de carne deforme que parece haber sido salpicada con ácido corrosivo, solución que habría generado protuberancias de materia orgánica viva, exhibidas ahora por el Timonel como inevitables aperturas de un abultado cuerpo que parece haber estallado a cámara lenta consiguiendo una textura de coliflor, como se propone más arriba. En el contexto de esta narración, teniendo en cuenta el grado de adicción a la especia *melange* de los Timoneles del Gremio, las rasgadas de la carne serían leídas también como un intento de dilución de las fronteras corporales de un ente que parece estar protagonizando un acto de dilatación física parejo a la expansión de la consciencia motivada por la potente droga con la que estos seres consiguen plegar el espacio

durante los viajes interestelares. Su boca en forma de vulva y el ojo, que para colmo de lo grotesco presenta lo que parece ser un orzuelo de grandes dimensiones en el párpado superior, acabarían de dibujar el panorama. Estos detalles, extraños y absolutamente sin sentido, despertarían en el espectador las ganas de reír, un acto que servirían para quitar seriedad a una escena que, por el contenido del diálogo entre emperador y Timonel, resulta de una gravedad funesta. De hecho, la presencia del grotesco Timonel supone un vuelco a la seguridad de la corte del Trono del León, habida cuenta del nerviosismo denotado por Shaddam IV ante la visita. Del estado anímico del emperador ante el gremial se deduciría, también, que el ser recluido en el tanque de vidrio representaría para el Corrino un signo dudoso, no certero, que uno nunca sabe por donde va a salir. Es el Timonel el que habla primero. Lo hace para comentar trivialidades del viaje que le ha llevado hasta Kaitain, plegando el espacio desde el planeta Ix. Su voz suena metálica, reverberante, como si varias personas hablaran a la vez diciendo las mismas palabras por una misma boca pero con una leve asincronía. Los sonidos se enmarcan en un rumor de fondo sutil pero denso, asfixiante.

El caricaturesco espécimen no está solo en su chocante *performance*. El Gremio Espacial sería, según explica Kennedy (2016, p. 3), el paradigma feudal de las novelas. Gremio, además, es un término que implica un conjunto de personas que se organizan para la consecución de un interés común, el desarrollo de un oficio. En el caso aquí tratado, la corporación detenta el monopolio de los viajes espaciales que permiten la cohesión de las múltiples sociedades que conforman el Universo Conocido. En la visita del Timonel a la corte del emperador, el tanque de especia en el que mora el mutante es escoltado por un destacamento de gremiales, que a su manera particular también sobresalen por su grotesca escenificación. Desde el momento en que el espectador observa por primera vez la delegación gremial surgiendo de su nave para dirigirse a pie a la sala del Trono del León, se hace presente la idea de que la actuación es irrisoria o ridícula. La manera de caminar, las ropas amorfas, la mirada perdida o caprichos caricaturescos como los objetos cilíndricos que algunos de los gremiales sostienen en sus bocas hablarían de una representación humana cuanto menos anómala, esperpéntica. Los tubos negros que los individuos sujetan en sus labios formarían parte de lo que el director artístico Tony Masters califica, según Naha (1984, p. 52), de instrumentos que no sirven para nada y que dependen, para su interpretación, del grado de deformación de la imaginación de quien los lee. Son elementos que, expuestos a través de la pantalla, ayudarían a Lynch a crear una atmósfera, un zumbido visual. En este sentido, según Alexander (1993, p. 10), el director norteamericano utilizaría las convenciones narrativas como un medio para conseguir un fin, que en su caso sería hacer que los fenómenos mostrados sean extraños. En este caso, todo lo que circunda la representación cinematográfica de un encuentro político entre un emperador y una delegación diplomática de una poderosa facción se pondría al servicio de una mente que retuerce cada detalle para llevar la escena al terreno de lo extravagante y lo chocante. Sorprendente es, desde luego, la misteriosa acción de dos gremiales que destacan entre el grupo por el manejo de lo que parecen unas máquinas aspiradoras con las que succionan el suelo por el que ha transitado el tanque del Timonel. Tan extraña, risible y estrambótica resultaría la escena que llega a descentrar la atención del espectador, reclamándola y desviando la percepción de los elementos que participan en la narración filmica hasta la exasperación. Situaciones de este tipo serían las utilizadas por Lynch para conseguir lo que Zizek (2006, p. 167) califica de efecto único de

“extrañamiento” de las películas de este director, una sensación que se asociaría con frecuencia a la sensibilidad de los cuadros del pintor norteamericano Edward Hopper. Pero si bien Hopper se preocuparía por la melancolía de la soledad, los gremiales con aspiradora apelarían más a la hilaridad, en un movimiento que relacionaría la *performance* del grupo con el grotesco, teniendo en cuenta que, según Calefato (2009a, p. 114), este se vincularía de manera universal, general y festiva a la búsqueda de la risa carnavalesca.

Una imagen resaltaría sobre el resto. Un gremial, con un aparato en la mano parecido a un micrófono y que traduce de manera simultánea los sonidos que profiere en palabras inteligibles por el emperador, se dirige a él en tono conminatorio para exigirle que la reverenda Bene Gesserit que le acompaña abandone la sala. Olson (2008, p. 164) afirma que el personaje sería de Lynch atendiendo al aspecto anormal y torturado de su fisonomía y la prominencia de su cabeza. De hecho, un primer plano del individuo permitiría al espectador ver las heridas abiertas en la parte izquierda del cráneo, de las que emerge un tubo negro que conecta con la fosa nasal izquierda (figura 2.6.1.). De la carne rasgada supura una especie de sustancia gelatinosa brillante y ligeramente anaranjada, jugo que también brota de la nariz, cayendo hasta la boca. La cabeza calva del gremial presenta en su parte trasera, además, algunas protuberancias y abultamientos que dejarían entrever un proceso incipiente expansivo. El busto del personaje ejemplificaría a todas luces el cuerpo grotesco teorizado por Ponzio (1998, p. 184), que iría en la misma línea que el de Calefato, y que representaría un cuerpo sin delimitar, sin cerrar, no separado o completo, visto en un proceso de construcción y de creación en el que se uniría a otros cuerpos y al mundo. Las heridas del gremial lo pondrían en contacto con el entorno a través de los líquidos gelatinosos que supuran, poniendo de relieve lo que Alexander (1993, p. 75) categoriza como “cuerpo abierto” de Lynch, de piel rota, tubos incrustados, dispositivos mecánicos sobresalientes y cráneos sin pelo. Con todo, el espectador pensaría que el personaje en cuestión acabará evolucionando y transformándose en un Timonel. Para ello, el ser debería ser saturado con especia, droga que le permite desarrollar la capacidad de conducir las naves interestelares mediante la técnica del plegado del espacio. Pero por otro lado, la *melange* estaría

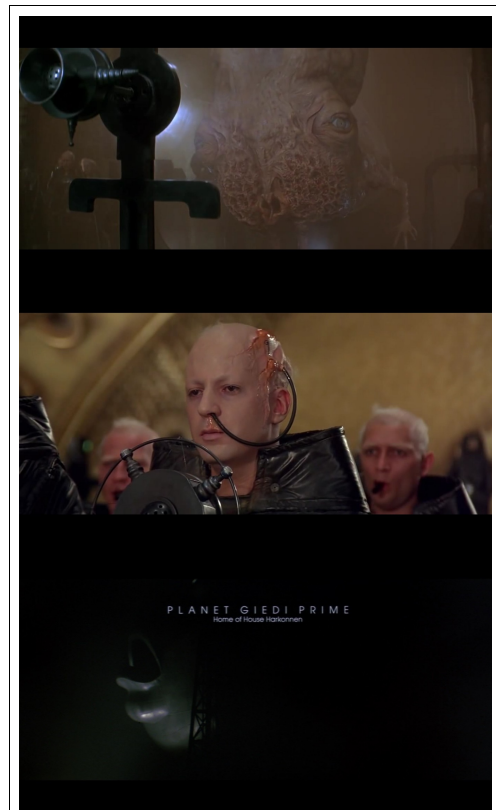


Figura 2.6.1. El Timonel de la película de Lynch. Abajo, el portavoz de los gremiales y la escultura-boca obesa de Giedi Prime.

provocando que su carne se abriese, que su cuerpo se dilatase, para acabar convirtiéndose en una criatura hiperbólica, condenada a vivir para siempre en un tanque de gas de especia, paredes de vidrio y metal que serán su grotesco revestimiento corporal por los siglos de los siglos.

Calefato (2004, p. 29) explica que lo grotesco también representaría como concepto la glorificación de la bajeza. Una idea que, de algún modo, se vería reflejada en la caracterización del barón Vladimir Harkonnen en la película de Lynch. Para empezar, sería necesario remitirse a la descripción literaria del aristócrata. Destaca Kennedy (2016, p. 3) que Herbert habría utilizado el nombre del personaje para que este fuese identificado como “ruso”, en una época, los años sesenta, en la que la confrontación de la guerra fría entre Estados Unidos y los comunistas estaba en plena vigencia. Además, en el libro 1 se asocia a la vez al personaje con el poder y con lo caricaturesco. Poder porque el hombre es el líder de una de las familias nobles más importantes del momento relatado en la novela, habiendo sido durante los últimos tiempos la Casa de Harkonnen la que se habría ocupado de la recolección de la especia *melange* en el planeta Dune, con todos los beneficios económicos y de capacidad de influencia que ello comporta. Caricaturesco, básicamente, por todo lo demás. De hecho, el barón es descrito como un ser con manos de bebé gordo adornadas con joyas lustrosas (Herbert, [1965] 2007, p. 202). La idea aparece en todas las adaptaciones audiovisuales del texto literario, pero en el caso concreto de Lynch el resultado sería paradigmático. La narración sitúa al espectador en el planeta Giedi Prime, sede de la Casa de Harkonnen, a través de un plano rotulado que funcionaría a modo de cortinilla y que ya de por sí sería una declaración de intenciones. Se incluye a la izquierda de la pantalla y sobre fondo negro lo que parece una porción de una estructura gigante que se asemeja o puede recordar a la barbilla y la boca de un rostro ridículamente orondo, anticipo de lo que ha de venir a continuación (figura 2.6.1.). La escena representa una reunión entre el *mentat* Piter de Vries, el barón Harkonnen y sus sobrinos, Feyd-Rautha y Rabban. Se va a producir un diálogo en el que el aristócrata y su computador humano van a repasar y detallar algunos pormenores del plan elaborado para acabar con el duque Leto Atreides. Pero antes, el director de la película va a hacer pasear al espectador ante un panorama humano ciertamente repugnante, compuesto por lo que Naha (1984, p. 229) va a denominar “montón de elementos extraños”, que el cronista de esta producción cinematográfica cree que el público va a encontrar entretenido.

La cámara ofrece un primer plano de un subordinado Harkonnen pelirrojo. Esta sería la primera de las impactantes imágenes que conforman el mundo grotesco en el que la Casa de Harkonnen vive su cotidianidad. El hombre está enfundado en un uniforme blanco y sus ojos se esconden tras unas gafas cuya forma se corresponde con las que se utilizarían para practicar natación y que se sujetan con una goma a la cabeza (figura 2.6.2.). Sin embargo, este objeto parece haber sido customizado ya que el plástico transparente de las lentes habría sido substituido por una malla metálica de trama muy fina que recordaría al material con el que se fabrican los coladores metálicos. Además, el individuo exhibe a la vista del espectador, de una manera un tanto pornográfica, una oreja cosida consigo misma mediante varios grandes puntos de sutura, como si se pretendiese evitar que el subalterno pudiese escuchar las conversaciones que el barón mantiene con sus asesores o los miembros de su familia. La imagen respondería a la técnica utilizada por Lynch y apuntada por Zizek (2006, pp. 172 y 174), que consistiría

en la “desrealización”, es decir, poner la realidad social cotidiana aséptica, en este caso la escena del día a día ordinario de un aristócrata y su criado, al lado de su suplemento fantasmático, el universo oscuro de placeres masoquistas prohibidos, representados metafóricamente en esta escena por la grosera y explícita cirugía con la que se pretendería anular el sentido del oído del sirviente. Desde esta óptica, la imagen ambicionaría transponer lo vertical a lo horizontal, la superficie y lo que esta “reprime”, para llevar al espectador “hasta el punto de oír ruidos inaudibles” y confrontarlo con el horror cómico. La agonía para la mirada respecto de la contemplación del subalterno desorejado dura poco más de dos segundos. A continuación, otra imagen aún más extravagante. En este caso, el primer plano de una mujer, otra sirvienta, pelirroja también y vestida en uniforme blanco, que muestra asimismo una oreja cosida consigo misma, a parte de otros dos detalles igualmente chocantes, a nivel estético (figura 2.6.2.). El pelo rapado en la franja central de su cráneo y lo que parecen ser las costuras de los párpados de los ojos, que aparecen presuntamente cerrados y de los que surgen dos pequeños cilindros de color negro a través de los que se interpreta que esta fêmea vería el mundo.

Zizek (2006, p. 169) asegura que el de Lynch es el universo del “sublime ridículo”, uno en el que sería preciso tomarse en serio las escenas más patéticas y ridículas, como la que muestra sirvientes con orejas y ojos cosidos, tal vez para que no puedan espiar a su señor. Pero también deberían tomarse en serio las figuras malvadas, marcadas por una violencia excesivamente ridícula, como el aristócrata que ordena que los sentidos de sus sirvientes sean amputados. El barón Vladimir Harkonnen aparece en escena después de sus subalternos gracias a un paneo de la cámara que dirige la mirada del espectador desde un objeto singular, un recolector de fluidos corporales, hacia la cara del noble. El líder Harkonnen está siendo tratado por su médico, que también viste un uniforme blanco (figura 2.6.2.). La parte derecha del rostro del barón es un cúmulo de pústulas, hinchazones, ampollas, yagas en



Figura 2.6.2. La Casa de Harkonnen lynchiana parece un manual del grotesco aplicado. Abajo, asesinato del sirviente de las flores.

carne viva, en las que el médico, con sus manos enguantadas en látex, está introduciendo el extremo puntiagudo de un aparato mediante el que succiona la pus generada por la afección de la dermis, que parece querer rebosar y extenderse a la parte izquierda del rostro. Ante tal imagen, el espectador no sabe si reír o llorar, y se descubre a sí mismo como víctima fascinada de lo abyecto, dócil y complaciente, según la descripción de Kristeva (2006, pp. 9, 16 y 18), para la que humores e impurezas se situarían en el linde de la existencia y de la alucinación, de una realidad que llegaría a aniquilar en caso de ser reconocida. La piel del barón ha dejado de hacer de frontera entre su cuerpo y el mundo, para rasgarse y abrirse a él, para poner en contacto al hombre y el entorno físico que lo circunda a través de los humores de sus enfermedades. Afirma Olson (2008, p. 165) que el interés de Lynch, en este caso, sería externalizar el foro interno del maligno personaje, haciendo que sus pensamientos retorcidos y sus impulsos ocultos estallen en su rostro para que todo el mundo pueda verlos, materializados en un conjunto de pústulas y forúnculos furiosos esparcidos por gran parte de la cara rubicunda del villano. Sería como si Dorian Gray no hubiese dejado el retrato de su maldad que evoluciona *in crescendo* escondido en el desván sino que se lo hubiese puesto en el rostro a modo de careta que haría evidente sus intenciones, de una manera ciertamente honesta. Pero además es preciso apuntar que el barón está caracterizado en la película siguiendo la descripción ofrecida por Herbert en los libros 1 y 3, es decir, como una inmensa bola de grasa que necesita de la ayuda de suspensores para poder mover el cuerpo a voluntad. Para la caracterización, explica Naha (1984, pp. 75-76) que el diseñador de vestuario, Bob Ringwood, construyó un traje. Pero también creó un cuerpo dentro del que se debía introducir el actor que daba vida al personaje. Los responsables de la película se referían al dispositivo, una figura maravillosamente grande, como fetiche de goma. Desde el punto de vista de Olson (2008, p. 178), la caracterización del obeso Harkonnen envuelto en su traje pálido le transformaría en una especie de pupa de insecto que flota por la habitación, embriagado por la atmósfera industrial de su entorno.

Además, cuando el barón se levanta del sillón en el que permanece recostado, emocionado por la presencia de un joven esclavo que ha entrado en la sala, pueden ser apreciadas las dos válvulas que tiene instaladas en el pecho. Se trata, según Olson (2008, p. 179), de los tapones para el corazón, un invento de Lynch que no aparece en el libro 1 y que permite al barón derramar la sangre de una persona a capricho, como de hecho ocurre después. Son aberturas corporales grotescas, que se sumarían a las naturalmente presentes en el hombre, como son la boca, la nariz o el ano, por ejemplo. Estas espitas presuntamente son instaladas en todos los individuos del mundo Harkonnen. Puede ser percibida claramente en el pecho del mozo que ha sido introducido en la habitación por una pareja de soldados armados, supuestamente con la intención de que coloque unos tulípanes violetas en unos jarrones que adornan la sala. El barón da rienda suelta a su excitación en presencia del muchacho, un arrebató que corre parejo al tono de la conversación que está manteniendo con el computador humano y sus sobrinos sobre la manera de acabar con la Casa de Atreides. Vladimir Harkonnen activa sus suspensores, que le hacen flotar unos metros en la sala, y desde lo alto dirige una mirada turbia y viciada al joven, que permanece tembloroso junto a las flores, sin osar moverse puesto que los soldados le están apuntando con sus rifles. Antes de acercarse al chico, el barón se detiene bajo una lámpara de la que comienza a surgir

un líquido negro y aceitoso que impregna su rostro para solaz del aristócrata. Desde ahí baja hacia el muchacho, le soba la cara, el torso y, en un caprichoso arranque de crueldad y depravación, le descuaja la válvula del corazón mientras se tira encima suyo (figura 2.6.2.). Esta escena encarnaría la visión que de la caracterización del personaje tiene Roberts (2009, p. 103), una *performance* esencialista y de tufo homófobo en el modo en el que la maldad del barón sería representada como una función de su depredadora y sexualizada decadencia. Actuando de esa manera, Vladimir Harkonnen pasaría a comportarse como un animal depredador. Un apunte significativo desde la óptica de Irizarry (2013, p. 49), que asegura que si bien el aristócrata se caracteriza por animalizar humanos, un hecho que ocurre cada vez que oprime y veja a un esclavo, el barón sería visto por los oprimidos como una bestia, es decir, como lo que se piensa que corresponde al comportamiento de un animal, y por tanto ver rebajada su humanidad a los ojos de aquellos que reciben el maltrato. Esto, de todos modos, no sería consuelo para el muchacho de los tulipanes, cuya sangre comienza a brotar en cuanto las manazas rechonchas del barón le revientan la válvula del corazón. El muchacho, atónito y asustado, agoniza mientras la cámara dirigida por Lynch hace un recorrido por los presentes en la sala, soldados, sobrinos, asesores y subordinados. Cada uno a su modo expresaría mediante sutiles cambios en el rostro la aversión o admiración que siente ante el asesinato que se está produciendo delante de sus ojos, manchando de sangre la pared. Suena estruendosa música de órgano y cuando el chico cae al suelo desplomado, chocando contra el piso con un golpe seco, el barón busca la mirada de los presentes, encontrando la de su sobrino Feyd-Rautha, que le sonríe y le ofrece un gesto de aprobación. “This is what I’ll do with the Duke and his family”, piensa el barón mientras sonríe y respira satisfecho. La degradación y la mezquindad han sido en esta escena encumbradas y celebradas, cumpliendo así con el requisito grotesco de la glorificación de la bajeza.

La ficción imaginada por Herbert no solo encuentra en el cine una plataforma adecuada para expresar el concepto de grotesco. Los libros 1, 2 y 3 también incluyen pasajes memorables a partir de los que reflexionar sobre esta idea, que transita ahora hacia lo que Calefato (2007b, p. 33) expresa como el mantenimiento o la resolución de la tirantez entre el vaciado y el llenado del cuerpo, dos rasgos en tensión entre sí. Una situación que se enmarcaría en la dimensión soez de este asunto, que resulta en cualquier caso de primera importancia tal y como reivindica Ponzio (1998, p. 184), quien asegura que órganos genitales, culo, vientre, boca o nariz, por ejemplo, desempeñarían en el lenguaje del cuerpo grotesco un papel principal, al ponerlo en relación con otros cuerpos y con el mundo. La reflexión subsiguiente se desarrolla en la narrativa de Herbert a partir de uno de los elementos primordiales de la historia, el *destiltraje* o “stillsuit”. El traje de destilación se define como “body-enclosing garment invented on Arrakis. Its fabric is a micro-sandwich performing functions of heat dissipation and filter of bodily wastes. Reclaimed moisture is made available by tube from catchpockets” (Herbert, [1965] 2007, p. 605). Este traje es esencial en el desierto porque mantiene la temperatura dentro de los parámetros adecuados para la vida pero, principalmente, porque en un ambiente yermo y estéril recicla para la persona su propia humedad, convirtiendo en agua potable el sudor, la orina y las heces, que han de ser depositadas a voluntad dentro del traje para que cumpla su función. Por lo tanto, la imaginación de Herbert dirige al lector hacia una situación en la que millones de seres humanos coexistirían por extrema necesidad y de la manera más íntima posible con sus

propias inmundicias, que van a ser reutilizadas en virtud de la tecnología. En resumen, los *fremen* orinan y defecan sobre sí mismos en sus largas travesías por el desierto, residuos orgánicos que son procesados por el traje que llevan puesto y que los convierte en agua potable, que sería ingerida nuevamente en un ciclo sin fin. La narrativa de Herbert trataría la cuestión de manera indirecta. Es decir, los libros de la saga no ofrecen ningún pasaje que relate acciones excrementicias pero a cambio el autor acercaría al lector a la escatológica realidad de los *fremen* a través de la descripción de la vida doméstica de las tribus en los *sietch*. Ocurre así en el libro 1, cuando Paul Atreides y su madre huidos en el desierto se encuentran por primera vez con un grupo de *fremen* que los trasladan a su guarida. Después de dormir unas horas a causa del agotamiento, Jessica despierta sintiendo el olor agrio de los *destiltrajes* (Herbert, [1965] 2007, p. 334), una percepción que se erige como primer indicio de la grotesca existencia del pueblo del desierto. Más explícita sería la descripción ofrecida por Herbert, relativa a la apreciación olfativa que tiene Paul al llegar a la morada de los *fremen* después de una de las incursiones en el arenal incandescente que es el planeta Dune. Al entrar en el refugio, el heredero Atreides recibe como irrefutable saludo el olor a humanidad de la tribu, cuyos individuos se han despojado de los *destiltrajes*. El tufo se describe como la mezcla entre cuerpos sin lavar, residuos destilados de desperdicios recuperados y olor a especia (Herbert, [1965] 2007, p. 385). En este pasaje resulta chocante la reacción protagonizada por el *fremen* Farok que, al tiempo que Paul siente aversión ante tanta fétida esencia, él inhala profundamente el aire de la caverna ensalzando el olor a hogar. En este caso, sería clara la relación entre el tufo que desprenden los restos orgánicos que surgen de los orificios corporales con la percepción de un contexto físico, en este caso una cueva, que para el que siente ese olor y lo asume como algo cotidiano significaría la morada donde encontrar refugio. De hecho, no deja de ser en cierto modo caricaturesco que Paul note que Farok está hablando completamente en serio cuando elogia el hedor, es decir, que disfruta de esa hediondez. Lo grotesco desplegaría aquí el mecanismo de la semiótica de la inversión, dándole la vuelta al mundo, dejando claro que lo que para unos sería detestable para otros sería pura gloria bendita. La situación implica asimismo la posibilidad de encarar la realidad desde un punto de vista flexible, como pone de manifiesto que Jessica, concubina de uno de los duques más respetados del Imperio del Universo Conocido, acostumbrada al bienestar y refinamiento de su alta posición social, con el tiempo y la convivencia con los *fremen* comience a asociar el olor acre del *sietch* a una sensación de seguridad (Herbert, [1965] 2007, p. 444). Este sería un episodio de normalización de lo grotesco, que puede volver a ser encontrado en el libro 2, con una referencia en la página 261 a los típicos aromas de un refugio *fremen*, incluido el fétido éster de la recuperación de los *destiltrajes*. El libro 3 también ofrece una aproximación indirecta a la coprología de las tribus del planeta. En esta ocasión, a través de las percepciones olfativas de Paul-Muad'Dib convertido ya en el Predicador que se dedica a criticar las corruptelas y amoralidades de un sistema que él mismo había creado. En sus visitas a la ciudad, el personaje capta muchos olores, entre los cuáles los ésteres destapados de unos *destiltrajes* pobremente ajustados (Herbert, [1976] 2003, p. 42), lo que vendría a significar una nueva forma de amoralidad o decadencia respecto de las gentes de Arrakis, la relajación de la disciplina del agua por parte de los *fremen*, ahora que su mundo comienza a reverdecer y la humedad se hace presente por doquier. Un fenómeno que, en cualquier caso, ya había sido detectado en el libro 2 por D'Ammassa (2005, p.

125), quien asegura que en esa novela los propios *fremen* se despreocuparían de su entorno, toda vez ya no es necesario cuidar de cada gota de agua.

El trasfondo fecal del *destiltraje* debería ser tenido en cuenta también a la hora de analizar otro de los aspectos aglutinados bajo el concepto de grotesco y que hace referencia, según explica Calefato (2009a, p. 114), al movimiento hacia abajo que se daría en las peleas, las luchas o las palizas, donde el cuerpo se dirigiría hacia la tierra, situaciones que son constantes en la saga. Dos son las trifulcas cuerpo a cuerpo que se apuntan aquí, por lo irrisorio de su planteamiento. Ambas tienen a Paul como uno de sus protagonistas. La primera tiene que ver con el reto lanzado por el *fremen* Jamis al hijo del duque Atreides, recién llegado al mundo desértico. El *fremen*, que siente que su orgullo ha sido vapuleado en un forcejeo previo con el chico, reclama un enfrentamiento ritual a muerte con él. En el interior del refugio *fremen*, Jamis aparece dispuesto para la lucha en taparrabos, con los pies vendados y con un cuchillo *crys* en la mano. Paul, por su parte, también se desprende del *destiltraje* para luchar en el cuerpo a cuerpo. Pero he aquí el aspecto burlesco, ya que debajo del “stillsuit” el Atreides viste ropas de combate (Herbert, [1965] 2007, p. 339). La descripción se hace difícil de asimilar, conociendo y asumiendo que los trajes de destilación deberían ser la única prenda sobre el cuerpo de la persona, para posibilitar que funcione el sistema de reciclaje. Lo contrario implicaría suponer que Paul hace sus necesidades en la ropa de combate, a través de la que la humedad sería recuperada por el traje de destilación. Otro ejemplo de propuesta argumentativa similar en su incongruencia se encontraría en la pugna a muerte que marca el final del libro 1, entre Paul-Muad'Dib y Feyd-Rautha Harkonnen. En la página 545 se relata el proceso por el que el nuevo duque Atreides, cuyas tropas han vencido la batalla contra el emperador Shaddam IV, se desviste para hacer frente a la lucha con el Harkonnen. Paul deja caer la capa y la capucha de sus hombros, dándosela a su madre junto con el cinturón y el cuchillo *crys*, para comenzar a desatarse el *destiltraje*, que se quita, para volver a empuñar el cuchillo que ha dado antes a Jessica metido en una funda. Su contrincante, Feyd-Rautha, se ha quitado el destrozado uniforme que ha llevado durante la batalla previa, apareciendo solo con una malla de combate (Herbert, [1965] 2007, p. 548). Por lo tanto, con los datos narrativos que se ofrecen en la descripción, el lector dibujaría una imagen en su mente en la que por un lado hay un guerrero en malla de combate, el Harkonnen, y por el otro un contendiente que aparecería desnudo y pestilente ante el auditorio. Eso a no ser que, como había pasado en la lucha con Jamis, Paul vistiese bajo su *destiltraje* ropas de combate, dentro de las que debería aliviar sus necesidades básicas, en honor a la coherencia argumentativa. Así que tanto una opción, la que implicaría la desnudez hedionda del futuro emperador, como la otra, que presupondría a tamaño personaje mostrándose en público calzando equipamientos guerreros “manchados”, resultarían anómalas y en cierto modo esperpénticas.

La traslación audiovisual de ambas contiendas se soluciona de manera tangencial por parte de los diferentes creativos implicados en las producciones. En relación con la película de 1984, en el montaje estrenado en las salas de cine no aparece la lucha entre Jamis y Paul. Además, la contienda final entre Paul y Feyd-Rautha se desarrolla con el duque enfundado en su *destiltraje* y con el Harkonnen protegido por su traje-armadura. En cambio, la miniserie 1 ofrece una visión bastante domesticada de los grotescos o incongruentes pasajes relatados en los libros de Herbert. Con respecto a la contienda

entre el *fremen* y Paul, que se desarrolla en el interior de la caverna que hace de refugio al pueblo del desierto, ambos hombres visten un calzón blanco como único revestimiento del cuerpo, a excepción de un tatuaje lucido por Jamis. Paul ha sido retado una vez todos descansan ya en el *sietch* y por tanto van vestidos con ropas hogareñas, desenfundados ya los *destiltrajes*. Asimismo, se presupone que desde que Paul ha recibido el ofrecimiento para el combate, tanto él como su oponente han tenido tiempo de cambiarse y colocarse los calzones, hecho que ha tenido lugar fuera de cámara, por tanto fuera de la vista del espectador, al que se le ha ahorrado la estrafalaria visión deducida de la descripción de la novela original. Por otro lado, para la trifulca a muerte entre Paul y Feyd-Rautha, la miniserie 1 opta por desvestir a los contendientes, dejándolos a ambos descalzos y solo con los revestimientos que cubren de cintura para abajo (figura 2.6.3.). Feyd-Rautha lucha por tanto enfundado en unos pantalones rojos mientras que Paul lo hace en una especie de falda amplia, similar a un pantalón de aikido japonés, bajo la que viste un calzón. La prenda forma parte del indumento con el que el duque Atréides ha recibido en el salón del Palacio de Arrakeen a la delegación compuesta por el vencido emperador Shaddam IV y el resto de representantes de las facciones implicadas en la historia, incluidos los gremiales, las Bene Gesserit, etc. En las tres peleas, mostradas en los diferentes audiovisuales, el componente grotesco que implica un movimiento de bajeza, que situaría al hombre en un plano a ras de suelo, se acentuaría lógicamente a partir de las heridas que se van produciendo en el desarrollo de la disputa. Se trataría de aperturas corporales de las que brotan fluidos humanos tan valiosos como la sangre, que correría libremente sin la contención de las fronteras naturales del cuerpo (figura 2.6.3.).

Siguiendo la estela de los combates cuerpo a cuerpo, grotesco también sería, en cierto modo, el espectáculo que ofrece Feyd-Rautha Harkonnen a sus familiares e invitados, durante la celebración del cumpleaños de este sobrino del barón en Giedi Prime. Un regusto medievalizante impregna desde el comienzo el pasaje surgido de la imaginación de Herbert. La narración sitúa al lector en un torneo cuya batalla se va a desarrollar en el centro de la arena como parte de los festejos y celebraciones del aniversario. El público se distribuye entre gradas y palcos, destacando el de la familia Harkonnen, ocupado por el barón y sus invitados. Entre los presentes, como se presupone que ocurriría en la Edad Media europea, destaca la profusión de colores en las vestimentas y en los estandartes. Feyd-Rautha aparece para la lucha en mallas y cota protectora. Además, cumpliendo el protocolo estipulado en el libro 1 para dichas pugnas, en la mano derecha viste un guante negro y acarrea un cuchillo largo, presuntamente sin veneno, mientras que la izquierda está cubierta por un guante blanco y agarra un cuchillo corto, supuestamente con veneno. El joven Harkonnen se enfrenta a un gladiador esclavo, que presuntamente ha sido drogado para no oponer demasiada resistencia en la lucha, que pretende básicamente generar entretenimiento y diversión entre los espectadores. Se da por hecho que al subyugado se le ha administrado algún tipo de substancia por el tono de su piel, que presenta un característico color zanahoria. El esclavo viste leotardos verdes y el cinturón rojo de un semiescudo, cuya flecha indica que es la parte izquierda del cuerpo la que está protegida por el dispositivo. Además, el prisionero se ha autolesionado el antebrazo y con la sangre que brota se ha dibujado un halcón Atréides en la cadera izquierda (Herbert, [1965] 2007, pp. 372 y 374), poniendo de manifiesto su procedencia y vinculación con la familia del duque Leto. Pero todo en esta contienda sería una gran y grotesca mentira. Ni Feyd-Rautha

respetar la regla básica del torneo, es decir, que el cuchillo de la mano del guante blanco sea el envenenado y el cuchillo de la mano del guante negro sea el que carece de tóxicos, ni el cautivo ha sido drogado para la ocasión, con lo que se pretende que su actuación sea más brava de lo normal, para hacer que el público valore las mayores capacidades combativas del Harkonnen. La piel del prisionero, de hecho, ha sido pintada con tonos anaranjados para conseguir la apariencia que hubiese generado la substancia en su epidermis. Sin embargo, la civilización imaginada por Herbert se caracteriza por la existencia de enrevesados planes de múltiples capas. De este modo, el esclavo ha sido condicionado psicológicamente para que al escuchar una palabra concreta, que solo Feyd-Rautha conoce, sus músculos pierdan por un momento la fuerza, lo que confiere una importante ventaja para el sobrino del barón. De este modo puede asestar el golpe de gracia al esclavo. Este pasaje es adaptado en la miniserie 1, una versión que se limita a mantener los rasgos esenciales del capítulo literario sin entrar en detalles, que resultarían demasiado complicados de explicar al espectador televisivo. El actor norteamericano Matt Keeslar da vida a un Feyd-Rautha Harkonnen que para la ocasión viste con un pantalón rojo con cinturón negro y motivos orientales negros, muy similar en su forma amplia a la “hakama” japonesa. La prenda parece confeccionada en seda o raso, exactamente igual que los pantalones que viste el esclavo al que Feyd da muerte por pura diversión, frente a la atenta mirada del barón y de sus invitados. Otra muerte gratuita a manos de un Harkonnen, gente que Herbert plasmaría como vil y sádica, capaz de las más extravagantes y tortuosas fechorías (figura 2.6.3.).

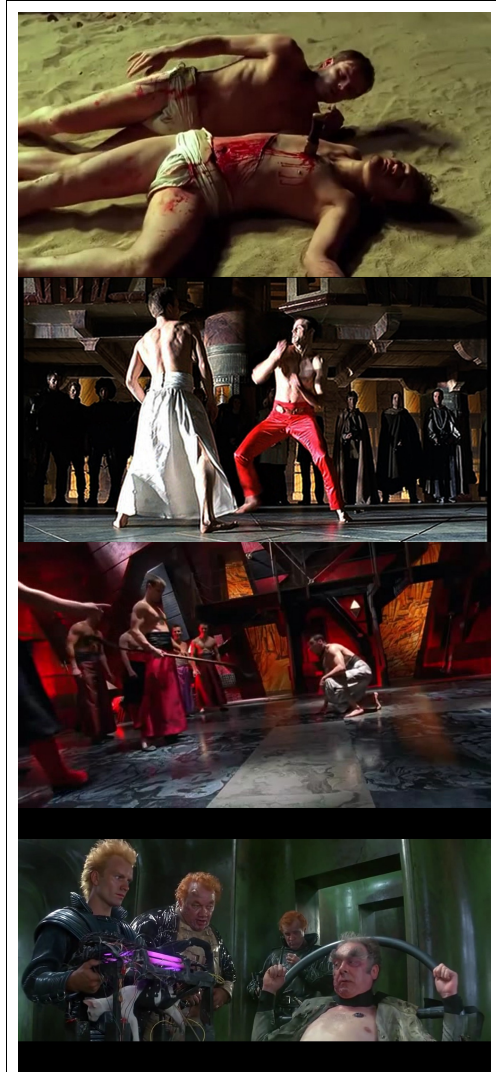


Figura 2.6.3. Jamis muerto a manos de Paul. Combate entre Paul y Feyd-Rautha, el Harkonnen mata un esclavo y a Thufir Hawat con válvula.

Felonías y maldades de la Casa de Harkonnen que llevan buena parte del peso narrativo de los tres primeros libros de la saga. Las decisiones canallas del barón y de sus sobrinos y asesores acaban generando destrucción y muerte. Esa ruina se concretiza, también, en pequeños ejemplos narrativos relacionados con el cuerpo revestido, que se hace grotesco por efecto de los estragos de la maldad, a través de las roturas, las

rasgaduras, los enganchones, el desorden. Sería el caso de las víctimas que los Harkonnen van dejando a su paso, como el duque Leto Atreides, cuyo uniforme después de haber sido capturado presenta jirones y rotos donde le ha sido arrancada la insignia y el cinturón escudo (Herbert, [1965] 2007, p. 199). Ocurre antes con la *shadout* Mapes, ama de llaves del palacio en que los Atreides viven en Arrakeen, y que es encontrada por Leto agonizando la noche en que la familia es atacada. Su ropa aparece revuelta (Herbert, [1965] 2007, p. 178). Le sucede también al *mentat* Thufir Hawat, cuya túnica emerge rasgada y cortada después del ataque Harkonnen sobre Arrakeen (Herbert, [1965] 2007, p. 233). Es precisamente este personaje, que ha servido fielmente a tres generaciones de la Casa de Atreides y que pasa por ser uno de los mejores *mentat* del cosmos, el protagonista de uno de los episodios más burlescos de la película dirigida por Lynch, a raíz de la victoria de los Harkonnen sobre los Atreides en suelo *arrakiano*. El *mentat*, interpretado por el actor británico Freddie Jones, es capturado vivo por las tropas del barón y llevado a Giedi Prime donde se le obliga a poner sus dotes y conocimiento al servicio de la causa Harkonnen. En esta versión, todos los individuos del planeta presentan unas válvulas que les son instaladas en el cuerpo. También a Thufir Hawat, que aparece en escena con las manos embridadas a la estructura metálica que conforma el respaldo del sillón en el que permanece sujeto. El *mentat* mira al suelo, mientras la sangre sigue brotando ligeramente de las heridas que tiene en la mejilla y la nariz. En el pecho izquierdo, a la altura del corazón, le ha sido acomodada la válvula cardíaca (figura 2.6.3.). Es el propio barón el que, con cierta sorna y un tono de voz muy sarcástico, informa al *mentat* de que todos allí tienen espitas corporales como la que ahora él disfruta. Se trata de un orificio nuevo, por el que fácilmente escaparía la vida en caso de que alguien, en un antojo o desvarío, decidiese arrancarle a Hawat el denigrante tapón del corazón. Además, Vladimir Harkonnen le muestra a Thufir un estrambótico paquete acarreado por Feyd-Rautha que contiene un gato unido a una rata mediante cinta aislante y diversos cables. Los animales se sostienen en la parte central del armazón. El gato va a ser a partir de ahora la garantía vital para Hawat. Mientras ordeña al felino una vez al día, el cuerpo del *mentat* recibirá el antídoto a un veneno que le ha sido inoculado. Por otro lado, gato y roedor, enemigos milenarios, comparten espacio íntimo, piel con piel, sin motivo aparente. Con todo, la escena se convierte en un ejemplo más de las altas y psicopáticas cotas de inquina a las que serían capaces de llegar los miembros de la Casa de Harkonnen. Una chocante situación, de tintes burlescos, ridícula, caricaturesca, grotesca.

Hasta aquí el empeño de poner en relación el concepto de cuerpo revestido grotesco con la adaptación del libro 1 realizada por David Lynch, una aventura que habría sacado a la luz el retorcido mundo cinematográfico de este autor, mediante el que ofrece en pantalla atmósferas extrañas que apelarían al universo oscuro de la mente humana. En su película de 1984 el ingenio mecánico con el que se da vida al Timonel del Gremio se erigiría como ejemplo de ser grotesco de manual, hiperbólico, desproporcionado, en mutación, con fronteras físicas desdibujadas a cuenta de una piel que parece dejar al aire la viva carne. Los individuos que acompañan a este ser en su visita al emperador resultarían también anómalos y esperpénticos en su *performance*, que devendría extravagante hasta el punto de generar la risa carnavalesca. Tomados de uno en uno, son seres humanos de “cuerpo abierto”, como el Timonel, pero en un grado inferior, menos degenerados en el sentido de que aún mantienen una apariencia humana

reconocible. En la película de Lynch, por otro lado, Vladimir Harkonnen representaría el encumbramiento de lo abyecto y la pus que segrega la dolencia que se está extendiendo rábida por su piel serviría para sacar a la superficie un interior podrido, literal y metafóricamente hablando. Este producto cinematográfico ofrecería también la posibilidad de estudiar la idea grotesca del orificio corporal a través del que conectar el individuo con otros seres y con su entorno circundante. También lo contrario. Así, Lynch muestra al espectador sirvientes a los que les habrían sido taponados de manera artificial orificios como los canales auditivos o individuos a los que se les habría generado un orificio artificial, diferente a los naturalmente presentes en el cuerpo humano, a partir del que arrebatar la vida de una persona, la acción más radical mediante la cual imposibilitar la interacción de un hombre con el mundo. Por otro lado, más allá del trabajo de Lynch, también sería posible tratar la dimensión escatológica del cuerpo grotesco a través de pasajes contenidos en los libros 1, 2 y 3. Explorar esta parcela habría permitido, conclusivamente, poner de manifiesto algunas incongruencias narrativas y errores de formulación cometidos por Herbert a la hora de desarrollar ciertos capítulos de sus obras relacionados con peleas cuerpo a cuerpo que implicarían dejar al descubierto aspectos muy íntimos de los participantes en la contienda.

2.2.g. Una propuesta de moda masculina para las galaxias futuras.

Circunspección, sobriedad y clasicismo se situarían muy alejados del concepto de grotesco. Los tres se identificarían, además, en mayor o menor grado, con aquello que caracteriza en buena manera la indumentaria de los principales representantes masculinos de la Casa de Atreides en las miniseries 1 y 2. En este grupo de hombres puede registrarse una manera concreta de vestir, un patrón que marca la *performance* del cuerpo revestido de los varones de esta familia aristocrática o de aquellos que aparecen vinculados a este ducado galáctico. El duque Leto Atreides, su hijo Paul y sus más directos colaboradores parecen vestir siguiendo las pautas de una moda vestimentaria que en esencia, en el contexto espacio-temporal de la narración televisiva, consistiría en llevar camisa blanca por fuera del pantalón, que es estrecho y marrón y que aparece introducido en la parte final de la pierna dentro de unas botas marrones de caña alta. A partir de esta norma de vestimenta van a explorarse algunos recorridos del concepto “moda”, que Calefato (2016c, p. 131) define como el sistema que en la modernidad organiza el sentido y el significado social de la ropa. Se realizan dos tipos de juegos, uno que tiene como objeto de reflexión lo que ocurre dentro de la pantalla, en la narración de las miniseries 1 y 2, y otro que indaga en las relaciones entre lo mostrado en la pantalla y el público que recibe los mensajes estéticos ofrecidos por el producto de la industria creativa, teniendo en cuenta la dimensión anafórica de los medios de comunicación, donde nombrar o mostrar un objeto o idea equivaldría a hacerlos existir. El mundo Atreides es visto aquí como referente de la moda institucional, que tranquilizaría a los que participan de ella. Se trataría de una manera de vestir imbuida de un espíritu creativo y productivo desmesurado, opuesta al traje regional en el sentido que le daría Bogatyrev. Esta reflexión también trata de la ley de las semejanzas que considera la prenda a la moda como contenedor de alteridad, de las diferencias sexuales que se establecerían a partir de los revestimientos a la moda, y se identifica un ejemplo de innovación que marcaría la línea evolutiva de un conjunto de prendas que siguen el patrón de la moda marcada por el hombre Atreides. Las teorizaciones de la investigadora italiana sirven de puente, además, para conocer las

aportaciones que sobre este tema han elaborado pensadores como Yuri Lotman, Roland Barthes, Walter Benjamin, Mario Perniola, Georg Simmel, Søren Kierkegaard, Umberto Galimberti y Gilles Lipovetsky. Además, para la elaboración de este comentario, se tienen en cuenta trabajos de Heller, O'Reilly, Ames y Pérez.

Para Calefato (2016b, p. 15), la moda sería un sistema de signos que regula las relaciones entre individuos y sociedad, entre pasado y presente, entre hombres y mujeres, entre jóvenes y viejos, entre cuerpo y espacio. La camisa blanca identificada en el patrón vestimentario de los hombres principales de la Casa de Atreides se considera aquí ese signo que, a lo largo de las miniseries 1 y 2 y en esta reflexión, representaría como objeto la idea de estar a la moda y por tanto determinaría un conjunto de comportamientos que comprometen a una multitud de personas. Una primera aproximación a esta prenda del vestuario de la narración televisiva permitiría afirmar de manera general que la camisa blanca del duque Leto Atreides comunicaría toda una serie de mensajes que ensalzan a dicho personaje, poniéndolo en relación con otros sujetos de la historia contada, tomados de manera individual o como grupo social. Asimismo, como pieza a la moda, la prenda reinaría aquí y ahora en el guardarropa del aristócrata, teniendo en cuenta la existencia pasada de prendas similares pero no iguales que habrían facilitado el camino de la aceptación de la camisa en su forma concreta actual. Por otro lado, teniendo en cuenta la dimensión de género del cuerpo revestido, la ropa con la que se cubre el duque participaría como signo de la tensión entre la perpetuación o la subversión de los roles de género. Sería, también, elemento a partir del que confrontar las diferentes generaciones en el seno de la familia noble y segunda piel o máscara que facilitaría el desenvolverse del individuo en el mundo que le circunda, tanto físico como simbólico, dentro de la narración de ficción de la que es protagonista. Es necesario tener en cuenta, además, que la camisa blanca del duque Leto Atreides se enmarcaría en un producto de la industria creativa, en este caso una obra televisiva, que se inserta en la era de la reproducción masiva. Este es el contexto en el que, según explica Calefato (2003c, p. 42), eclosionaría el fenómeno de la “mass moda” o moda de masas, categoría que consistiría en un sistema de signos equiparable a un sistema de comunicación de masas que representaría la cotidianidad del revestirse, que sería forma de cultura popular, mundanidad y moda capaz de reproducirse e inventarse constantemente, incluso a través de la interacción con otros lenguajes. En este sentido, las miniseries 1 y 2 serían productos que utilizan el lenguaje audiovisual que se proyecta socialmente y de manera masiva a través del medio de comunicación televisivo u otras pantallas donde serían reproducidos los materiales de televisión.

Al hilo de lo anterior, la moda real, entendida según Calefato (2006b, p. 127) como un sistema de comunicación y de interpretación social, se vería alimentada e inspirada por el paisaje vestimentario exhibido en las miniseries firmadas por John Harrison y Greg Yaitanes, elenco de prendas que conforman un armario fruto de la creatividad del equipo capitaneado por el diseñador de vestuario. La camisa blanca masculina sería la solución propuesta por Theodor Pistek para traducir en lenguaje audiovisual una narración de literatura de ciencia ficción. La prenda sería interpretada, siguiendo a Calefato (1986, p. 19), como una representación cultural y estética del cuerpo revestido que habría sido producida dentro de un sistema denominado moda que debería ser contemplado en toda su complejidad porque atraviesa escritura, imagen, historia, sexualidad, deseo, conocimiento, intersubjetividad o economía. Al ser expuesta a la

vista, el espectador percibiría la prenda como realidad objetiva, texto de lectura que motivaría una reflexión racional pero también una respuesta estética subjetiva, emocional. En cierto modo, la pantalla funcionaría como página en la que “leer” la camisa que habría sido previamente “escrita” por el diseñador de vestuario, poniendo de relieve en este caso un cierto tipo de dimensión anafórica en la que la descripción de las piezas de moda implicaría, directamente, hacerlas existir. Este sería el sentido otorgado por Julia Kristeva²⁵ al sistema de la moda detectado por Roland Barthes²⁶ en las revistas femeninas de su época, donde los vestidos, especialmente los descritos, deberían ser considerados como unidades semiológicas (Calefato, 1986, p. 22). Según la propuesta de Barthes, los enunciados generados por el sistema de la moda serían de dos tipos. Por un lado, estarían los mundanos, que tendrían que ver con la ocasión o la circunstancia. En las miniserias 1 y 2, estas frases serían, utilizando el lenguaje audiovisual, el hecho de mostrar una camisa blanca para un duque, que sería considerada apropiada para que el aristócrata despachase asuntos de la gestión de gobierno con su secretario o para que recibiese a algún nuevo colaborador. Sería también exponer a Paul Atreides, convertido ya en emperador, en un blusón blanco sin cuello y con adornos acolchados en el pecho, un indumento que se consideraría óptimo para la vida mundana de ese lugar y ese momento, como sería por ejemplo visitar a su compañera que acaba de dar a luz.

Pero Roland Barthes, por otro lado, detecta que las prendas incluidas en el sistema de la moda de las revistas femeninas cumplirían con un segundo tipo de enunciado. Sería el de estar de moda y no fuera de la moda. Este punto resulta difícil de calibrar en las miniserias de televisión analizadas. Como productos de la industria creativa, estas producciones responderían a unas coordenadas espacio-temporales que en cierto modo marcarían su realidad estética. Es decir, reflejarían en mayor o menor grado los usos vestimentarios del momento en el que han sido elaboradas. En palabras de Calefato (1997, p. 88), el vestuario cinematográfico reelaboraría y recrearía de manera ejemplar y estilizada aquello que proviene del lenguaje de la moda, institucional o cotidiana. Además, para generar vestuarios, decorados, iluminación, etc, se habría contado con una tecnología concreta y unos materiales determinados que serían los que el equipo responsable del producto habría tenido en un momento dado en función de una capacidad presupuestaria. Las camisas, blusas y blusones que pasan ante los ojos del espectador sobre los cuerpos de los protagonistas de la narración televisiva serían, por decirlo en términos de Calefato (2006c, párr. 15), una de las capas en las que se estratifica el complejo sistema de la moda de masas, hecho de imágenes, palabras, objetos y discursos sociales que usan una pluralidad de formas expresivas. Todas esas capas diversas, que en ocasiones manifiestan tensiones, significados y valores complejos, serían la información primordial a la hora del arreglo o el disfraz cotidiano. En este sentido, cada camisa blanca, blusa o blusón que aparece en alguna de las escenas de las miniserias 1 y 2 existiría como objeto posible de moda. Esto es así gracias a que habrían sido mostradas en pantalla en una acción que representa el producto final de todo un trabajo previo complementario que habría generado un escenario para la prenda, que habría creado un modelo, el actor, que la llevaría encima

25 Para preparar su texto de 1986, entre otras obras de autores diversos Calefato utiliza dos documentos de la filósofa nacida en Bulgaria: Kristeva, J. (1979). *Eretica dell'amore*. Torino: La Rosa, y Kristeva, J. (1980). *Materia e senso*. Torino: Einaudi.

26 Barthes, R. ([1967] 1978). *El sistema de la moda*. Barcelona: Gustavo Gili.

y la exhibiría de manera dinámica. Calefato (2003c, p. 52) afirma que la moda sería arte en movimiento. La investigadora (1986, p. 83) sostiene que incluso expuesta en un escaparate de un comercio, y en ausencia de cuerpo humano, la ropa de moda necesitaría siempre de movimiento, o al menos de su ilusión. Esta se generaría a partir de las posturas de los maniqués o de la decoración ideada por el escaparatista. La investigadora se hace eco también de la visión del cineasta alemán Wim Wenders, que sugiere que la verdadera función de la moda sería precisamente ser movimiento, ser tránsito (Calefato, 2004, p. 103) . La camisa blanca del duque obtendría, por tanto, una plataforma de mostración o escaparate perfecto en la pantalla de la televisión (o de otros dispositivos que reproducen este audiovisual), donde ejercer la premisa del movimiento de la prenda a la moda, donde exhibirse ante el público en toda su dinámica potencialidad, consumando su esplendor estético.

Las prendas mostradas en pantalla no habrían sido elegidas para estar ahí, para formar parte del producto audiovisual, porque estén de moda, sino por su comunicabilidad como signo. Se habría vestido al duque Leto de blanco, como se verá más adelante, para que transmita pureza, limpieza e inocencia, tanto al resto de personajes como al espectador, independientemente de la forma que el diseñador de vestuario haya decidido darle a la camisa del Atreides. Ahora bien, precisamente esa singularidad en la configuración y apariencia de la prenda sería lo que podría convertirla en moda, en caso de que alguien se sintiese suficientemente inspirando y motivado por el blusón del duque como para endosarlo y poner en marcha, en términos muy simplistas, la red de contagio social. Sería el caso, también, que una firma valorase las posibilidades comerciales de la camisa blanca ideada por Pistek y decidiese fabricar una línea de prendas cuyo prototipo se hubiese inspirado en ella. Podría ocurrir que alguno de los setecientos diseñadores que el grupo Inditex tiene en nómina, según la página web del gigante español de la moda, se fijase por ejemplo en el blusón vestido por Paul cuando acude a visitar a sus hijos recién nacidos. Lo reinterpretaría y lo convertiría en una de las cincuenta mil creaciones que, según Inditex, la empresa saca al mercado cada año, con un tiempo de tres semanas entre que son un esbozo en un tablero de dibujo hasta que están disponibles en la tienda, siguiendo la dinámica de la moda de consumo rápido o “fast fashion”, ropa barata producida velozmente y vendida en grandes cantidades para responder a las últimas tendencias (Macmillan Dictionary 2020). Calefato (2017b, pp. 114-115) define la “pronto moda” global como el sistema típico de las más grandes corporaciones de las multinacionales del textil, estándar hoy día del modo de producción de tejido y ropa. En el extremo opuesto se encontraría el “slow fashion” o ropa de gran durabilidad elaborada generalmente a partir de materiales locales o de comercio justo (Macmillan Dictionary 2020). En contraposición a las marcas de lujo artesanales, la moda “low-cost” permitiría a un bajo precio cumplir con el consumo simbólico y los deseos ligados a la estética del cuerpo. Sería la representación actual y paradigmática de la moda de los valores efímeros, que permitiría al consumidor andar a corriente del sentido común, de la imitación y, a la vez, estimularía la competición exhibicionista. Todo para satisfacer los deseos rápidos de consumo a precios bajos y que, de buen seguro, haría inmensamente feliz al *fandom* obsesionado con *Dune*. Una camisa blanca de reminiscencias televisivas que comunicaría integridad, pulcritud y candor en blanco a precios bajos.

Expuestas las generalidades y el contexto, es momento de explorar la línea argumental que asume que los integrantes masculinos de la familia aristocrática protagonista de las miniseries 1 y 2 arreglarían su apariencia física para adecuarse a una presunta moda que rige en las coordenadas de espacio y tiempo internas de la narración. Esto teniendo en cuenta, como afirma Calefato (2016c, p. 223), que fue la nobleza el grupo social que inicialmente inventó la moda. Según O'Reilly (1981, cap. 3), los Atréides actúan como cualquier otra gran casa del Imperio del Universo Conocido, es decir, con la misma arrogancia hacia la “gente común”. En castellano, el adjetivo “arrogante” implica una cierta altanería, soberbia o presuntuosidad. Pero la palabra también remite al brío o a la gallardía, es decir, al garbo, a la distinción y a la elegancia. En este marco semántico, la escenificación del cuerpo revestido de los hombres Atréides se espera que concuerde, presumiblemente, con una *performance* del hombre que se sabría referente (de moda), ligeramente engreído, en cierto modo altivo, tal vez un poco presumido, pero también atrevido, seguro en su guapura, selecto en su elección vestimentaria, siempre distinguida. Los rasgos se harían visibles en la pantalla, donde en este caso todo comenzaría poniendo atención a una camisa blanca, la prenda paradigmática para el hombre resolutivo, dinámico y poderoso en las sociedades de medio mundo. Desde hace bastante tiempo en Occidente la imagen relacionada con el género masculino vinculado a la función pública o al poder del Estado reclamaría que el individuo en cuestión apareciera vestido en sociedad con traje oscuro y camisa blanca. El esquema es bien conocido y posee diferentes caminos evolutivos, según la peculiaridad de cada momento. De hecho, no es extraño a día de hoy ver en público a aquellos que se postulan a un cargo gubernativo vestidos con una impoluta camisa blanca pero sin chaqueta o americana. La idea sería transmitir pureza, limpieza e inocencia, los tres conceptos más asociados al color blanco según la psicóloga Eva Heller, quien destaca, además, el estatus positivo que comunican los “white-collar workers” o trabajadores de cuello blanco, a saber, profesionales con estudios cuyo trabajo requiere de cierto esfuerzo intelectual en contraposición al empeño manual de los de cuello azul (Macmillan Dictionary 2020). Dice la investigadora que “aún hoy las camisas más elegantes son las camisas blancas” (2017, p. 172), una prenda que transmitiría, por asociación de ideas, la presunta conducta irrefutable de quien la viste:

Si limpio equivale a blanco, la expresión “tener las manos limpias” significa que la conducta de quien así las tiene es intachable -en todo caso, que es imposible demostrar lo contrario. Aquí el simbolismo tiene una tradición más antigua: quien en la antigua Roma aspiraba a un cargo político, debía primero presentarse en público, y en este acto el aspirante vestía siempre una toga blanca. El blanco radiante se llama en latín *candidus*, y por eso llamamos hoy a los aspirantes a cargos políticos “candidatos”. (Heller, 2017, p. 173)

La idea sería trasladada al lenguaje cinematográfico. Se trataría de aprovechar el recuerdo persistente que el público tendría sobre esta simbología para clarificar el modo en el que un personaje concreto se relaciona con el resto de protagonistas en una película dada. Es lo que parece haber decidido realizar el director de vestuario de la miniserie 1, Theodor Pistek, al vestir al duque Leto con la inmaculada y estilosa blusa blanca que luce en sus quehaceres políticos en el Palacio de Arrakeen, justo después de que la Casa de Atréides haya tomado posesión del feudo planetario de Arrakis por orden del emperador (figura 2.7.1.). El estadounidense William Hurt va a recibir de esta guisa a subalternos que han trabajado con él durante décadas pero también a aquellos que a partir de ahora van a ser los nuevos administrados de esta familia aristocrática.

Ante ellos, la camisa blanca del duque comunicaría la integridad del dirigente, la pulcritud del hombre y el candor del alma del que viste la prenda. Pero el mensaje lanzado por la blusa de Hurt a través de las pantallas iría más allá. El indumento del duque Leto se caracterizaría por singularidades bien definidas (figura 2.7.1.). Es, para empezar, una camisa que se lleva por fuera del pantalón, quedando el largo de la tela justo por debajo de la zona genital. La prenda, de manga larga, se cierra de izquierda a derecha, sujetándose a la altura de la sisa derecha, por lo que carece de tapeta frontal para los ojales de los botones, que también son inexistentes, al menos a la vista. A la altura de la cintura aparece un adorno que asemeja por su forma a un cinturón, pero en este caso que cierra por la parte trasera. Por otro lado, el blusón carece de cuello en la parte delantera y por detrás simplemente se ha elevado un par de centímetros la tela, pero sin completar ningún tipo de doblez que apunte o sugiera la voluntad de crear un cuello realzado. Por otro lado, la ornamentación de la camisa se ha centrado en la parte delantera, en el pecho, donde la tela blanca aparece plisada. Además, la esquina superior de la parte izquierda de la tela ha sido doblada para generar una solapa en forma de triángulo escaleno.

En general, muchas de las peculiaridades de la prenda hablarían de capricho, volubilidad, extrañeza, arbitrariedad e inmotivación, características propias de la moda, según recoge Calefato (2001, p. 215) del lingüista y semiólogo ruso Yuri Lotman. Así, la camisa blanca del aristócrata parecería fruto de un arrebatado antojadizo del diseñador, que siguiendo la estela imaginativa que caracteriza todo el trabajo de vestuario de esta miniserie, habría decidido deleitarse también aquí en lo extravagante y lo original, a pesar de que este equipamiento masculino sea, en esencia, bastante sobrio en una primera aproximación a la prenda en comparación a otras vestimentas masculinas vistas en esta producción televisiva. Por otro lado, los toques estéticos incluidos, centrados básicamente en aspectos formales como por ejemplo la presencia de plisados o de una única solapa izquierda triangular, entre otros detalles, hablarían a las claras de elementos carentes de un motivo real para estar donde están, más allá de la voluntad de crear un nuevo ornamento vestimentario para el hombre aristócrata a la moda, referente estético dentro del mundo ficticio de la miniserie televisiva, en caso de que otros personajes imitasen las camisas blancas y blusones del héroe. Pero la camisa de formas no convencionales también sería, como se ha avanzado antes, moda fuera del audiovisual, en la vida real, como eco y citación del texto emitido desde la pantalla por los referentes estéticos que son los actores y actrices que dan vida a los personajes de la miniserie 1. William Hurt como duque Leto, Alec Newman como Paul Atreides o James Watson y Edward Atterton en la piel de Duncan Idaho en las miniseries 1 y 2 respectivamente serían, vestidos con sus camisas blancas impolutas, los más altos representantes masculinos de la Casa de Atreides y por tanto formarían parte de la élite social dentro de la narración. Serían, también, cuerpos en movimiento ante la mirada del espectador, embellecidos por toda la escenografía televisiva y por tanto ejemplo de lo que sería asumido como agraciado. En su papel de nobles, por encima de la gente común, se situarían dentro de la narración en la posición que les permite generar una moda institucional, contrapuesta a la que, según argumenta Calefato (2007b, p. 54) siguiendo al filósofo Mario Perniola, nacería en el seno de las culturas alternativas e incipientes, relativas a lo cotidiano o al *look*, a los estilos o a la antimoda.

Los Atreides son una de las familias aristocráticas galácticas que integran el *landsraad*, regido por la *faufreluches* que sitúa a cada hombre en su lugar, prácticamente inamovible, un espacio determinado por la sangre y el nacimiento. Todos los clanes tomados en su conjunto conformarían lo más selecto de las sociedades del Universo Conocido. Asimismo, cada uno de estos grupos familiares es también élite gobernante planetaria o de un grupo de planetas, en contraposición a los gobernados o a otros mandatarios de otros lugares del cosmos. Como grupo social, los aristócratas de cada familia disfrutarían de toda una serie de códigos vestimentarios y modas, que los separarían por los lados de los otros nobles y por abajo del vulgo. Los Atreides, como los Corrino o los Harkonnen, comunicarían con su cuerpo revestido una serie de mensajes a los suyos, avisos que anunciarían la pertenencia al grupo. Se trata de maneras de vestir compartidas por los integrantes de dicha comunidad que, tal que moda, provocarían un efecto tranquilizador entre los que la imitan, como propone Calefato (2001, p. 215) siguiendo a Georg Simmel. Según esta teoría, el hecho de que los miembros de un círculo social copien una moda les calma, apacigua o temple de alguna manera. Una idea que entronca con la propuesta de Pérez (2017, p. 5), recogida de Erich Fromm, quien apunta al miedo a la libertad o a la exclusión como aquello que motivaría a las personas a seguir determinadas corrientes, incluidas las vestimentarias. Sea como fuere, los integrantes de la Casa de Atreides en las miniseries 1 y 2 vestirían camisas, blusones y blusas blancas sobre pantalones marrones como signo de pertenencia a esa familia aristocrática. Pero esa adherencia a la moda en cuestión, en cualquier caso, no comprometería el territorio del espíritu individual. Es decir, el hecho de que el *ghola* Duncan Idaho de la miniserie 2 se someta a la moda Atreides, vistiendo en ocasiones tal y como han hecho referentes sociales como el duque Leto o su hijo Paul, no tendría por qué significar que Idaho se sume a algún tipo de credo religioso, espiritual o ético implícito en el hecho de revestir su cuerpo con esas prendas concretas, a saber, el pantalón marrón y la camisa blanca circunspecta, sobria, clásica, pura, limpia e inocente. Según la argumentación ofrecida por Calefato (2017b, p. 110) a este respecto, la moda actuaría como sistema de cohesión social (ligado a la modernidad) que permitiría conciliar dialécticamente el enclaustramiento del individuo dentro de un grupo y su independencia relativa en el territorio interno. Lo que haría sería ratificar el vínculo entre individuo y sociedad a través de una adherencia a una estética, un gusto, un sentido común.

Pero la moda es caprichosa y voluble, así que aquellos que fían su tranquilidad existencial dentro del grupo a este tipo de códigos de la apariencia tendrían que saber que van a tener que renovarse cada cierto tiempo para conseguir el efecto apaciguador deseado. Esto es así porque la moda operaría mediante un principio dinámico, tal y como propone Yuri Lotman (Calefato, 2001, p. 215). En este sentido, una vestimenta “a la moda” vendría a ser, como categoría, lo opuesto al traje regional entendido a la manera de Bogatyrev, ya que este sería estable y representaría una tradición comunitaria inmutable mientras que la moda, según explica Calefato (1997, p. 73), sería cambio constante, tal y como se verá más adelante en esta tesis cuando se exploren las dos grandes fuerzas opuestas que operan en el sistema, a saber, la imitación y la distinción. Esta característica es precisamente la que favorecería la profusión de patrones diferentes entre las camisas blancas Atreides de las miniseries 1 y 2. Las prendas irían cambiando y los que siguen la moda propuesta en el seno de esta

familia noble se verían obligados, como apunta Calefato (2005, p. 214) siguiendo a Roland Barthes, a conocer, experimentar y citar en su *performance* del cuerpo revestido esas modificaciones que, en conjunto, supondrían una superabundancia o excedencia informativa a la que debe hacer frente el sujeto social. Sería el acontecer de lo



Figura 2.7.1. Diferentes versiones de la camisa blanca de la Casa de Atreides.

inesperado en el interior del más fútil y frágil de los sistemas posibles. Fútil, porque no habría ninguna razón aparente para que el duque Leto Atreides haga acto de presencia en la miniserie 1 con una solapa izquierda en su camisa blanca con forma de triángulo escaleno, que podría perfectamente haber sido isósceles o equilátero. Frágil, precisamente por eso mismo, porque la frivolidad y el capricho estarían detrás de las decisiones que rigen la escenificación corporal, tanto del duque como de todos aquellos que siguen las pautas vestimentarias marcadas por este hombre como manera de vincularse a él y a su grupo familiar. El duque Atreides sería un espejo en el que se miran el resto de hombres principales de este clan galáctico, sería un modelo para ellos y también un reflejo de los cambios que irían aconteciendo en la sociedad en la que se insertan, una sociedad que va evolucionando tal y como se van transformando las ropas utilizadas en su seno, que reflejarían precisamente esas modificaciones.

La camisa blanca de Leto Atreides sería la congelación puntual de un recorrido de variación de la forma de un objeto, un proceso de mutación tenaz e insistente cuyos resultados serían inconstantes, volubles, movedizos. Concebida la prenda de este modo, la camisa del líder Atreides se alejaría completamente de un blusón similar que pudiera conformar la vestimenta típica de un pueblo, fruto de la costumbre o el hábito compartido y

perdurable de esas gentes. La idea que subyace es que la camisa blanca Atreides, en el momento concreto protagonizado por el duque Leto, sería el fruto de una eclosión de la imaginación del diseñador de vestuario para ese momento exacto de la narración. Se pondría así de manifiesto la naturaleza productora de la moda, entendiendo que el sistema asumiría el rol de la madre naturaleza como explosión creativa, tal y como

propone Helen Grund, citada por el filósofo alemán Walter Benjamin, recogido a su vez por Calefato (1988, p. 226). Pero se debería tener en cuenta que los seres que pueblan la naturaleza no surgen de la nada, es decir, el acto creativo cuenta para realizarse con elementos previos como son el carbono, el hidrógeno, el oxígeno o el nitrógeno. Desde la óptica evolutiva, durante millones de años estos elementos se han ido combinando para resultar en formas ideales para un tiempo y un espacio dado que, a su vez, han ido transformándose al ritmo marcado por la vida. Llevada esta idea a la creación de objetos para el revestir del cuerpo a la moda, se hace necesario contemplar el acto inventivo de Pistek como una reflexión artística sujeta a parámetros como la mirada al mañana pero, también, el recuerdo constante de lo que es pretérito. Siguiendo este hilo, sería hartamente pensar que el paisaje vestimentario propuesto para las miniseries 1 y 2 habría surgido de la nada, habría partido de cero, una vez se asume que la inspiración responde a estrategias intertextuales. De buen seguro que, para sus camisas blancas, vaporosas, asimétricas o minimalistas, Pistek se habría imbuido de creaciones de moda en boga en algún lugar y momento previos, que formarían parte de su memoria de trabajo a la que recurrir en el acto de la creación. Es pertinente también apuntar que cada una de las piezas elaboradas para las miniseries servirían, a su vez, como fuente de la que beber a la hora de buscar ideas para la elaboración de un *look* personal o un estilo que, por vicisitudes del sistema, acabaría convirtiéndose en la moda que llegue más lejos y en menor tiempo. Como defiende Calefato (2016b, p. 4), la moda sería el espejo y al mismo tiempo el modelo de una sociedad sometida a transformaciones, ya que anticiparía tiempos y lugares próximos pero también estaría incrustada en la memoria de tiempos y lugares pasados. La camisa blanca Atreides de una escena dada se basaría en prendas anteriores que han ido evolucionando hasta la que ahora viste el personaje, pero también avanzaría el devenir del objeto hasta estadios evolutivos futuros que se darán en otras coordenadas espacio-temporales, tal vez en otras escenas de la miniserie.

La camisa blanca de Leto Atreides, con su falta de cuello, su solapa izquierda en forma de triángulo, su cierre a la derecha del torso y su cinturón marcando caderas y sujeto en la parte trasera del cuerpo del actor, sería una prenda verdaderamente diferente. Con todo, presenta algunas coincidencias con el vestuario que van a lucir otros personajes. Como ejemplo, el joven Paul, que en el primer capítulo de la miniserie 1 comparece ante la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, que va a someterle a la prueba de la caja, uniformado y con un blusón blanco apenas perceptible puesto que sobre él viste una chaqueta de aire claramente militar (figura 2.7.1.). Pero según transcurre la narración, el personaje interpretado por el escocés Alec Newman se muestra ante los espectadores con la camisa blanca que antes permanecía casi oculta. El descubrimiento de la prenda ocurre en el momento en que él y su madre escapan por el desierto de la persecución de las tropas Harkonnen (figura 2.7.1.). Como había ocurrido anteriormente con la del duque Leto, la blusa blanca de Paul también se viste por fuera del pantalón y el bajo de la tela también queda por debajo de los genitales. La prenda es de manga larga y, nuevamente, los ornamentos han sido concentrados en la parte frontal, en el pecho. De este modo, la tela con la que ha sido confeccionada esta sección de la pieza presenta una serie de pequeños y finos plisados verticales. El cuello es circular y alzado y en la parte frontal presenta un triángulo invertido de color dorado. Convertido ya en emperador del Universo Conocido, este personaje Atreides vuelve a vestir diversas versiones de la camisa blanca. La miniserie 2 ofrece una ocasión

interesante de apreciar la evolución de la prenda, que va mutando creativamente de aspecto según van pasando los años en la narración. La escena recoge la reprimenda de Paul a su hermana, que ha sido pillada entrenando con cuchillas que actúan de manera autónoma y que podrían ser mortales (figura 2.7.2.). El emperador considera imprudente la actitud de su hermana así que la regaña. Para este momento de la miniserie 2 el actor ha sido vestido con un jersey blusón blanco de cuello alto sobre el que el emperador luce una faja cinturón bicolor con hebilla metálica, que haría de contraste para la pureza monocromática de la prenda. Tal y como había realizado su

padre en la miniserie 1, el emperador luce esta prenda blanca en diversas ocasiones mientras realiza tareas de despacho en el Palacio de Arrakeen.

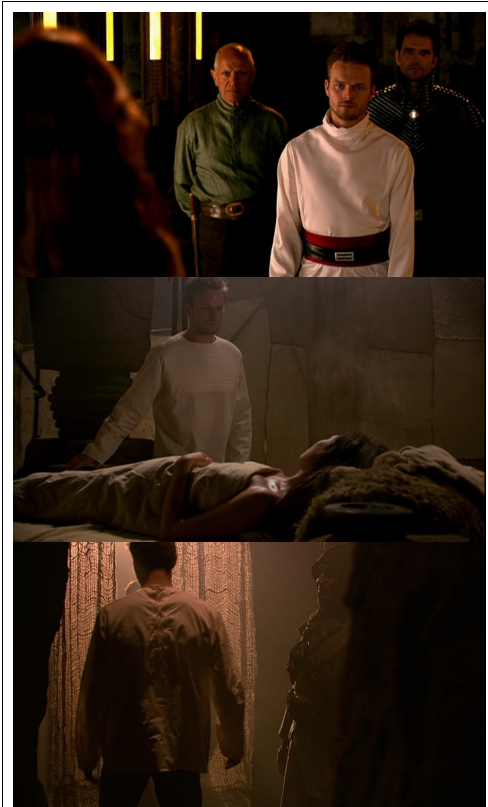


Figura 2.7.2. Paul Atreides continúa la moda de su padre, el duque Leto, de adornar la parte superior de su cuerpo con prendas blancas.

El esquema de la escenificación del cuerpo revestido se repite, en el primer capítulo de la miniserie 2, cuando Paul acude al *sietch* Tabr para conocer a sus hijos gemelos, recién nacidos (figura 2.7.2.). El emperador, ya ciego a causa del ataque de los rebeldes con un quemador de piedras, se acerca a los pies del lecho de su amada enfundado en una blusa blanca que sigue la tónica de las anteriormente mencionadas y por tanto hace honor al patrón detectado en relación con la moda propuesta por los hombres Atreides. La camisa es ancha en el corte, tiene las mangas largas y presenta ausencia de cuello. En esta versión de la prenda blanca del hombre de poder de presunta conducta irreprochable lo que más llamaría la atención es que abrocha por detrás mediante un sistema de cordeles, como se pone de manifiesto cuando el actor abandona la estancia en la que se encuentra la parturienta, al ofrecer la cámara un plano de su espalda. Además, la parte frontal del blusón presenta, desde los hombros hasta el esternón, un acolchado en forma de babero realizado a partir del plisado de la tela, fino y horizontal. El efecto es de una belleza

exquisita, otorgando a la blusa un aire etéreo y minimalista muy sugerente y espiritual. Esto sería precisamente lo que hace que se considere muy acertada la elección de esta prenda concreta para la escena aquí mencionada por parte del diseñador de vestuario. Se debe tener en cuenta que en este pasaje lo que se muestra al espectador es una parturienta moribunda postrada en un lecho, un amante roto por el dolor ante tal visión y, para acabar de adobar el asunto, la tensión emocional generada por el ofrecimiento diabólico realizado por el *rostro bailarín* Scytale en la forma de la *fremen* Lichna.

Situado junto a la cuna donde descansan los recién nacidos, este ser promete al emperador que los miembros de su facción, la Bene Tleilax, revivirán en forma de *ghola* a su amada, ya muerta, para que pueda seguir disfrutando de su compañía y atenciones. La camisa blanca del protagonista, sin cuello, amplia, etérea, representaría de manera sutil la volatilidad de la vida humana, que escapa sin remedio del cuerpo dolorido y débil de Chani, un golpe demasiado duro para Paul Atreides. La camisa blanca, de concepción minimalista, expresaría el mensaje esencial de la historia de vivencias entre el aristócrata y la chica humilde de la tribu, el amor eterno que se profesan el uno al otro, destinado a durar para siempre aunque ella ya no vaya a estar presente físicamente. Esto es así porque Chani, a partir de su muerte, permanece en el recuerdo de Paul y en las mentes de sus gemelos, integrada como una Otra Memoria. La prenda, vaporosa, resultaría en cierto modo irreal, incluso abstracta, diluida, como la nebulosa emocional a través de la que se obliga al espectador a observar la escena subsiguiente a la muerte de la mujer, el diálogo entre un emperador compungido por la pérdida y un *rostro bailarín* deseoso de hacer negocios con el poder, ofreciendo rescatar de entre los muertos a la amada mediante la tecnología de la Bene Tleilax que ha permitido también devolver a la vida a Duncan Idaho como un *ghola*. La blancura de la camisa remitiría a la luz celestial, elevada, como el espíritu del Atreides, un torbellino de energía que le protege ante la embaucadora promesa amoral de retornar en el futuro a los cadáveres del presente. Desde esta perspectiva también resultaría incorpórea, inmaterial, porque primaría la espiritualidad frente a la posibilidad de la carne ofrecida por el *rostro bailarín*. La camisa blanca representaría lo mental, reivindicando la fortaleza interior de Paul, un poco *mentat* un poco científica Bene Gesserit, capaz de aplicar el máximo grado de racionalidad, característica de humanidad en el Universo Conocido, nivel de superación de la emotiva animalidad propia de las bestias. La prenda, pulcra, reflejaría un mundo subjetivo del Atreides que roza lo místico, que prepararía al espectador para la caída del personaje, que al final del capítulo primero de la miniserie 2 se interna en el desierto solo, ciego, presuntamente para morir.

Esta blusa blanca de Paul, por su belleza pero también por su potencial semiótico como texto-tejido, podría convertirse en objeto de moda. En ese caso, la prenda pasaría a ser, según Calefato (1993, p. 8), elemento integrante de un sistema legislativo imaginario que regularía la puesta en circulación del cuerpo revestido a la moda. Dentro de esta jurisprudencia relacionada con la apariencia corporal uno de los aspectos fundamentales sería el que implica la necesidad de transformación constante del mundo, que tiene aparejada la existencia de objetos que están ahora de moda y otros que están fuera de la moda, aunque hayan podido estar dentro antes o vayan a estarlo posteriormente. Se retoma aquí la idea de la naturaleza productiva de la moda y la metáfora evolutiva de las especies que serían combinación de elementos básicos a partir de los que la vida y su devenir iría elaborando la forma justa para un momento determinado, una configuración que se basaría en hechuras anteriores, de las que diferiría ligeramente, y que avanzaría aspectos futuros, también distintos. En todos los casos, la presencia de lo diferente sería palpable, lo que vendría a reivindicar la necesidad de lo diverso para que el camino del progreso pueda ser recorrido. Una idea que O'Reilly detecta también en Herbert y que el editor enmarca en la sabiduría del escritor norteamericano. Según él, Herbert defendía estimar aquello que es diferente como la semilla del cambio que posibilita dibujar un futuro desemejante al presente.

When people want the future to be like the present, they must reject what is different. And in what is different is the seed of change. It may look warped and stunted now, but it will be normal when we are gone. (O'Reilly, 1981, cap. 9)

Esta idea se trasladaría al acto vestimentario y a la pretensión de que el blusón con el que Paul Atreides ha acudido a visitar a su amada moribunda se convierta en prenda a la moda en el mundo real. Ciertamente es que esa camisa blanca, vaporosa, con una especie de babero como elemento ornamental, sin cuello y atada por detrás se consideraría diferente respecto de las camisas de hombre que se utilizan habitualmente en el mundo occidental. Pero realizar un ejercicio, tanto emocional como racional o reflexivo, de valoración y aprecio de la prenda abriría la puerta a que saltase de la pantalla a la cotidianidad del espectador. Tomando la literalidad de las palabras anteriores de O'Reilly, parecería deforme y atrofiada ahora, pero tal vez sea normal cuando nos hayamos ido. Puede que de capricho y extravagancia pasase a objeto de moda, evolución de la camisa blanca del hombre de poder vigente aquí y ahora, que tomaría nuevas formas y recorridos manteniendo en cualquier caso aquellos elementos básicos que la hacen reconocible y fácilmente aceptable por la masa, como la existencia por ejemplo de un tejido determinado, a saber, algodón, o la blancura misma del tejido, con la que comunicar pureza, limpieza e inocencia, y las múltiples derivaciones semióticas de estos conceptos.

Introducir lo diferente entre aquello que está de moda, que triunfe y que se erija como aquello que debe ser preceptuado en este tiempo y para este espacio implicaría que alguna otra prenda, habitual hasta ese momento, desaparecería del elenco de obligaciones para estar a la moda, sería rechazada por el grupo social que la ha venido utilizando. Se trataría de un ciclo tenaz de vida y muerte, que Calefato (1986, p. 43) explica a partir de la metáfora elaborada por el poeta y filósofo italiano Giacomo Leopardi, que convierte en hermanas a la moda y la muerte. Ambas formarían parte del juego efímero de la apariencia y estarían habituadas a renovar continuamente el mundo. Sería lo que el filósofo y sociólogo alemán Georg Simmel, también recogido por Calefato (1986, p. 30), concretiza en el componente mortífero del sistema de la moda y que resume afirmando que el crecimiento de cada moda conduciría indefectiblemente a su muerte, que daría paso a otra moda nueva. Con relación al duniverso y su representación en las miniseries 1 y 2, la idea implicaría que si una de las camisas blancas mostradas se pusiese de moda fuera de la pantalla, viviría un ciclo de vida que la llevaría a expandirse por cuantos rincones geográficos mejor para, una vez conseguido el objetivo de popularizarse y ser usada por el máximo número posible de hombres, seguidores de esa moda, acabaría por ser substituida por otra camisa que contendría alguna singularidad que la diferenciaría de la anterior y que, a su vez, volvería a protagonizar el ciclo de vida y muerte de la moda. Si el blusón del duque Leto Atreides fuese “el elegido”, los hombres a la moda vestirían camisas blancas por fuera, sin cuello, cerradas de izquierda a derecha, con solapa de triángulo escaleno y ornamento estético que simula un cinturón que se abrocha por detrás. Pero cuando esta blusa pasase de moda y fuese substituida por otra, tal vez la lucida por Paul en su visita a su amada, sin ninguna duda moriría en la del duque Leto la capacidad de atracción para los hombres a la moda, que de hecho seguramente la considerarían desagradable, ridícula o incluso fea.

También podría convertirse en objeto de moda el blusón blanco vestido por el *ghola* Duncan Idaho en una de las escenas finales del capítulo primero de la miniserie 2, cuando se reafirma en su amor por Alia, la hermana de Paul Atreides, una vez el emperador ha desaparecido en el desierto y ella, afectada, muestra su preocupación por el futuro (figura 2.7.3.). El actor británico Edward Atterton viste la prenda siguiendo los parámetros marcados por la moda Atreides, es decir, el blusón es de color blanco y va por fuera de los pantalones, marrones. Es de cuello abierto, posee las mangas largas y abombadas, y en este caso acaban en un puño de dimensiones considerables. La atmósfera que genera el personaje en torno a sí con esta prenda sería parecida a la conseguida por Paul en la visita a su amada, a punto de morir. El hombre aparecería ante Alia (y el público) como garante del amor verdadero, puro, elevado, un sentimiento que se materializa y sella en el abrazo profundo que ambos personajes se dan frente al enorme ventanal de la estancia del Palacio de Arrakeen, con las majestuosas vistas de la ciudad como fondo y testigo de los sentimientos entre el *ghola* y la regente imperial. Ella se deja envolver por los brazos del hombre, recubiertos de la blancura del tejido. El pecho de Alia se acomoda al pecho de Duncan, revestido de pureza. Sería en este punto donde se introduce la segunda ley imaginaria de la moda, una suerte de ley de las semejanzas con el vestido o la prenda como recipiente de alteridad (Calefato, 2004, pp. 45 y 60). La blusa de cuello abierto, mangas anchas y grandes puños que Idaho viste por fuera mientras ratifica su amor por Alia, situaría a este hombre dentro de los parámetros del que está a la moda. En caso de que fuese este blusón el que saltase de la pantalla a la vida real y llegase a marcar la pauta estética del momento, la prenda blanca, de características determinadas y diferenciadoras con respecto a otras blusas anchas, vestiría a Duncan, pero también a Carlos, a Pierre, a Gianfranco, a Bodua y a Olaf, todos individuos masculinos a la moda del presente. Ellos serían los “otros” intercambiables en relación con la prenda del momento, personajes necesarios pero secundarios en una narración en la que la camisa blanca sería la verdadera protagonista. De hecho, en un sistema de la moda marcado por la producción industrial de tallas convencionales y la fabricación en serie, el mismo blusón a la moda serviría para recubrir el cuerpo de diferentes hombres a la moda, actuando así de vasija o envase para la otredad. Pero esta condición sería interpretada

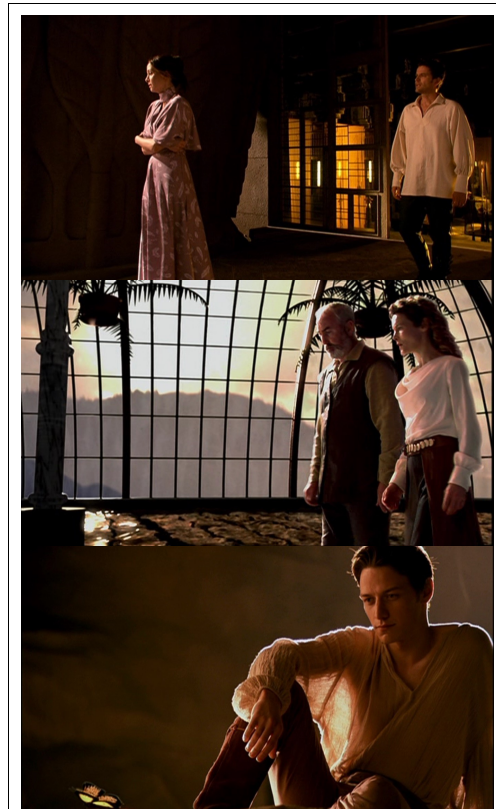


Figura 2.7.3. Camisa blanca del *ghola* Duncan Idaho. La alternativa de Leto II y Jessica vestida a la moda masculina.

también como la posibilidad de la que dispondrían Olaf o Gianfranco de sentirse un poco Duncan Idaho cuando revisten sus cuerpos con la camisa que han visto lucir al personaje en la miniserie 2, ejecutando el juego de las identidades fluidas que permitiría la mascarada del revestimiento del cuerpo humano a partir de objetos y tejidos.

Por otro lado, afirma Calefato (1986, p. 84) que la moda también tendría el poder de legislar sobre las diferencias sexuales a partir de pequeñas inmotivaciones. En este sentido, las camisas hablarían con sus potenciales usuarios y les comunicarían si han sido fabricadas para ser llevadas por un hombre o una mujer a partir, por ejemplo, de la tapeta para los ojales. El convencionalismo promulga que los botones van a la derecha si la camisa es para el género masculino y a la izquierda si debe ser vestida por el género femenino. Centrando el argumento en las miniseries 1 y 2, una minucia serviría para acotar este campo. Se trataría concretamente del detalle de vestir la camisa por fuera del pantalón o por dentro. De este modo, el espectador puede observar como los hombres Atreides -Leto, Paul o Idaho- endosarían las camisas por fuera, cumpliendo con el requisito de género. Pero también tiene la ocasión de toparse con una mujer Atreides, dama Jessica, que en el capítulo primero de la miniserie 2 aparece en una escena siguiendo la moda de los hombres de poder de esta gran casa aristocrática que consiste, como se ha explicado, en endosar camisa blanca con pantalón marrón y botas de caña alta. Pero en su caso, la blusa se viste por dentro del pantalón (figura 2.7.3.). Esta peculiaridad se aprecia en la secuencia que relata el momento en que el maestro de armas Gurney Halleck le notifica que Paul ha quedado ciego a causa de un ataque de los rebeldes. La escena ocurre en Caladan, planeta origen de la familia Atreides y donde Jessica vive retirada después de los sucesos que han dado el Trono del León a su hijo. La actriz sudafricana Alice Krige es la encargada en la miniserie 2 de representar el papel de la dama, ya abuela, mientras que el actor inglés P.H. Moriarty es el responsable de darle la réplica en el papel de Halleck. Ambos caminan por un espacio cubierto del palacio mientras intercambian pareceres. El esquema de la vestimenta de la mujer es simple en esencia: camisa blanca, pantalón marrón y botas de caña alta, por tanto siguiendo la moda de los hombres Atreides. A partir de aquí, vienen las singularidades, como que la blusa de manga larga y ancha acaba en puños y posee un ligero escote de barco. También que, puesta, la prenda genera un efecto frontal estético a partir de ondas que tienen como epicentro el cuello de cisne de la mujer. Por otro lado, como se ha comentado, ella viste la blusa por dentro del pantalón que, además, se completa con una falsa falda ornamental que cae hasta casi el suelo desde el cinturón del pantalón, donde se ajusta dibujando dos mitades abiertas que dejan las piernas libres para el movimiento del caminar. Esta especie de sobrefalda serviría para acabar de feminizar un conjunto más propio del género masculino si se tienen en cuenta los cánones propuestos por Pistek en las miniseries, unos preceptos que implicarían que la mujer, por el hecho de serlo, vistiese la blusa por dentro del pantalón.

Sería necesario en este punto mencionar el pensamiento de Georg Simmel, recogido por Calefato (1986, p. 30), quien defiende que la moda sería típicamente femenina porque, como el barroco, celebraría la abundancia, la excentricidad, el lujo de la forma, la inutilidad o el ornamento. Aunque la indumentaria de Jessica en esta escena es bastante sencilla se ubicaría, en cualquier caso, bajo el paraguas de la profusión de detalles valiosos a la hora de leer el conjunto. Elementos conformados por ejemplo por la exuberancia de ondas dibujadas por la gravedad en la tela utilizada para la elaboración

de la camisa y que caen concéntricas desde el cuello. También, asimismo, por el hecho de vestir una falsa falda sobre el pantalón ajustado marrón, una pieza que debe ser abierta en la parte frontal para facilitar la libertad de movimiento de la actriz y para favorecer las posibilidades comunicativas del revestimiento. Por un lado, resulta inútil, es decir, la presencia de la falsa falda no sería necesaria más allá de la dimensión ornamental, pero por otro lado es un añadido que acabaría de feminizar una figura de mujer delgada y pequeña y que, gracias al juego de pliegues en el pecho, que aumentan su volumen, y a los movimientos sinuosos conseguidos por las telas que conforman la falsa falda al caminar, adquiriría el posado hipnotizante y en cierto modo espectacular de las modelos que transitan la pasarela de Milán, Madrid o Nueva York en sus respectivas semanas de la moda. Cobraría sentido, en este punto, el hecho de que el escenario donde se ubica el diálogo entre Gurney Halleck y dama Jessica, una cámara alargada abovedada de vidrio, se asemeje a una pasarela puesto que los personajes caminan por una vía central con agua a ambos lados. Con su pose seria y su mirada pensativa, el andar de la mujer Atreides recordaría a las esqueléticas y crípticas modelos que exhiben las creaciones de temporada. Ayudaría a llegar a esta impresión el juego de cámaras ejecutado en la miniserie 2, que recuerda a la realización de un evento de moda para televisión. Ames (2008, pp. 103-104) afirma que muchos diseños de pasarela acaban en museos o protagonizando estudios de críticos de arte, semejantes al que se pretendería realizar aquí con la indumentaria de Jessica. Se trataría de creaciones que, ubicadas en el movimiento de la moda radical, eliminarían el componente “vendible” y pasarían a ser imágenes totales, a representar sobre la pasarela ideas o conceptos de una colección que debería leerse en su conjunto. Sin llegar a ese extremo, puesto que la ropa lucida por Alice Krige sería perfectamente vestida por la mujer occidental sofisticada y urbanita, la idea que transmite Jessica sobre su pasarela particular sería la imagen de una mujer empoderada. No en vano, en ese punto de la historia la que fuera concubina del duque Leto Atreides gestiona un entero planeta como lo había hecho anteriormente su amado, cuando era dueño y señor de Caladan. La indumentaria Atreides de camisa blanca y pantalón marrón resultaría por tanto muy apropiada por cuanto convertiría a la mujer en la persona que “lleva los pantalones” en la rama de la Casa de Atreides que mora en esos momentos en el planeta originario de la familia aristocrática, teniendo en cuenta que el heredero ducal vive en Arrakis, centro del poder imperial.

El hecho de que la figura de Jessica vestida a la moda masculina Atreides sirva en la miniserie 2 para jugar con la escenificación del género y sus roles se relacionaría con una idea verbalizada por Søren Kierkegaard, de la que también se hace eco Calefato (1989, p. 15). Este filósofo reivindica que la moda sería mujer por ser la inconsistencia del sinsentido y su voluntad sería llegar a ser siempre más loca. Unas palabras que hoy día serían tachadas de inapropiadas pero que remitirían, por asociación intencionada, a los trabajos realizados por el diseñador español Alejandro Palomo, ganador del Who's On Next 2018 de la revista Vogue y que destacaría por las abigarradas, glamurosas e inéditas propuestas de vestimenta para hombre realizadas con su marca Palomo Spain. Según Hernández (2018, p. 97), este diseñador exploraría el concepto “genderless” al utilizar formas estéticas que ahondarían en lo más profundo de la cultura, para convertirse en expresión de la libertad perdida a lo largo de los dos últimos siglos y que Palomo pretendería devolver a la moda masculina. Las creaciones aquí referidas se leerían como el “reverso” de la indumentaria de dama Jessica en la escena de Caladan.

Los diseños de Palomo Spain consisten en trajes que parecerían elaborados realmente para la mujer pero habrían sido irónicamente presentados en la pasarela sobre el cuerpo de muchachos que reivindicarían su masculina feminidad. Jessica parece vestir en Caladan una moda creada para el hombre pero finalmente disfrutada por una mujer, que pasearía su femenina masculinidad por el ámbito geográfico del que sería mandataria y señora. Esta posibilidad sería congruente porque en la miniserie 1 el espectador ya ha podido ver también a hombres vestidos con indumentarias aparentemente de mujer pero con las que se habría decidido vestir al “macho”, como por ejemplo Feyd-Rautha Harkonnen, que bien podría haber lucido en alguna escena el conjunto con el que ha sido caracterizada Jessica para el diálogo con Gurney Halleck. Estas prendas representarían la presunta frenopatía detectada por pensadores del pasado en relación con el sistema de la moda. Umberto Galimberti²⁷ (Calefato, 1989, p. 26) asegura que la moda sería la puesta en escena del cuerpo en el significante único que es el sexo. En caso de ser cierto este apunte, Jessica se engalanaría, presuntamente, para el guerrero trovador, si se hace caso de los rumores que algunos personajes extienden sobre ambos según avanza la saga. Respecto del cuerpo revestido de Feyd-Rautha o de los jóvenes modelos que presentan las creaciones de Palomo Spain, el público a la que iría destinada la carnaza sexual consistiría en un elenco de personas libres y tal vez ambiguas, puede que de género fluido, descripción que entronca aquí, con las salvedades pertinentes, con el más joven de los hombres Atreides a la moda, Leto II, cuya imagen, puesta en relación con una frágil y ligera mariposa, serviría para dar inicio al capítulo segundo de la miniserie 2.

Con la voz superpuesta de la princesa Irulan como narradora de la historia, la segunda entrega de la miniserie 2 inicia su recorrido audiovisual con el yermo paisaje arenoso del planeta Arrakis, en el que la vida se abre paso en forma de un delicado insecto recién emergido de su crisálida para comenzar el vuelo bajo la atenta mirada del hijo de Paul Atreides, Leto II, que descansa sentado sobre una roca (figura 2.7.3.). El joven, delgado, de rasgos adolescentes, aparece en pantalla con una vaporosa blusa clara, que no blanca, una prenda confeccionada a partir de un tejido traslúcido, de cuello en forma de “v” completamente abierto y manga larga sin puño pero cerrada mediante goma elástica ajustada a la muñeca. Dos cosas llamarían la atención de la prenda que el heredero Atreides combina con un pantalón marrón. Por un lado, precisamente, que la viste por dentro del pantalón, por otro lado, que el blusón de color *camel* claro se relacionaría con la apariencia de la ropa que encaja en la etiqueta de moda ética o sostenible, que será profusamente explicada más adelante en este texto. La primera de las peculiaridades no es para nada baladí. El hecho de que el joven vista su camisa por dentro del pantalón cuando el resto de hombres de poder de su familia llevaban sus camisas blancas por fuera y, sobre todo, cuando únicamente la mujer Atreides era quien lucía la prenda por dentro, ubicaría a Leto II entre aquellos jóvenes que en su apariencia corporal jugarían con la escenificación de género, dando cabida a la ambigüedad o, directamente, a la asunción de prácticas estéticas consideradas propias del género opuesto. Este detalle sin duda feminiza el cuerpo revestido del muchacho, del que hay que tener en cuenta que es, como se puede ver según avanza la historia y las entregas de la saga, el compendio de múltiples personalidades, masculinas y femeninas, presentes en su mente gracias a haber despertado a la conciencia de manera prematura, tal y como había ocurrido con su tía Alia. Así, el guiño vestimentario de género se interpretaría en

27 Galimberti, U. (1983). *Il corpo*. Milán: Feltrinelli.

el Leto II adolescente de la miniserie 2, como anuncio o prelude del embrollo mental al que va a tener que hacer frente cuando sea sometido a una intoxicación de especia *melange* por parte de los *fremen* de la tribu de los Iduali, por orden presuntamente de su abuela Jessica. Esa experiencia, equiparable al ritual de la ingestión del Agua de Vida, va a provocar en él la potenciación en grado máximo de sus Otras Memorias, tanto de la línea masculina como de la femenina, que antes están presentes pero de manera atemperada o latente. El hecho de que el chico asuma componentes vestimentarios propios de la mujer Atreides significaría, en la narración de la miniserie 2, esa peculiaridad dudosa, equívoca o líquida del género del muchacho a cuenta de todo el elenco de influencias de vidas pasadas que tiene en su interior. Su cuerpo revestido, como la mariposa que pugna por surgir de la crisálida, aún se encontraría en proceso de adquisición de su forma auténtica aunque en su caso no vaya a ser la definitiva, puesto que la metamorfosis de Leto II lo llevará, en fusión con las truchas de arena, a convertirse en un gusano de proporciones mastodónticas, que gobernará el Universo Conocido durante miles de años con mano de hierro.

Siguiendo a Calefato (2015a, p. 339), el cuerpo del heredero Atreides resultaría abierto, híbrido, cambiante, plural, características que remitirían además al segundo aspecto que llama la atención de su *performance* vestimentaria, a saber, el hecho de que su blusón difiera en color, forma e incluso, aparentemente, de manera de haber sido elaborado, de las sofisticadas e impolutas camisas blancas de su abuelo, su padre y los fieles consejeros de ambos. Se trataría, aquí, de asumir la idea de la moda como una forma de sentir responsable que la investigadora italiana habría detectado mayormente entre la gente joven, más concienciada que sus mayores con la aplicación del espíritu crítico a las cuestiones relacionadas con la vestimenta y con el consumo de moda. En este sentido, Breward y Calefato (2018, p. 250) explican que el concepto de moda, como accesorio y adorno social, habría sido trastocado para siempre con la aparición de nuevos métodos de producción, intercambio y consumo, donde sobresaldrían la primera persona y la individualización a la hora de construir los discursos de la moda (Calefato, 2019, p. 37). Algunos jóvenes de hoy día apostarían por consumir prendas de ropa de segunda mano, recicladas, o se interesarían por las marcas cuyo relato público habla de sistemas de producción que respetarían los derechos de la mano de obra y que no utilizarían contaminantes y por tanto jugarían limpio con el planeta. Es lo que se entendería por moda ética y sostenible, cuya representación en el imaginario colectivo remitiría, precisamente, a prendas que en apariencia casarían con el blusón color crema suave del joven, que parece haber sido elaborado a partir de fibras naturales y que habría sido cortado siguiendo un patrón desenfadado, alejado de las formas clásicas, aunque este punto resulte completamente secundario con relación a la sostenibilidad de la prenda. El blusón vestido por el actor James McAvoy en el inicio del segundo capítulo de la miniserie 2 simbolizaría para el espectador los nuevos modos de vida implicados y sostenibles, alejados de la frivolidad y del imperio de lo efímero detectado por el filósofo y sociólogo francés Gilles Lipovetsky como extensión a todas las áreas de la vida de las estrategias clásicas de la moda teorizadas por Georg Simmel (Calefato, 1997, p. 80). Al blusón de McAvoy, cómodo, de diseño sencillo y natural, se le presupondría una larga vida de uso por delante, con especialidad en regiones de clima cálido, y debería ser leído aquí como oposición a las dinámicas de lo breve, lo fugaz y lo perecedero, tan presentes en la realidad cotidiana de millones de personas desde, sobre todo, la segunda mitad del siglo XX, y que estarían contenidas metafóricamente

hablando en la camisa blanca a la moda del duque Leto en la miniserie 1. El blusón *camel* de Leto II sería, a todas luces, la evolución de la prenda de su abuelo, una propuesta que concreta el gusto consensuado, el sentido común, de los jóvenes de aquí y ahora. Un nuevo referente, el joven líder, generaría una nueva moda que sustituiría a la anterior y que recogería el sentir de unos tiempos nuevos que arrastrarían a un público nuevo preocupado y motivado por ideas nuevas.

A modo de cierre de este apartado, comentar que el hecho de identificar un patrón de vestimenta entre los hombres Atreides en las miniseries 1 y 2 habría permitido establecer una reflexión sobre el hecho de la moda en general y del estar a la moda en particular. Se habría puesto de relieve la capacidad anafórica del texto televisivo en el que al ser exhibida una prenda, este elemento sería considerado como objeto posible de moda, clarificándose aquí que sería “posible”, es decir, probable, porque la pieza de ropa mostrada en televisión se ubicaría más en la categoría de motivo de inspiración que en la de verdad normativa. Por otro lado, se haría hincapié en las camisas blancas elegidas para vestir a estos personajes en las miniseries 1 y 2, prendas seleccionadas no por estar a la moda sino por su capacidad de ayudar a construir los personajes. En este sentido, camisas, blusas y blusones de color blanco comunicarían como signo al hombre de poder de conducta irreprochable y trasfondo puro y bondadoso. Pero más allá de su aspecto dramático la camisa blanca sería capaz también de generar la impresión o posibilidad de dinámicas intranarrativas propias de la moda, como la que tendría que ver con su naturaleza tranquilizadora, generada en este caso por los líderes de un grupo de la aristocracia. La prenda sería la concreción de un momento estético ideal para aquí y ahora que recordaría pero se diferenciaría de un instante previo y avanzaría uno futuro, siguiendo el ciclo tenaz de la vida y la muerte y erigiéndose como ejemplo de creatividad infinita. Además, sería imaginada saltando de la pantalla a la calle actuando como recipiente de alteridad para diferentes hombres a la moda. Por otro lado, la fórmula vestimentaria de los líderes Atreides habría podido verse también en Jessica, una situación que permitiría explorar la reflexión a partir del juego de la apariencia y la representación del género en la miniserie 2, adecuado para caracterizar a la mujer Atreides empoderada. El mecanismo utilizado para subvertir la escenificación del género serviría también para indagar en el personaje de Leto II y su *performance* sutilmente abierta a anunciar la ambigüedad de dicho individuo, cuyo interior mental está compuesto por los recuerdos de millones de hombres y mujeres, sus antepasados. Además, el mismo elemento que en él permitiría concluir una representación difusa del género serviría también para ahondar nuevamente en la moda como ciclo de vida y muerte, siendo el muchacho ejemplo de nuevas tendencias de moda, reclamadas por los jóvenes concienciados y que primarían la sostenibilidad y el criterio ético del cuerpo revestido.

2.2.h. La dimensión ecoética de la cultura del revestir *fremen*.

Entender que el blusón *camel* de Leto II en la miniserie 2 podría ser considerado la materialización de una manera nueva de concebir el lugar del ser humano en el mundo significaría abrir la puerta a la dimensión ética del cuerpo revestido. Se asumiría al hombre y sus revestimientos corporales en una posición enmarcada en la gestión de la acción de consumo desde la perspectiva del espíritu crítico, que posibilitaría que los individuos actuaran conscientemente como un todo, con otras personas y con la

naturaleza circundante y que supondría recuperar en el siglo XXI la reivindicación de la utopía. Es lo que propone Calefato al teorizar sobre la moda ecoética, un corpus argumental que la italiana relaciona con la visión futurista de Vincenzo Fani Ciotti cuando este reclama genialidad, audacia y economía a la hora de vestir, como propuso en el *Manifesto della moda femminile futurista* firmado bajo el seudónimo Volt. También se aviene a las propuestas de Vincenzo Linarello, empresario humanista del sur de Italia, líder de un proyecto cooperativista que serviría de ejemplo para entender los conceptos que a partir de ahora van a ser tratados. Las aportaciones teóricas se enriquecen con D'Ammassa, Otto, Jones, Levy y Slonczewski, O'Reilly, Soper, Herbert, Touponce, Joanne Entwistle a través de Pérez, Roberts, Irizarry, Moro, Ames, Aguayo, Bogatyrev y Naha. A partir de estos autores va a desarrollarse la idea de la saga como referente ecológico, como obra principal a la hora de tratar cuestiones que tendrían que ver con el ecologismo tal que movimiento planetario. Además, el pueblo *fremen* va a ser explicado como modelo de sostenibilidad y la apariencia de estas gentes en las miniserias 1 y 2 y en la película va a ser puesta en relación con marcas de ropa ecológica y ética, lo que va a servir para profundizar en conceptos como el vestir con “know-how” y la “slow fashion”, introducida en páginas anteriores. Por otro lado, se va a hacer mención del toque de alerta realizado por Herbert en sus novelas sobre los peligros del héroe que se convertiría en precursor de una tiranía de carácter ecologista.

Para poder desarrollar la exploración del cuerpo revestido ecoético se hace necesario contextualizar la novela, que habría recibido la atención de diversos estudiosos por su particularidad en relación con un asunto tan en boga hoy en día como es el ecologismo y la sostenibilidad. D'Ammassa (2005, pp. 124-125) afirma que el libro 1 habría sido reconocido como la primera novela de ciencia ficción en hacer de los problemas ecológicos un tema central para los habituales del género, además de por aumentar la consciencia entre los lectores “mainstream” debido a su popularidad. Explica este mismo autor, además, que lo que consiguió atraer a los fanes hacia el libro de Herbert fue el planeta Arrakis y su ecología. Desde este punto de partida, el libro 1 se relacionaría con lo que Otto (2012, pp. 2 y 4) denomina ciencia ficción ambiental o medioambiental, una categoría subgénero de la ciencia ficción que ofrecería una importante contribución literaria a las discusiones sobre las degradaciones ambientales. Jones (2003, p. 170) asegura que *Dune* (1965) tuvo éxito porque la historia del planeta desierto trataría sobre la escasez y el tipo de cultura humana que se produce a partir de un estado de carencia. Levy y Slonczewski (2003, p. 183) afirman que, antes de su tiempo, el libro 1 presagiaría las luchas agonizantes del futuro entre la utilización a corto plazo de los recursos naturales y su preservación a largo plazo, un argumento que se desarrollaría a partir del dilema que deben confrontar los *fremen*, a saber, reverdecer el planeta y consecuentemente acabar con los gusanos de arena, para los que el agua es veneno, o seguir viviendo como hasta la fecha sin provocar cambios en el ecosistema de Arrakis. Para acabar de crear el contexto de análisis se debería tener en cuenta la afirmación de O'Reilly (1981, cap. 9), que destaca que Herbert parece suscribirse a un tipo de ética evolutiva que utilizaría la supervivencia como una piedra de toque para evaluar el comportamiento de las especies. En este sentido, tal y como propone Soper (2012, pp. 366 y 376), el problema ecológico clave sería si se pueden encontrar formas de vivir vidas ricas, complejas, creativas, no repetitivas, sin injusticia social y sin daño ambiental teniendo en cuenta que la solución a esta cuestión parece transitar caminos opuestos al modelo humano de prosperidad y su capacidad destructiva, una fórmula que

según esta filosofía estaría arraigada en el consumo material en constante expansión, en gran parte impulsado por el marketing de marca cada vez más agresivo, la moda “rápida” y la continua invención de nuevas necesidades cuyos productos se desecharían en pocas semanas o nunca llegarían a utilizarse, una rapacidad y creación sin fin de desperdicios que, como explica la investigadora británica, sería especie-específica del ser humano.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el planeta Arrakis como invención enmarcada en la ciencia ficción consistiría en un mundo futuro con un medio ambiente mortífero para el ser humano al que, sin embargo, una serie de individuos habrían sabido adaptarse, integrándose en dicha ecología como un elemento más del sistema y utilizando de manera crítica, inteligente y sostenible los recursos disponibles. Para estas gentes, el reciclaje sería el motor de cada una de las decisiones de vida y la disciplina del agua la representación máxima de esta fórmula de existencia. En este contexto, el *destiltraje*, creado para aprovechar la humedad incluso de las heces de la persona que lo viste, sería el emblema material de toda la cultura simbólica nacida a partir de la acomodación de la persona al mundo desértico. Los *fremen* serían, durante milenios, ejemplo equilibrado de utilización de recursos planetarios asegurándose los bienes futuros y por tanto la vida de las generaciones venideras, un extremo que en cualquier caso debería ser matizado, puesto que durante la saga el pueblo del desierto evoluciona hasta estadios en cierto modo tóxicos y disfuncionales. Por otro lado, el hecho de que este grupo humano haya conseguido sobrevivir en un ambiente tan extremo durante tanto tiempo sería en sí mismo una respuesta positiva ante la pregunta de si los individuos que conforman dicha sociedad están haciendo bien las cosas, están actuando de la manera correcta en relación con la naturaleza que los acoge. Los *fremen* de desierto, refugiados en los *sietch* y enfundados en los útiles e icónicos *destiltrajes* además de otras prendas como la capa *jubba* o las botas del desierto, emergerían como solución al problema filosófico planteado por Soper en tanto que comunidad original, próspera, creativa, socialmente aceptable y respetuosa con el medio ambiente arenoso, cuyas criaturas veneran como si de dioses se tratase. Los *fremen* surgidos de la imaginación de Herbert serían, desde la óptica de Soper, seres humanos que actuarían al revés de lo que la presunta naturaleza destructiva de la especie parecería reclamar. Viviendo como lo hacen, plegados a las condiciones marcadas por la ecología *arrakiana*, los *fremen* serían ejemplo de genialidad, audacia y economía, los tres requisitos reclamados por Vincenzo Fani Ciotti, tal y como recoge Calefato (2011b, p. 36), para la mujer futurista a la moda. Con invenciones tecnológicas como el traje de destilación, las tribus del desierto revelarían un genio creador sobresaliente. Se trata de un recubrimiento corporal con el que estas personas osadas se atreverían a lanzarse al desierto incandescente, con la certeza de que su vida estaría asegurada y a buen recaudo entre las capas de tejido reciclador. Además, para la elaboración de estas prendas el grupo se basaría en el principio de disponibilidad porque las fibras textiles serían fabricadas a partir de residuos de especia *melange*, cumpliendo otra de las prerrogativas de Fani Ciotti, quien apostaría por el ahorro y lo natural en los materiales para la creación de tejidos. De hecho, la profesora italiana destaca que fueron los futuristas italianos los primeros en contemplar de manera consciente el componente ético de la sostenibilidad en cuanto a los revestimientos corporales, avanzándose a lo que hoy día ha venido a etiquetarse como moda ecoética.

Defiende Roberts (2009, p. 104), con relación a la saga, que el entorno daría forma a las gentes y al individuo. Siguiendo esta línea de pensamiento, Otto (2012, pp. 36-37) explica que la ecología del planeta Arrakis moldearía las costumbres de los *fremen*, teniendo en cuenta que la naturaleza no humana siempre sería parte de la cultura humana. A lo largo de los libros 1, 2 y 3, Herbert va disseminando pistas que ayudarían a contextualizar a este colectivo en relación con su vida cotidiana, también en todo aquello que tendría que ver con la cultura del revestir. El autor norteamericano dibujaría una sociedad extremadamente tradicional y ultraconservadora, imbuida en los preceptos irracionales del misticismo y la religiosidad y enraizada profundamente en una cultura replegada sobre sí misma y que los integrantes de la comunidad sentirían como barrera autoprotectora. Una población que, por las condiciones climáticas en las que vive y la persecución a la que históricamente ha sido sometida, actuaría de manera fundamentalmente autárquica. Otto (2012, pp. 39-41) esquematiza la evolución de estas gentes en tres estadios diferentes, según la relación de adecuación que tienen con respecto al planeta que los acoge. Llegados a Dune como nómadas Zensunni miles de años antes de los eventos narrados en el libro 1, los *fremen* conseguirían aclimatarse a las duras condiciones impuestas por el planeta convirtiéndose, en palabras de Otto, en buenos ciudadanos ecológicos que viven como parte del desierto en el que se establecen tal que marginados religiosos. Tanto las costumbres de ahorro del agua y la tecnología del *destiltraje* como los métodos para evitar la confrontación con los gusanos de arena, la fauna dominante de Arrakis, indicarían ese buen grado de adecuación al entorno. La cultura humana, en este sentido, serviría para construir una forma de vida centrada en la preservación de la integridad del sistema ecológico, es decir, se erigiría como parte de la naturaleza. Pero esos *fremen* “primigenios”, ecológicamente alfabetizados, recibirían la influencia de la visión científica moderna, impuesta externamente y representada por el primer planetólogo imperial, Pardot Kynes, padre de Liet-Kynes, continuador de su obra en el planeta, una tarea que consistiría en transformar Arrakis en un mundo rico en agua. Ideas de ese tipo, en cierto modo “tóxicas” puesto que la mayor presencia de agua en Arrakis conduce inexorablemente a la muerte de los gusanos de arena y por tanto al fin de la especie *melange*, convertirían a los *fremen* en “segundos” respecto de aquellas gentes que en un inicio colonizaron y se adaptaron al ambiente. De todos modos, esos *fremen* influenciados por los Kynes que aparecen en el libro 1 habrían mantenido el conocimiento ecológico, las tecnologías y las costumbres de sus predecesores. En este sentido, según afirma Irizarry (2013, p. 71), los *fremen* tendrían cuidado de no asumir posiciones extremas, incluso cuando tratan de terraformar su planeta.

Hasta que las tribus del desierto no pierdan del todo la cabeza, lo que representa como se verá más adelante un nuevo estadio en la relación de esta población con el mundo que los acoge, estas personas serían ejemplo de sostenibilidad y respeto a la naturaleza. Una pieza importante de su cultura sería todo lo que tiene que ver con la manufactura de textiles, utilizados para la elaboración de ropas, mobiliario, elementos de arquitectura ligera y, significativamente, para la creación de los flamantes *destiltrajes*. Cuando Herbert imagina esta sociedad futura, con todos sus detalles de una vida cotidiana que no agotaría los recursos naturales y que tampoco causaría un grave daño al medio ambiente, el autor conseguiría dibujar una nueva isla utópica, heredera en cierto modo de la soñada por Tomás Moro quinientos años antes, pero situada no ya en medio del mar sino en un planeta conformado por océanos de arena ardiente. A grandes rasgos, *fremen* y utopianos compartirían algunas características, como el hecho de que

participan socialmente de la elaboración y mantenimiento de textiles, el uso de fibras naturales y la economía del vestido, principio futurista de la sostenibilidad en la cultura del revestir. En este sentido, Moro ([1516] 1999, pp. 98-99) explica que los habitantes de Utopía poseen una tarea común a todos, la agricultura, pero además se les anima a aprender otro oficio, como puede ser carpintería, herrería, artesanía, albañilería o tejer lana y lino, labor de la que suelen encargarse las mujeres por el hecho de ser menos penosa. En cuanto a los nómadas del desierto *arrakiano*, tejer formaría parte de su cultura milenaria. De hecho, Herbert coloca en los *sietch* del desierto, de manera explícita, la maquinaria para tejer que sirve para sacar adelante el gran trabajo que habría que realizar para elaborar tejidos o alfombras (Herbert, [1965] 2007, pp. 390 y 437). El escritor, incluso, organiza en las cuevas grupos de personas que trabajarían “la temporada” en las fábricas, realizando por ejemplo el mantenimiento de los *destiltrajes*. En la página 33 del libro 2, se relata el hecho de que Chani, una vez Paul ya se ha convertido en emperador, posee un telar donde tendría a medio elaborar una túnica que ella misma se está confeccionando, a pesar de que como compañera del líder del Universo Conocido poseería sirvientes que se encargarían de estas tareas y una capacidad económica inmensa como para adquirir ricos y sofisticados ropajes. Así, tanto *fremen* como utopianos entroncarían con lo que Ames (2008, p. 111) vendría a denominar DIY, acrónimo que nace a partir del eslogan en inglés “do it yourself”, hazlo tú mismo, una tendencia vestimentaria que según esta investigadora estaría relacionada con el punk²⁸ y el *goth* y que enraizaría con el posmodernismo y el pastiche. Utilizando el genio creativo, utopianos y *fremen* se decantarían audazmente por la autonomía y la libertad a la hora de vestir, por el hecho de saber elaborar telas y trajes por sí mismos. Así no dependerían de ningún agente externo.

El hijo de Paul Atreides, Leto II, es el encargado en el libro 3 de dar a conocer el ancestral origen de la cultura textil *fremen*. Lo hace en pleno trance de *melange*, mientras permanece secuestrado por los integrantes de la tribu de Iduali, los ladrones de agua. La droga potencia en él la combinación del presente físico, es decir, el oír las notas de una antigua canción *fremen* que suena en una habitación contigua a la estancia donde permanece recluido, con el pasado cognitivo, a saber, los recuerdos de las Otras Memorias de los antepasados que moran en su mente y que despiertan ante el estímulo sonoro de la pretérita tonada. La visión del chico habla de mujeres en la caverna de un *sietch* fabricando fibras de especia a partir de residuos de esta sustancia. También se apunta la enorme gruta en la que los *destiltrajes* son elaborados y mantenidos. Asimismo, la evocación permite al lector conocer el hecho de que los *fremen*, como pueblo forzado a sobrevivir en las extremas condiciones del planeta Dune, aprovechan cualquier elemento, por pequeño, raro o desagradable que sea, a la hora de fabricar textiles. Leto II observa, por ejemplo, la producción de tejidos a partir de pelo humano, de la larga piel de las ratas mutantes, de los filamentos del algodón del desierto o de las tiras rizadas de la piel de unas aves (Herbert, [1976] 2003, pp. 280-281). Los recuerdos del heredero Atreides supondrían toda una declaración de intenciones por parte de los *fremen* “primigenios”, por cuanto las tribus del desierto utilizarían exclusivamente materiales naturales para crear sus recubrimientos corporales, elementos presentes en el entorno de manera espontánea por lo que se aleja la posibilidad de que este pueblo fabrique materias primas artificiales con las que elaborar objetos de revestimiento y que este proceso productivo pudiera suponer consecuencias dañinas para el medio ambiente

28 No se utiliza la cursiva para punk siguiendo la propuesta de la RAE.

y la generación de desperdicios tóxicos, a cuenta de potenciales contaminantes utilizados durante el procedimiento o que surgiesen como consecuencia de él. Los utopianos se regirían por parámetros similares de sostenibilidad y, además, tal y como explica Moro ([1516] 1999, p. 112), utilizarían materiales naturales, en su caso lanas, lino, conchas para tintorerías, pieles y cuero, para comerciar con los países exteriores.

Utopianos y *fremen* también compartirían la introducción, en la fórmula vestimentaria, del criterio del ahorro, es decir, lo que ha venido a denominarse economía del vestido. Los habitantes de la isla imaginada por Moro ([1516] 1999, p. 99) visten ropas cuya forma es igual para todos y no varía en función de la edad del portador. La única salvedad es la relacionada con la distinción por sexo o de la diferenciación entre ropas para solteros o casados. Teniendo en cuenta que cada familia utopiana confecciona sus ropajes, estos no son desagradables a la vista y permiten la mayor libertad de movimientos del cuerpo, al que protegen contra el frío y el calor. Las palabras que dedica el santo londinense a los vestidos de los habitantes de Utopía se utilizarían en su literalidad para describir las ropas de las tribus del desierto *arrakiano*. Tómese como ejemplo el *destiltraje* en sus múltiples versiones aquí recogidas, es decir, la literaria de los libros 1, 2 y 3, la ofrecida por la película dirigida por Lynch y las dos traslaciones realizadas en las miniserias 1 y 2. En todos los casos, la forma del traje de destilación sería igual para hombres, mujeres y niños. Las excepciones se encontrarían, como en los utopianos, en lo que tiene que ver con la sutil diferenciación de género, sobre todo por ejemplo en los *destiltrajes* de la película, que contienen elementos que resaltan las turgencias masculinas o se adaptan y realzan los senos femeninos. En cuanto a la separación entre solteros y casados a partir de la vestimenta, Herbert idea un lenguaje comunicativo a partir de la utilización de pañuelos colocados en posiciones determinadas sobre el *destiltraje* o entre sus partes. Recuérdese que las mujeres *fremen* unidas a un hombre en matrimonio o por el vínculo de la descendencia compartida utilizarían el *nezhoni* para hacer explícito su estatus social. Por otro lado, es obvio que los *destiltrajes* de los *fremen* obtienen un resultado estético diferente según la versión que sea analizada pero, como ocurre con los vestidos utopianos, “no son desagradables a la vista” a excepción, tal vez, de la versión utilizada en la miniserie 2 para vestir a la hija de Paul Atreides, Ghanima, que recuerda a un insulso y triste pijama de desacertado color marrón. Asimismo, en su vertiente funcional, el traje de destilación *fremen* estaría pensado para asegurar la mejor movilidad del que lo viste, para regular su temperatura, subiéndola en un entorno frígido y bajándola en un contexto de bochorno. Además, sería el clan, es decir, el grupo familiar, el que se organiza en las cuevas de los *sietch* para fabricar y mantener los trajes de destilación, un quehacer que implicaría a todos los individuos porque para este grupo humano sería de vital importancia conocer cómo arreglar un posible desperfecto de un equipamiento que, básicamente, asegura que puedan vivir. Cada uno de los integrantes de la tribu tendría un *destiltraje*, que cuidaría como si de su propia vida se tratase. Bastaría uno de estos trajes por persona, lo que volvería a incidir en la cuestión del ahorro:

Considerad ahora cuán poco les cuesta el vestido: primeramente, en las horas de trabajo visten trajes de cuero o de pieles, que duran siete años; cuando aparecen en público, se ponen una clámide que cubre aquellos toscos vestidos. El color, que es el natural de la tela, es uniforme en toda la isla. Así bastan no sólo menos paños de lana que en cualquier otra parte, sino que resultan más baratos y la tela de lino requiere menos trabajo y se emplea más que en otros

países. En ella solamente se considera la blancura y en los paños su limpieza; no se da valor alguno a la finura del tejido. En otras tierras bastan apenas a cada hombre cuatro o cinco vestidos de paño, de colores diferentes, y otros tantos de seda, y a los más refinados, ni aun diez, pero allí todos se contentan con uno solo que les dura, por lo general, dos años, pues no existe causa alguna para que deseen más, ya que ni se verían mejor protegidos contra el frío ni el vestido o el tejido les haría parecer más elegantes. (Moro, [1516] 1999, pp. 103-104)

Moro parece estar apostando aquí por el pragmatismo con relación a la vestimenta, al destacar el número ínfimo de vestidos que necesitan los utopianos, ropas que aprovechan la naturalidad de los materiales utilizados para su elaboración, incluso en la cuestión del color, que no es añadido al tejido de manera artificial sino que es el presente en las fibras textiles. Nuevamente se establecerían paralelismos entre la isla ideal y los *fremen* imaginados por Herbert, que utilizarían los *destiltrajes*, de durabilidad casi eterna, en sus recorridos por el desierto, acciones que serían consideradas como parte de su jornada laboral. Los *fremen* también recubrirían la tosquedad del traje de destilación con una clámide, en su caso una capa *jubba*, que ayuda en la consecución de los objetivos de supervivencia del traje de destilación. Cuando los utopianos valoran la limpieza de sus ropajes, los *fremen* otorgan la máxima importancia a la función última de la prenda, la óptima recuperación de la humedad corporal, vital para sobrevivir en un planeta infernal. Los interiores de los trajes serían pulcramente expurgados de restos orgánicos una vez de vuelta a las grutas cavernosas. Para los *fremen*, el traje de destilación colmaría cualquier tipo de expectativa, por lo tanto haría innecesarias e incluso despreciables otras maneras de vestir. Se trataría, en ambos casos, de dos pueblos que disponen de una cultura de elaboración manual de revestimientos para el cuerpo, maneras de hacer que definirían a esos grupos humanos y que hablarían del artesanado como técnica para conseguir objetos textiles de calidad que, durante los últimos años, se reivindica cada vez más como ejemplo a partir del que desarrollar la moda ecoética y respetuosa con el planeta.

Este espíritu de búsqueda de la sostenibilidad a partir de la recuperación del “savoir-faire” del pasado para su proyección futura parecería haber inspirado a los equipos creativos encargados de diseñar el vestuario de los audiovisuales elaborados a partir de los libros 1, 2 y 3. Para ilustrar la afirmación se traen a colación algunos pasajes de las producciones televisivas con Theodor Pistek como responsable de la vestimenta de los personajes. La miniserie 1, realizada a partir del libro 1, contiene en su primer capítulo el momento en el que Paul Atreides y su madre arriban a la ciudad de Arrakeen acompañados por el doctor Yueh, para reunirse con el duque Atreides, que se había instalado en el planeta previamente. Los recién llegados viajan en un convoy desde el puerto espacial hasta el Palacio de Arrakeen y para ello deben atravesar algunas vías de la pequeña ciudad. Desde el vehículo, los Atreides y su médico de confianza observan a las gentes de las calles. Los *arrakianos*, evolución urbana y civilizada de los *fremen* del desierto, se ofrecen a la mirada revestidos con ropas amplias, superpuestas, de tejidos rudos en tonos mayoritariamente cálidos, unas vestimentas que parecerían elaboradas a partir de fibras naturales y que recordarían un estilo en cierto modo medievalizante. Este tipo de prendas pueden ser vistas, también, según va desarrollándose la miniserie, cuando en el capítulo 2 Paul y su madre entran por primera vez en el *sietch* Tabr, donde han sido llevados por Stilgar y otros miembros de la tribu, con los que han topado en el desierto mientras huían del ataque Harkonnen. Esta sería la primera visión que este

producto audiovisual ofrece sobre la vida cotidiana de los *fremen* y en la secuencia los Atreides pueden observar en un espacio que debería ser entendido como la plaza del pueblo, o el centro de actividad de la comunidad, mujeres y niños moliendo y preparando especia, hombres manipulando diversos utensilios o, por ejemplo, madres peinando a los críos. Todos ellos visten ropas esencialmente iguales a las que han mostrado los habitantes de la ciudad de Arrakeen, con el mismo estilo de tejido y parecida hechura. Por su parte, la miniserie 2 contiene a los pocos minutos de dar inicio el primer capítulo una escena determinante en relación con el paisaje vestimentario en las zonas urbanas del planeta. El momento recoge a un individuo que camina de manera furtiva por las bulliciosas calles de Arrakeen. Aparece recubierto con una capa marrón con capucha, algo que impide su reconocimiento, pero finalmente va a saberse que se trata del propio emperador, Paul-Muad'Dib, al que agrada pasear de incógnito por la capital de su Imperio. Alrededor suya, decenas de personas se dedican a sus quehaceres, como son el transportar mercancías, comprar o vender productos en los diversos tenderetes, pasear, charlar... La sucesión de planos ofrecidos por la cámara permite atisbar prendas aparentemente burdas, pobres, simples, de tejidos elaborados con urdimbres gruesas, confeccionados con lo que parecen fibras toscas, ni refinadas ni artificiales. Los espectadores vuelven a percibir una imagen similar, de nuevo en la miniserie 2, a la llegada por segunda vez a Dune de dama Jessica, ya convertida en abuela, que viaja hasta el planeta precisamente para conocer a sus nietos. Un nutrido grupo de personas espera con atención y devoción la aparición de la madre del emperador desaparecido, quien fuera el hombre más poderoso del universo y jefe espiritual de los *fremen*. Nuevamente la imagen hace reconocibles a los *arrakianos* a partir de sus ropajes, en diferentes tonos mayoritariamente marrones, asimétricos, de líneas sencillas, holgadas y aparentemente confortables (figura 2.8.1.). Se trataría de personas que, junto con los *fremen* del desierto profundo, conforman el tejido humano de los libros 1, 2 y 3, en contraposición a las grandes casas aristocráticas y las facciones de poder que mueven los hilos de tramas, conspiraciones y venganzas.

En los cuatro casos mencionados, la sensación que transmitirían los figurantes a partir de los revestimientos que los cubren sería la armonía en la que se encuentran respecto del mundo circundante, urbano a la vez que arenoso en cuanto a la ciudad, inesperadamente acogedor en el caso del *sietch*, un oasis de vida y alegría en medio del desierto. Hombres y mujeres encararían su día a día con una vestimenta grata, resistente y aparentemente confortable. Por el tipo de tejido y las líneas de corte, asimismo, las prendas recordaría a algunos diseños de las colecciones de la firma italiana Cangiari, por el momento la única supermarca italiana ecoética, tal y como reivindica Calefato (2017b, pp. 120-121). Según recoge la investigadora italiana, Cangiari utilizaría tejidos y tintes orgánicos concienzudamente certificados y controlados para asegurar el máximo cuidado medioambiental y el bienestar de los clientes. Asimismo, gracias al control directo de la cadena de producción sus ropas serían altamente customizadas, es decir, adaptadas a los gustos personales y necesidades del comprador. La idea se correspondería, salvando las distancias, con la manera de proceder y el saber hacer de la sastrería tradicional. En este sentido, la mente del espectador establecería relaciones y paralelismos entre el vestuario elaborado para los autóctonos de Arrakis y las creaciones ecoéticas surgidas de la moda italiana más sofisticada, a partir de una estética rápidamente reconocible y fácilmente categorizable. Gracias a esta asociación de ideas, el producto audiovisual actuaría como plataforma de exposición de la

vertiente ecoética del cuerpo revestido, es decir, el público se encontraría ante una miniserie de televisión que, a partir de la estética de unos personajes, serviría de trampolín para las ideas aparejadas a ese modo de vestir, planteamientos relacionados con la sostenibilidad y la visión crítica del consumismo. Siguiendo a Calefato (1986, p. 85), se hace notar que esta concepción relativamente reciente de la moda se basaría, en el contexto socioeconómico presente, en el desafío a los valores ficticios de la apariencia en favor de las verdaderas cualidades, la contracultura vestimentaria, una posición de disenso y de crítica respecto del *statu quo*. Calefato (2004, p. 127) también habla de la ética del ahorro y del vestir con “know-how”, es decir, reflexionando sobre la historia de la prenda, la utilización de materiales naturales para su elaboración, dando primacía a la durabilidad y la calidad y, en la medida de lo posible, apostando por la autoproducción de los revestimientos corporales. Este modo de vestir implicaría conocimiento práctico, es decir, que el consumidor de moda recapitase sobre el presente que le rodea, con la sostenibilidad como criterio basilar, teniendo en cuenta que la moda funcionaría como un sistema emblemático-modelador de formas estéticas, actitudes y modos de conducta. El consumidor, entendido en el siglo XXI como inteligencia colectiva, se esperaría que fuese, según este argumento, selectivo, exigente, culto, curioso y correspondiente si se le entrase de manera ingeniosa y honesta. Así, mostraría preocupación por el proceso productivo, las condiciones laborales de los trabajadores, los problemas medioambientales y la historia material de las prendas adquiridas (Calefato, 2016c, p. 40). Como resultado de esta nueva calidad de consumo, el gasto (tanto “low-cost” como de lujo) premiaría a las empresas que mejor tutelasen las condiciones en que fuesen producidas las mercancías y los servicios.

Se trata de ideas que serían evocadas en la mente del espectador que se deja impactar por la estética vestimentaria de los autóctonos *arrakianos*, los *fremen*. Líneas de corte, color de las prendas o textura de los tejidos llegarían a ser adoptados por las personas que se sintiesen identificadas y motivadas por los planteamientos aquí mencionados. Las ropas de los *fremen*, asimismo, tal que representaciones bellas y atractivas, servirían como texto a partir del cual reforzar en personas ya convencidas dichas nociones relacionadas con la sostenibilidad. Para el *fandom*, los *fremen* serían ejemplo de los argumentos elaborados por Calefato. Vestirían con conocimiento de causa puesto que conocen perfectamente quién ha elaborado aquello que llevan puesto, en qué condiciones y con qué propósito y materias primas, ya sea pelo humano reciclado o fibras elaboradas a partir de los residuos de la *melange*, también reutilizados. Se presupone, además, que en la mayoría de los casos los trajes de las tribus del desierto serían fruto del trabajo propio, cumpliendo con el requisito de la autoproducción, gracias al dominio de los aspectos creativos y productivos incluidos en la cultura del revestir de estas gentes imaginarias. Por otro lado, como usuarios de dichos ropajes, los *fremen* serían absolutamente conscientes de las relaciones y diálogos que se establecerían entre las prendas que visten y el entorno circundante, una conversación entre objeto y naturaleza cuyo tema principal sería la supervivencia o la diferenciación entre la vida y la muerte. Además, la manera de vestir de estos personajes, nacida de la necesidad y de las condiciones paupérrimas en las que deben desenvolverse, motivaría comportamientos sociales y actitudes psicológicas que tendrían que ver con la preservación, de uno mismo y del entorno. Como los consumidores actuales, que antes del acto de compra consultarían en internet las opiniones de otros compradores que también priman la crítica y la sostenibilidad, los *fremen* actuarían como una única

mente en la defensa del grupo y del contexto natural en el que moran. En principio, los consumidores críticos primarían aquellas empresas que juegan limpio con el medio ambiente y con sus trabajadores mientras que los *fremen*, en su devenir milenario en el planeta Arrakis, habrían apostado por un sistema de vida que les ha asegurado una existencia completa, sin lujos ostentosos pero perpetuando las condiciones que les han permitido salir adelante y que también posibilitasen a las nuevas generaciones desarrollar un proyecto de vida satisfactorio.

Los *fremen* habrían actuado de una manera muy inteligente y muy humanística, utilizando la acepción de esta palabra aplicada a las sociedades o negocios que asumen y ejecutan fórmulas de producción ecoéticas. Calefato (2016b, p. 14) llama a estas compañías “empresas humanísticas” por conjugar sostenibilidad, cultura de los materiales y respeto por la gente. Una idea que entroncaría perfectamente con el humanismo de vertiente ecológica propuesto por Soper (2012, p. 377), quien asegura que esta manera de entender el mundo tendría mucho que ver con hacer que los seres humanos reconociesen su responsabilidad única para crear y corregir la devastación ambiental, tanto para ellos mismos como para otras especies, y las vidas más placenteras que ellos y el resto de criaturas disfrutarían en caso de comportarse de este modo. El pueblo *fremen*, como mente colectiva y en su estadio “primigenio”, sería considerado una “empresa humanística”, consciente de la importancia de conservar las condiciones y parámetros de una naturaleza que asegura el modo de vida *fremen* presente y futuro. Los integrantes de las tribus del desierto se sabrían parte de ese mundo y por lo tanto tratarían al planeta como se tratan a sí mismos, con orgullo, respeto y cuidado. La idea entroncaría con la situación protagonizada por un consumidor que se viste de manera consciente, que se sentiría implicado en la misión imprescindible de tutelar el ambiente y salvaguardar los derechos humanos de los trabajadores que crean las prendas. El objetivo de la moda ética y el lujo sostenible sería, según Calefato (2017b, p. 116), hacer del gusto, del deseo de ostentación y del narcisismo no ya fines en sí mismos sino elementos de un esfuerzo ideal para la consecución de un mundo mejor, desde un punto de vista militante. Los espectadores de las miniseries 1 y 2 reclamarían prendas parecidas a las mostradas por los figurantes que dan vida a los *fremen*, buscando mostrar y comunicar de manera activa su rechazo a la industria de la moda contaminante y depredadora y su apuesta por aquella que ayuda a salvaguardar y mantener el planeta, revirtiendo su destrucción. Como elemento a partir del que iniciar un proceso reflexivo, basten las palabras de Vincenzo Linarello, presidente del Consorzio Goel, integrado en el Gruppo Cooperativo Goel con sede en Reggio Calabria, en el sur de Italia, y cuyo objetivo último sería erradicar el cáncer de la mafia de dicha zona mediante la promoción del emprendimiento ético, sostenible y social. Una de las ramas de negocio del grupo sería, precisamente, la firma de moda italiana referida anteriormente, Cangiari.

You cannot ignore what is behind some glittering fashion products, you cannot, no more. It is unacceptable to consider “beautiful” a garment which enslaves workers, devastates the environment and damages the health of the wearer. If fashion is not ethical, it is horrible, monstrous, and who signs the garments coming from these circuits underwrites the shame behind them. (Calefato, 2017b, p. 121)

A partir del aserto de Linarello, se afirmaría que los *destiltrajes* y otras prendas usadas por los *fremen* serían ejemplo de hermosura, independientemente de su concreción

formal, porque dichos objetos vestimentarios ni esclavizan a las personas que los manufacturan, ni destruyen el medio ambiente ni, tampoco, perjudican la salud de los que los visten, más bien todo lo contrario si se toma en consideración el traje de destilación. Además, teniendo en cuenta que los tejidos con los que son fabricados provienen del reciclado de materiales naturales, los seres humanos que utilizan estas prendas serían ubicados en las posiciones superiores de un *ranking* imaginario que tuviese en consideración las fibras utilizadas para elaborar las telas como piedra de toque a partir de la que evaluar a la persona que adquiere y utiliza ese objeto de revestimiento. Afirma Pérez (2017, p. 7) siguiendo a Joanne Entwistle que hoy en día la moda utiliza la calidad de los tejidos utilizados para diferenciar entre grupos. La idea sería que las diferentes marcas de la industria ofrecerían durante la temporada el jersey “a la moda”, que sería adquirido por diferentes compradores que pagarían diversos precios en función de sus posibilidades y que, a la vista, se diferenciarían los unos de los otros porque habría firmas que utilizarían tejidos de mayor calidad y mejor manufactura mientras que otras fabricarían las prendas a partir de fibras de peor calidad y resultado. Pero estos signos de calidad deberían ser conocidos por los consumidores para que realmente fuesen significativos. Para que las prendas que visten a los *fremen* y a los habitantes de Arrakeen en las miniseries 1 y 2 sean vehículos de comunicación de sostenibilidad, crítica y humanismo, no basta con los planes de sentido ideados por el diseñador. Los espectadores deberían poseer previamente alguna idea de cómo es la moda ecoética, qué tipo de materiales utiliza y qué apariencia adquiere generalmente. De lo contrario, el público asumiría de manera acrítica las ropas mostradas como un elemento más del sistema habitual, sin ni siquiera el apercibimiento de la potencial dimensión contaminante, destructiva y generadora de un exceso de residuos. Se trataría de dos modelos contrapuestos. Por un lado está la vacuidad moral y la irresponsabilidad de la moda común, por el otro la conciencia y el activismo, en mayor o menor grado, de la moda ecoética. Dos mundos que mirarían hacia direcciones muy diferentes y que la ficción imaginada por Herbert arrima poéticamente en una imagen, la protagonizada en la miniserie 1 por dama Jessica y la *shadout* Mapes, la mujer *fremen* que desempeña las funciones de ama de llaves en el Palacio de Arrakeen (figura 2.8.1.).

Para la realización del siguiente comentario, se asume que Jessica, como miembro de la alta sociedad transplanetaria, participaría de la dinámica de consumo de moda vestimentaria propia de las mujeres adineradas, acostumbradas a la opulencia y al gasto irreflexivo, también en relación con los elementos de adorno corporal. Mapes, por su parte, es de etnia *fremen* y debería presuponerse que habría interiorizado la cultura textil de su pueblo, puesto que habría nacido y crecido en un *sietch* del desierto. El diálogo establecido entre las dos mujeres, la actriz Saskia Reeves dando vida a dama Jessica y Jaroslava Siktancova haciendo lo propio con el ama de llaves, supondría la yuxtaposición estética de dos maneras contrarias de entender la moda. Jessica sería la concubina del duque Atreides, una mujer acostumbrada a la sofisticación y a la distinción a partir de los elementos estéticos de las prendas. En este sentido, Aguayo (2009, p. 46) afirma que como mujer blanca que es, tendría poder sobre la mujer colonizada (también sobre los hombres colonizados), la *fremen* tribal. Esta posición a la hora de interpretar el personaje de Jessica la colocaría en actitud de participar como elemento activo en la construcción del Imperio, que simbolizaría en este orden argumentativo un sistema de consumo vestimentario determinado, a saber, uno

conquistador, expropiador, destructor. Su vestido negro, ceñido sobre los muslos y con ornamentos centelleantes en el pecho y en la cintura, piezas metálicas que asemejan escamas doradas, hablaría de extravagancia, capricho, inmotivación, arbitrariedad. Exactamente igual que la capa torera cordada en el cuello con la que adorna la parte superior de su cuerpo, una capa también negra sobre la que aparece una profusión de motivos decorativos que recuerdan un estampado vegetal. Nada se sabe del origen de las fulgurantes prendas con las que se viste la mujer. Ciertamente son hermosas a nivel ornamental pero nadie cercioraría que no fuesen el monstruoso producto de la conquista imperial, que no fuesen artículo del esclavismo, resultado de la ruina y el pillaje de un planeta sometido o, incluso, que supusiesen un peligro contaminante para la mujer que la viste, aunque este extremo debería ser descartado tratándose Jessica de una Bene Gesserit con capacidad incluso para analizar a nivel molecular los productos que ingiere. Mapes, en cambio, es el ama de llaves del palacio de una familia aristocrática, una sirvienta de rango superior, que en su apariencia exterior no utiliza librea, es decir, el traje que los príncipes, señores y algunas otras personas o entidades dan a sus criados; por lo común, uniforme y con distintivos (RAE 2020). O por lo menos no usa la misma librea que visten las domésticas comunes que han podido ser vistas en la miniserie 1. Si en el libro 1 la criada ha sido descrita bajo un vestido largo marrón con dibujo serpenteante y botas del desierto sin atar (Herbert, [1965] 2007, p. 164), una técnica que según Ames (2008, p. 111) se correspondería con el *collage* posmoderno que mezcla prendas que no armonizan en el sentido tradicional, como la yuxtaposición de botas de trabajo con vestidos de noche que apareció a principios de los noventa, en la miniserie 1 su atuendo consiste en una especie de quimono de color granate con un pequeño estampado. Las mangas son anchas y llegan hasta el codo, a partir del que se aprecia otra manga larga y ceñida a los brazos de una tela de color marrón claro. El quimono va atado a la cintura y de las solapas emerge lo que parece una especie de hiyab verde oscuro sobre el que la mujer viste un tocado de tela marrón muy similar en su forma al



Figura 2.8.1. Grupo de *arrakianos*, Mapes con Jessica y, abajo, la versión de Chani más sostenible.

recogido en la *Historia ilustrada del vestido* para las mujeres cabila, en el capítulo dedicado a las siete razas de Argelia (Racinet, 2017, p. 59).

Los tejidos a partir de los que habrían sido confeccionadas las prendas del ama de llaves resultan a la vista toscos, rudos, bastos, en comparación al refinamiento y primor de dama Jessica. Pero Mapes debe considerarlos apropiados para una funcionaria con poder, en el corazón de una familia noble del Universo Conocido. Su vestimenta formaría parte de la cultura vestimentaria *fremen*, que apuesta por la confección artesanal de tejidos y ropa a partir de materias primas naturales y recicladas. Esos textiles serían la piedra de toque para valorar al usuario, en este caso la mujer *fremen*, que adorna su cuerpo de manera tal que aquello que se viste en las calles de Arrakeen o en los espacios comunes del *sietch* parece haber recibido un remate de exquisitez y sibaritismo. Para entender este posicionamiento debe hacerse mención de la reflexión aportada por Bogatyrev ([1937] 1971, p. 57), quien relaciona la adquisición de riqueza por parte de una zona rural con un mayor embellecimiento de su traje regional y no tanto con la adopción de las modas provenientes de la ciudad. En esta ficción, los representantes del *establishment* del Imperio serían, a la vez, referentes de la moda imperial, personificarían los usos vestimentarios que se dan en el epicentro del poder, que se entiende aquí como una especie de urbe según la idea de Bogatyrev. En las periferias, los sometidos por el Imperio, como es el caso de la *shadout* Mapes, establecerían sus propias escaleras de ascenso social con relación a los conquistadores. Mapes sería un ejemplo de esta situación al tratarse de una mujer que, aunque está al servicio de la mujer blanca dominadora, a la vez domina sobre el resto de sirvientas, lo que seguramente le comporta mayores beneficios pecuniarios que a sus comandadas y, por lo tanto, mayor capacidad de adquisición de moda, entre otros objetos o servicios. Pero como nueva rica de la periferia rural, Mapes parecería haber seguido el argumento propuesto por el folclorista ruso y, en vez de adoptar la moda de los conquistadores, habría elevado de categoría sus ropas ecoéticas y sostenibles, haciéndolas más opulentas y de mejor calidad si cabe. No en vano, según explica Bogatyrev ([1937] 1971, p. 58), se debería tener en cuenta que los aldeanos a veces vestirían su traje regional como símbolo de estatus para indicar igualdad e incluso superioridad respecto de la gente de la ciudad. Un ejemplo aportado por el folclorista serían los mercaderes rusos que, aún siendo millonarios, optaban por vestir sus trajes “semi-muzik” como muestra de orgullo por su pasado e independencia respecto de la moda que regía para oficiales y cortesanos, muchas veces más pobres que ellos. De hecho, el porte de la *fremen* sería elegante, altivo, decidido, una mujer a todas luces segura de sí misma y con criterio propio, una señora, una doña, consciente además de sus raíces y partícipe de su cultura, cuyos elementos textiles luciría con brío.

La lógica narrativa reclamaría, asimismo, que las prendas vestidas por la *fremen* hubiesen sido elaboradas a partir de fibras de especia u otros de los elementos utilizados por las tribus para manufacturar telas. Teniendo en cuenta la actitud de Chani, concubina de todo un emperador pero tejiendo sus ropas personales en un telar, no sería difícil imaginar a la propia Mapes confeccionando ella misma su túnica, cosiendo el tocado o remendando su *hiyab*. Sea como fuere, la forma estética de la vestimenta y el contexto cultural *arrakiano* que sirve de referente para enmarcarla,

remitiría al espectador rápidamente al concepto conocido por “slow fashion”, bajo el epígrafe de moda ética y que, por lo que al lujo respecta, vendría a categorizar, según Calefato (2009a, p. 44), la elaboración de revestimientos y complementos de manera artesanal, localmente producidos, cualitativamente perfectos, de duración prácticamente eterna, sobrios y poco llamativos. Los recubrimientos corporales del ama de llaves responderían a estas premisas, en caso de haber sido elaborados por las sabias manos de los expertos de la tribu formados en el oficio del tejer, el cortar y el coser. Representarían, desde la óptica del *fremen* medio, la máxima categoría de aquello que en esa sociedad se consideraría estético y cualitativamente perfecto. Las telas utilizadas para el indumento de la mujer se presuponen de una gran durabilidad, teniendo en cuenta la contundencia de un tejido que parece querer saltar a través de la pantalla de televisión, que conseguiría reconfortar la piel simplemente con ser mirado, a pesar de su parquedad y comedimiento. El quimono de la *fremen*, expuesto ante el espectador, con su presencia excepcional invitaría a quien mira a tomar consciencia de la biografía de la prenda, el verdadero *leitmotiv* de la “slow fashion”, según reivindica Calefato (2009a, pp. 43-44). El juego, que se realizaría tanto en el segmento de la industria de la moda de bajo coste de las grandes marcas multinacionales como en el de las producciones del lujo más exclusivo, consistiría en que el consumidor realizase un acto de reflexión antes de cada compra con una pregunta clave como desencadenante del proceso, la que cuestionaría si verdaderamente es necesario adquirir la prenda concreta que se tiene entre las manos. Ante el escaparate que supone una pantalla de televisión, el espectador transformado en consumidor se preguntaría si necesita el quimono de la *shadout* Mapes, pero también quién ha manufacturado dicho objeto, bajo qué condiciones laborales, en qué país y cuánto ha contaminado el transporte que ha traído hasta aquí la prenda. También, qué materiales han sido utilizados en su elaboración y cuáles son las consecuencias medioambientales de dichos materiales o, por ejemplo, qué tintes han sido utilizados y si dichos colorantes son tóxicos para el planeta o para el cuerpo que va a ser revestido con tal objeto. Por lo que se conoce de la realidad de las tribus del desierto, en el caso del quimono del ama de llaves *fremen* parecería claro que las respuestas serían positivas y la adquisición de dicha vestimenta se enmarcaría en una decisión acertada, crítica y sostenible.

La filosofía del vestir de manera ecoética a partir de prendas hermosas elaboradas con materiales naturales parecería la fuente de inspiración para muchos de los revestimientos que conforman el vestuario diseñado por Theodor Pistek para Chani, la compañera de Paul Atreides, en las miniseries 1 y 2. La actriz nacida en Praga Barbora Kodetová es la encargada de endosar tales prendas, al dar vida al personaje creado por Herbert, al que, según dejó plasmado el escritor norteamericano, gusta de elaborar sus propias ropas a mano, en su telar, participando activamente de la cultura textil *fremen* como un afanoso miembro más de la cerrada comunidad. En las escenas situadas en los *sietch* del desierto, cuando la chica no lleva puesto el *destiltraje*, aparece caracterizada con bellas ropas creadas a partir de lo que parecen fibras naturales, de corte sencillo, dando una imagen de comodidad y bienestar corporal. Un ejemplo sería el vestido largo verde oscuro que la chica luce en la trascendente escena en la que descubre a Paul los embalses subterráneos de agua secretos que los *fremen* atesoran escondidos por todo el planeta con el objetivo de reverdecer el mundo conformado por inmensas extensiones de dunas (figura 2.8.1.). El vestido consiste en una pieza ajustada en la cadera gracias a una faja verde que actúa a modo de cinturón que cae casi hasta los pies por la parte

delantera. Las mangas son cortas y muy anchas y, en la parte frontal, las solapas aparecen adornadas con cuerdas de hilo trenzado, que producen un efecto tridimensional. Otro bello ejemplo sería la chaqueta verde, larga y de amplias mangas, que la actriz viste en otra de las escenas que se sitúan en el interior del *sietch* (figura 2.8.1.). En este caso, la chaqueta se cierra cruzada y se ajusta a la cintura mediante un cinturón marrón de hilo grueso trenzado. Como en el resto de casos, el tejido ofrece una apariencia de material natural, fresco, cómodo, resistente. Exactamente igual que el conjunto gris que viste la joven cuando, en la miniserie 2, acuda a la llamada de Jessica para intentar revivir a Paul, que ha caído en un aparente trance mortal después de haber ingerido el Agua de Vida (figura 2.8.2.).

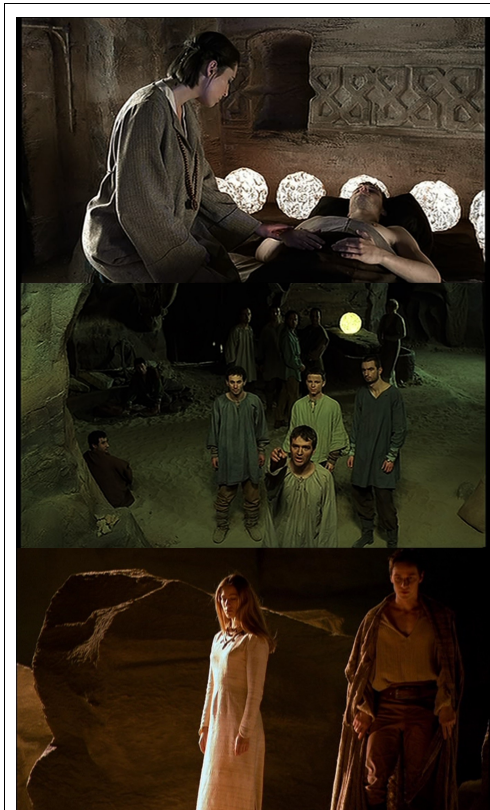


Figura 2.8.2. Chani con su vestido gris, el grupo de Jamis en ropa cómoda y Leto II y Ghanima.

Chani comparece ante el lecho del Atreides hermosamente vestida, con una amplia chaqueta gris, cuyo tejido muestra un efecto rayado rugoso a partir de la trama de las fibras que conforman el textil.

Todas estas prendas y las endosadas por el resto de habitantes del *sietch*, los ciudadanos de Arrakeen o el ama de llaves Mapes permitirían, también, una segunda lectura con un cierto regusto histórico. De hecho, por los colores elegidos, las formas estéticas concretizadas y principalmente por los materiales presuntamente utilizados, las ropas *fremen* y *arrakianas* de las miniseries dirigidas por John Harrison y Greg Yaitanes serían etiquetadas como medievalizantes, algo que por otro lado cumpliría con la lógica de la narración creada por Herbert, que sitúa en el futuro lejano una intriga bélica más propia de la Edad Media, por la sociedad representada y el tipo de personajes que protagonizan el relato. La solución encontrada por Theodor Pistek para traducir la propuesta del escritor al mundo audiovisual del cambio de milenio parecería, por lo tanto, natural y lógica. El grupo humano presuntamente ajeno a corruptelas y que representa una sociedad enraizada en los valores “verdaderos”

vestiría según un estilo rápidamente asimilable a un pasado idealizado, en el que primaría la naturalidad que, según Calefato (2011b, p. 147), supondría un valor añadido de excepción mediante el que el indumento intentaría comunicar una conciencia y un sentido ético respecto a la de sus procesos de producción y circulación. De personas que rigen sus vidas a partir de parámetros de este tipo se esperaría un comportamiento inocente, sencillo, cándido, ingenuo, tal vez casto. Se trataría de capas de significación que irían desbrozándose también de los indumentos *fremen* vestidos dentro las grutas

cavernícolas que conforman los *sietch* del desierto profundo. Como ejemplo, la imagen de Jamis, el orgulloso guerrero que reta a Paul a muerte al sentirse ultrajado por el muchacho del mundo exterior (figura 2.8.2.). El hombre permanece a resguardo en el interior de las grutas despojado del *destiltraje*. Al no tener que mantener la disciplina del agua en las cuevas, que se aíslan selladas del exterior, los integrantes de las tribus pueden vestir de manera cómoda y ligera. Así, Jamis y sus compañeros llevan puesto un sencillo pantalón ancho y arrugado en la parte baja, justo por encima de las botas. La sensación es que ha sujetado el pantalón a la pantorrilla utilizando unos cordeles que se han ido entrelazando en círculo a lo largo de esa parte de la pierna. La parte superior del cuerpo de los guerreros viene recubierta con una amplia camisa, monocolor en todos los casos, con las mangas también ajustadas a las muñecas mediante cordeles y con el cuello circular, sujeto mediante un bramante en la parte frontal. Se trata de la vestimenta que se esperaría de un campesino europeo de la Edad Media y que, a buen seguro, más de uno querría poder llevar hoy día a la oficina en aras del esparcimiento y la comodidad más absoluta. Como fórmula de bricolaje vestimentario, el conjunto que visten los guerreros *fremen* de la miniserie 1 cuando se encuentran en el interior del hogar aparentemente conjuga sostenibilidad, pragmatismo y estética, características que lo convertirían en candidato perfecto para representar la innovación vestimentaria anhelada por pensadores de la moda como Calefato para el ser humano crítico, concienciado y sostenible, que miraría hacia un futuro utópico.

Oggi invece quello che chiamiamo “il futuro”, o meglio la sua rappresentazione pubblica, non ha bisogno di essere anticipato, perché già da tempo si è insinuato nella nostra quotidianità. E magari convive tranquillamente con aneliti esattamente opposti, come quello che ha caratterizzato il rilancio di quelle fibre naturali -cotone, lana e seta- che nessuno di noi ha mai smesso di indossare, ma che il discorso della moda ha recentemente esaltato come se si trattasse di novità assolute perché “ecologiche”. (Calefato, 2016c, p. 105)

Recuperar para un futuro sostenible las fibras naturales que han recubierto los cuerpos de los seres humanos durante centurias, como la cachemira, el algodón, el terciopelo, la seda o la lana. Una propuesta que iría sumando seguidores con los años y que, explica Calefato (2004, p. 87), se traduciría también en el rechazo a los materiales confeccionados a partir de fibras sintéticas, en crisis hoy en día en nombre del ecologismo. Una ideología aplicada a los revestimientos del cuerpo que se materializaría en propuestas sencillas, algunas de las cuales recuperadas durante los últimos años del armario sesentero contracultural, o de guardarropas que como mínimo se habrían inspirado en él. Baste recordar la imagen ofrecida por los gemelos Leto II y Ghanima en la miniserie 2 (figura 2.8.2.). El público está ante dos seres que representarían la unión equilibrada de los dos mundos confrontados, encarnados como se ha visto por dama Jessica y Mapes. *Arrakianos* de nacimiento, en parte *Atreides* en parte *fremen*, los hijos de Paul y Chani personificarían el diálogo y el entendimiento entre ambas concepciones aquí analizadas, la moda acrílica al uso y la moda ecoética. Si bien en la miniserie 2 los hermanos no siempre aparecen recubiertos con prendas clasificables a un golpe de vista como sostenibles, puesto que en actos oficiales en el Palacio de Arrakeen lucen veleidosos y sofisticados atuendos propios de los hijos de un emperador, con sus formas caprichosas y su apariencia lujosa y distintiva, con todo lo que ello implica de conquista, sometimiento y depredación, su vestuario también deja espacio a las prendas de uso cotidiano que situarían a los personajes en un plano humano cercano al pueblo al que están destinados, por nacimiento, a dirigir. Sería el

caso de la imagen seleccionada para este comentario, que representa una de las múltiples conversaciones que mantienen en el desierto los dos hermanos, dos entes unidos el uno al otro por poderosos vínculos que irían más allá de lo consciente y que los llevan a considerarse a ellos mismos como un todo, una entidad única. El director de vestuario ha seleccionado para Ghanima y Leto II, en la carne de los actores británicos Jessica Brooks y James McAvoy, sendas prendas categorizables como moda ecoética por su apariencia estética. Productos que han tenido su momento de gloria en escaparates y sobre cuerpos reales en los años inmediatamente anteriores y posteriores al tránsito entre el siglo XX y el XXI, siendo un formato que volvería cada cierto tiempo, pudiéndose considerar un verdadero clásico del verano mediterráneo. El vestido endosado por ella, de aparente lino blanco roto y veteado, de cuerpo entero y manga larga, presenta el característico cuello en forma de “v” adornado con filigranas ornamentales de hilo. En la versión ofrecida aquí, la tela va entallada al cuerpo de la joven a partir de unas costuras cuya función sería ajustar el vestido a la forma de la actriz. Este hecho lo diferenciaría de la prenda tal y como se conoce popularmente, ya que suele consistir en una camisa larga, hasta las rodillas, amplia y ligera, con mangas anchas, a veces de brazo entero o a veces hasta el codo, que suele endosarse para acudir cómodamente, por ejemplo, a la playa o a navegar, con o sin cinturón, generando en este último caso un efecto vaporoso.

Con respecto al chico, lo más destacado de su atuendo sería la capa que lleva sobre la camisa *camel*, que viste por dentro del pantalón, como ya se ha remarcado en páginas anteriores. La capa sitúa al joven en la órbita *fremen* puesto que es la prenda que los habitantes del desierto visten sobre el *destiltraje* en sus incursiones arenosas, es decir, la tradicional *jubba*. De todos modos, aquí aparece con la capucha retirada hacia atrás. De la capa despunta la trama del tejido, un tanto irregular, desembarazada, diáfana. La tela es de tonos marrones y tosca de aspecto y, siendo previsiblemente una confección a partir de fibras naturales, haría venir a la mente aquella tela apuntada por Moro ([1516] 1999, p. 96) en relación con los utopianos, que usan a veces un tejido tenuísimo, impregnado de aceite traslúcido o de ámbar, un procedimiento que ofrece la doble ventaja de dejar pasar más luz y de proteger mejor contra el viento. La función de la *jubba* es también de protección ante el ambiente, por cuanto sirve entre otras cosas para absorber o reflejar las radiaciones solares, en función de las necesidades del momento. Con relación a la camisa de Leto II, es ancha, de cuello en “v” abierto y con mangas que acaban estrechándose en la muñeca. Su apariencia formal entraría dentro de los cánones libertarios de la contraculturalidad sesentera, a pesar de que sea vestida por dentro del pantalón y tal vez lo apropiado hubiese sido llevarla por fuera, siguiendo la moda del hombre Atreides o, incluso, los usos vestimentarios de los guerreros *fremen*, tal y como se ha visto con respecto a Jamis. En cualquier caso, es necesario comentar que el tejido rugoso y traslúcido con el que se ha confeccionado dicha prenda, lejos de ser ejemplo de naturalidad y ecología, parece por el contrario la típica viscosa o poliéster, lo que representaría una pequeña traición a la causa, que se enmarcaría en la cinemática de una producción televisiva que, en cualquier caso, habría sabido recoger, en la apariencia formal del blusón del chico, la estética vestimentaria general de pueblo *fremen* tal y como fue imaginada por el creador de la saga.

Diferente sería la lectura ofrecida al espectador por la película dirigida en 1984 por Lynch. En las dos horas y diecisiete minutos que dura el metraje que se dio a conocer

en la versión estrenada en las salas de proyección, muy escasos son los momentos que recogen la vida cotidiana de los *fremen* en sus refugios desérticos y nulos los que puedan ofrecer alguna visión del trasiego mundano en la ciudad de Arrakeen. El espectador ha de conformarse con esta escasa información visual a la hora de poder analizar el vestuario diseñado por Bob Ringwood para caracterizar al pueblo autóctono del planeta desértico. La primera aproximación a los *arrakianos*, versión civilizada de los *fremen* de la arena profunda, se realiza a partir de la imagen de las sirvientas con las que va a contar dama Jessica en su nuevo palacio, que a los cincuenta y dos minutos de película son inspeccionadas mediante un haz de luz por el doctor Yueh para evitar posibles armas secretas o elementos tóxicos o contaminantes en el cuerpo de dichas personas (figura 2.8.3.). Las mujeres visten una librea, la misma para todas, incluida la *shadout* Mapes. El indumento consiste en un vestido verde hasta los pies, sobrio, de tela ligeramente plegada, sobre el que las sirvientas llevan una prenda a modo de chaleco marrón claro que nace en los hombros, llega hasta la espinilla de las piernas y se ajusta a la cintura con un cinturón marrón fino. Se completa, asimismo, con una cinta negra que sirve para ajustar el cuello y que cuelga en la parte central del pecho. Se vuelve a percibir aquí la contraposición entre la vestimenta de dama Jessica, en la piel de la actriz inglesa Francesca Annis, que pasea sus primeros minutos por Arrakeen enfundada en un espectacular y exquisito vestido blanco, y la tosquedad de la indumentaria autóctona, enraizada en la natural tradición milenaria manufacturera textil de los *sietch*. Una vez avanza la narración, con el planeta nuevamente en manos de los Harkonnen y los Atréides refugiados en el desierto, el espectador tiene alguna posibilidad de indagar en la versión que ofrece esta película de los revestimientos de los *fremen*, cuando las tribus no visten sus característicos y aquí contundentes *destiltrajes*. Una oportunidad viene con la escena que representa el rito por el que dama Jessica bebe y transmuta el Agua de Vida, convirtiéndose en reverenda madre y sustituyendo en el cargo a Ramallo, que fallece durante el ceremonial tras pasando a la madre de Paul sus Otras Memorias (figura 2.8.3.). La situación filmica ofrece un plano general de la cavidad de la cueva donde se está realizando el ritual. En ella aparecen diferentes personajes, entre los cuales Jessica en el centro de la imagen, recostada en un lecho, rodeada por músicos,

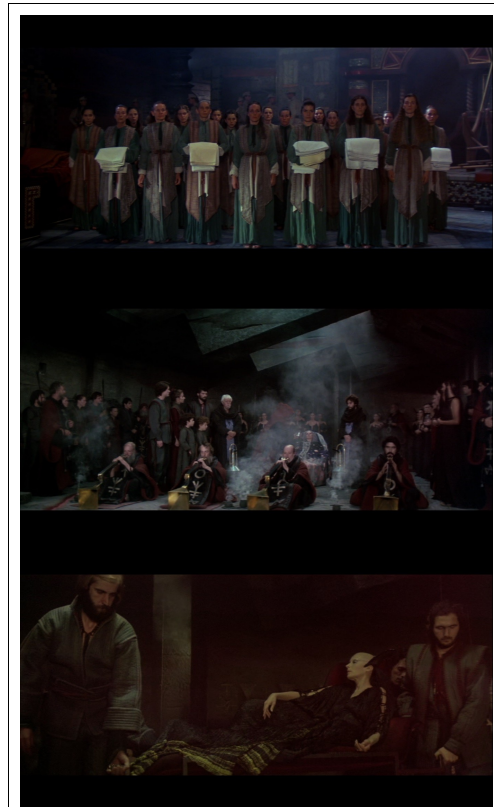


Figura 2.8.3. Sirvientas *arrakianas* en la película de Lynch, ceremonia del Agua de Vida y una moribunda reverenda madre Ramallo.

espectadores y figurantes, que desempeñan un claro rol religioso o protocolario. Según explica Naha (1984, p. 73), estos personajes serían los monjes de agua, que como apunta el cronista visten pesados trajes con capucha, confeccionados con cuerda atada, unida por seda virgen.

Entre los congregados al rito también aparece el propio Paul, acompañado de tres personajes que se presentan completamente descontextualizados, una mujer y dos niños. Nada se dice en la película de Lynch sobre ellos, pero la lectura del libro 1 permite determinar que se trataría de la *fremen* Harah y sus dos hijos. Es la esposa de Jamis que, una vez muerto a manos de Paul, pasa a servir al chico según una antigua costumbre de un pueblo que lleva a rajatabla los preceptos de la reutilización y el reciclaje, incluso cuando se trata de personas. Según la costumbre, el Atreides, además, debe encargarse de la manutención y educación de los hijos que Harah había tenido con Jamis. Los cuatro aparecen vestidos con prendas identificables como las ropas que un *fremen* llevaría puestas en la cueva. La mujer endosa un vestido largo granate y, sobre la prenda, lo que parece una estructura textil de color marrón que recordaría ligeramente a la que las sirvientas de palacio llevaban sobre el vestido verde. Paul y los niños aparecen enfundados en un traje de color grisáceo, de estructura muy simple, a modo de pijama, que viene a respetar el canon de la vestimenta masculina a base de pantalón y cuerpo superior con mangas largas, abierto en el pecho desde el cuello hasta la cintura, donde la prenda vendría sujeta mediante un cinturón. La misma propuesta conceptual se encuentra en los *fremen* encargados de trasladar a la reverenda madre Ramallo, moribunda, para que participe de la ceremonia. Los trajes de los dos hombres presentan ligeras diferencias estéticas. El *fremen* que sujeta los pies de la camilla en la que transportan a la anciana destaca por su chaqueta de tejido grueso, anudada a la cintura. Las mangas de la prenda acaban en una vuelta, tal vez para facilitar de manera pragmática la movilidad del sujeto. El *fremen* que acarrea el lecho por el cabecero viste un traje que se asemeja al de Paul, pero este hombre lo lleva sin atar a la cintura. Se percibe una estructura de hombreras que sobresalen ligeramente. Ambos, además, llevan lo que parece una camisa interior de color granate. Como en el resto de casos, los atavíos con los que se arropan los *fremen* en esta película volverían a servir, a través de la apariencia de los tejidos utilizados para su elaboración, para definir a este pueblo nacido de la imaginación de Herbert como ejemplo estético de lo que hoy en día se entendería como moda ecoética, que mira hacia un futuro sostenible desde la óptica ecológica y de la justicia social, en la búsqueda de una anhelada utopía.

Pero el proyecto fabuloso de protección y mejora de un entero planeta podría acabar de manera fallida, incluso en tragedia. Cuando se analiza la evolución de la identidad del protagonista de los libros 1, 2 y 3, Paul Atreides, se acaba aceptando que aquel que aparentemente es ejemplo de heroicidad deviene al final antihéroe que arrastra a un universo entero, generando en torno a sí fanáticos y dogmáticos seguidores que tomarían cualquier posición que viene del poder sin ni siquiera cuestionarla. Con relación a los *fremen*, se hace notar el cambio que protagoniza esta gente, de ser habitantes “primigenios” del planeta, completamente adaptados a él como un elemento más de un sistema perfectamente circular y sostenible, a *fremen* “segundos”, contaminados por una ideología importada desde el Imperio y que, en relación con Arrakis, convierte a los integrantes de las tribus en un peligro potencial para el ecosistema *arrakiano*, al albergar en sus mentes la ilusión de reverdecer el planeta, algo

que de conseguirse supone la muerte de los gusanos y el fin del ciclo de la especie *melange*. Pero incluso en ese estadio evolutivo, los *fremen* mantienen los elementos más destacados de su cultura simbólica, la disciplina del agua y todo lo que ello conlleva. El cambio trascendente viene después de la guerra de las tribus contra el emperador Shaddam IV, contienda liderada por Paul Atreides, a la sazón duque de Arrakis. Según Otto (2012, p. 43), ese sería el punto de inflexión que supone el arribo de un nivel nuevo para los *fremen*, que pasarían a ser “terceros”. El planeta se incluye, según este autor, en un esquema político que finalmente, bajo el mandato de Leto II como Dios Emperador de Dune, aleja a los gusanos de arena y socava tanto la soberanía de las tribus del desierto como la inteligencia ecológica de estas gentes. La lección que ofrece *Dune* desde el punto de vista medioambiental sería clara según la perspectiva de Otto:

The priority for what might be qualified as “traditional” part-of-nature thinking is to advocate for the bee over the crop and the ocean over the oil-in short, for the preservation of nonhuman nature over the proliferation of technologies that use this nature toward purely anthropo- and econocentric ends. *Dune* asserts that we cannot live this priority in the modern world without major shifts in our values and practices, at all levels of society. (Otto, 2012, p. 43)

En el debate sobre la naturaleza no humana como parte de la cultura humana, según este investigador lo que debería primar es la preservación de la primera sobre la segunda, concretizada la última en todo un elenco de saberes cuyo objetivo sería exprimir la naturaleza en beneficio del ser humano y de su economía. Los *fremen* “primigenios” actuaban en la práctica como un ingrediente más de la naturaleza no humana, poniendo sus tecnologías y la disciplina del agua al servicio de la primera. Cuando se convierten en “segundos” como consecuencia de la intoxicación ideológica de las tribus, el equilibrio conseguido hasta el momento por los clanes comienza a desmoronarse para descompensarse totalmente a las órdenes de un nuevo líder, Paul Atreides, precursor de una yihad mortífera, y de su heredero, Leto II, que durante miles de años ejerce el poder en el Universo Conocido como el más despiadado de los tiranos sanguinarios. Una idea, actuar sobre el medio ambiente de un mundo para reverdecerlo, convierte a los *fremen* en adeptos de un mesías no exento de cometer errores humanos, equivocaciones y disparates que arrastran a millones de personas hacia un suicidio colectivo, lento pero inexorable, la desaparición total. He aquí el haz y el envés de la cuestión ecológica expuesta en la saga, que según Herbert se transformaría en contexto favorecedor de la peor dictadura. “Ecology might be the next banner for demagogues and would-be heroes, for the power seekers and others ready to find an “adrenalin high” in the launching of a new crusade”, afirma Herbert (1980, p. 74), quien asegura que los subidones de adrenalina a los que se refiere serían exactamente igual de adictivos que cualquier otro tipo de colocón. Tanto O'Reilly (1981, cap. 3) como Touponce (1988, cap. 2), se hacen eco de la alerta lanzada por el escritor en los años sesenta, proponiendo el movimiento ecologista como un contexto adecuado para un nuevo episodio mesiánico, nueva bandera para una cruzada mortal, el próximo estandarte para los demagogos, excusa para una nueva caza de brujas. En la misma línea, Soper (2012, p. 366) afirma que el movimiento de los “nature endorsers”, los que apoyan la naturaleza, podría adquirir una forma extrema y profunda que podría incluso autorizar o legitimar el control totalitario de la población humana del planeta. Herbert siempre repitió, según Touponce (1988, cap. 2), que él no era un predicador ecologista exaltado,

pero en cualquier caso su preocupación por el medio ambiente aparece en la saga y en otras de sus obras, como *The Green Brain* (1966), novela en la que los insectos evolucionan y toman consciencia grupal inteligente, tal y como apunta D'Amassa (2005, p. 185). Si en el libro de 1966 los artrópodos se organizan a partir de una mente única compartida contra la dominación humana, en la saga de *Dune* los *fremen*, delegando su razón crítica individual en el líder y en el dogma, retroceden a un estado de analfabetismo e incultura ecológica que los hace desaparecer del universo. Poner este argumento en relación con el cuerpo revestido reclamaría, básicamente, que incluso la apuesta crítica por una moda sostenible y justa socialmente, representada por ejemplo en las vestimentas con las que se ha decidido adornar a los *fremen* de las producciones audiovisuales, sea encarada desde una posición fiscalizadora y cuestionadora. Una situación tan deseable e inocente como el hecho de elegir revestir el cuerpo con productos sostenibles podría convertirse en la puerta de entrada para la dictadura del estancamiento y del retroceso evolutivo, a partir de la irracionalidad, la doctrina disparatada, el sofisma, la pérdida de libertades y del sentido crítico.

Hasta aquí la exploración de la ficción *Dune* como marco para la moda ecoética y como obra de ciencia ficción en la que sería protagonista el problema ecológico, es decir, la pugna entre naturaleza y cultura humana, el debate entre la utilización de los recursos a corto plazo y su preservación a largo plazo. En el texto se habría demostrado que los *fremen* serían ejemplo de uso de los recursos naturales disponibles de manera crítica, inteligente y sostenible y que el reciclaje sería el motor de la cultura simbólica de este pueblo. El *destiltraje*, además, se erigiría como obra artesanal genial, audaz y acotada por los parámetros de la perspectiva del ahorro, características que relacionarían la prenda estrella de la saga con el futurismo, un extremo en el que se profundizará en capítulos posteriores. Por otro lado, habría quedado claro que la cultura del revestir de las tribus del desierto nace de la naturaleza, una posición que entroncaría con las propuestas utópicas clásicas ya que se probarían y razonarían paralelismos y lugares comunes entre la vestimenta de los *fremen* y la de las gentes que habitan la isla de Utopía imaginada por Tomás Moro. Por otro lado, las miniserias 1 y 2 y la película de Lynch, en menor grado, servirían de ejemplo de lo que en apariencia vendría a concordar con las prendas categorizables dentro de la moda ecoética, basadas en el artesanado y el bienestar corporal y planetario. En este sentido, los *fremen* actuarían durante miles de años como una “empresa humanística”, compaginando sostenibilidad, cultura de los materiales y respeto por la gente, haciéndose responsables de evitar la devastación ambiental. Desde la metáfora de la imagen, la miniserie 1 ofrecería el debate entre moda acrítica y moda ecoética a partir de dos personajes femeninos que encarnarían ambas posiciones, Jessica y Mapes. Además, la miniserie 2 incluiría la representación de la unión de las dos concepciones, en la figura de los gemelos Atreides, cuya escenificación vestimentaria contendría indistintamente aspectos de las dos maneras de entender la moda. Por otro lado, se habría recogido también el lado oscuro del ecologismo propuesto por Herbert, al que se pondría en relación con los revestimientos corporales en aras de mantener despierto, siempre, el espíritu crítico.

2.2.i. Relaciones entre moda y control psicológico ficcional.

Prosigue el examen del cuerpo revestido y el concepto moda puesto en relación con el Universo Conocido, colocando el foco de atención ahora en una de las armas con las que Herbert ha dotado a las integrantes de la Bene Gesserit, la Voz. Las acólitas de la hermandad que mueve los hilos del Imperio utilizan los sonidos emitidos por su aparato fonador como arma psicológica de sometimiento, otorgándole un nuevo sentido a la idea que apela al poder de las palabras. Según clarifica Mack (2011, p. 39) en un artículo de investigación dedicado al control vocal en *Dune*, la Voz consiste en el ajuste meticuloso de los tonos vocales personales con el propósito de reflejar los propios de un objetivo. Una Bene Gesserit primero escucha con atención a quien quiere dominar, rápidamente aprende su patrón de voz, ajusta el aparato fonador a ese molde y, por último, profiere la orden con la que someter al sujeto, que acepta dócilmente porque asume la directriz como propia al contener esta rasgos que le pertenecen. Este arma de control psicológico basa su éxito en la imitación, acción esencial en el ser humano para la vida en sociedad, baste pensar en los mecanismos de aprendizaje, y engranaje que conforma, junto con la distinción, el motor que mantendría en marcha el sistema de la moda. Poner en relación todas estas ideas es lo que se realiza a partir de ahora, teniendo en cuenta a Mack, pero sobre todo a Calefato, de la que se recogen teorías como el goteo o “trickle-down” conceptualizado por Georg Simmel, categorías de pensamiento como la “pop model”, referente cotidiano de la moda, y reflexiones que la investigadora toma de Jean Baudrillard. También se utilizan aportaciones de Singh o Rudd. Este cuerpo teórico se aplica al análisis de personajes que actúan como referentes de moda, como sería el caso de Irulan Corrino en la miniserie 2, la película y el libro 1, Feyd-Rautha Harkonnen en el libro 1 y la miniserie 1, en relación con el diálogo que se establece entre moda y el mundo del deporte, y Ghanima Atreides en la miniserie 2, como revisitación de la moda del siglo XVII. Asimismo se exploran situaciones que invitan a la reflexión sobre lo aquí tratado, como la toma en consideración del *destiltraje* en su vertiente de moda vestimentaria en el libro 3, el fabuloso espectáculo representado por la corte del emperador Shaddam IV en el libro 1 u otros elementos o personajes menores que aparecen en la narración.

La Voz sería, tal y como reconoce Herbert según Mack (2011, p. 40), una fuerza poderosa. Pero esa energía dominadora, que puede someter al más robusto de los titanes, sería también esquivada. Se necesita de un esfuerzo aplicado para que una persona pueda conquistar y perfeccionar un arma de dominio mental que en el Universo Conocido básicamente utilizan las Bene Gesserit o individuos entrenados siguiendo sus enseñanzas, como Paul Atreides. La Voz sería un recurso que permite a quien lo utiliza salir airoso de situaciones de peligro, como puede ser una captura o una emboscada. El libro 1 ofrece ejemplos de tales tesituras, cuando Paul y su madre consiguen someter a los dos soldados Harkonnen que los trasladan al desierto profundo en un vehículo volador después de la reconquista de Arrakis por parte de la Casa de Harkonnen. También cuando más adelante Jessica se enfrenta a los guerreros *fremen* con los que ella y su hijo se han topado en el interior de una caverna mientras huyen de los Harkonnen. En todos los casos, la imitación, el emular al otro, sería clave para conseguir el resultado beneficioso para uno mismo. Esta dinámica, que entronca con la

voluntad de supervivencia, se intuiría también en otros aspectos de la vida, en los que se desarrollan estrategias sutiles parecidas, en las que ni siquiera hace falta el uso del aparato fonador. Para ilustrar este supuesto, se pone el foco la escena de la miniserie 2 que recoge la llegada de Jessica a Arrakis para conocer a sus nietos (figura 2.9.1.). La madre de Paul, reverenda madre de los *fremen*, ha vivido retirada en el planeta Caladan desde que su hijo tomó el poder. Su llegada a la ciudad de Arrakeen se produce en una nave de dimensiones tales que permiten que el vehículo aterrice frente a la monumental entrada del Palacio de Arrakeen, hogar de la familia imperial Atreides y centro de poder en el Universo Conocido. Una multitud espera a la mujer, a la que reciben con reverencias. Sobre las escalinatas de acceso al palacio, la encarnación del poder: Alia Atreides, regente imperial; su marido, el *ghola* Duncan Idaho; su amante secreto, el sacerdote Javid; los hijos de Paul y la *fremen* Chani, Leto II y Ghanima, herederos imperiales, y, por supuesto, Irulan Corrino, la hija de Shaddam IV, con la que Paul se había casado después de vencer al emperador Corrino, una alianza política para legitimarse en el Trono del León de cara a las otras familias aristocráticas que conforman el *landsraad* del Universo Conocido. Es necesario comentar que la posición de Irulan en la corte no sería para nada boyante. Paul nunca la amó y Alia la ningunea a nivel político, relegándola a ejercer un papel decorativo que ella llena de contenido asumiendo la educación y el cuidado de los gemelos Atreides, en ausencia de una madre, muerta al dar a luz, y de un padre, presuntamente también fallecido en el desierto profundo. Pero en realidad Paul vive ahora una existencia errática en la inmensidad de la arena, ciego, bajo la identidad secreta del Predicador. Precisamente, este viejo y demacrado personaje se une a la escena de la escalinata, para increpar a la recién llegada y llamar la atención de los presentes sobre las corruptelas del mundo.

La sucesión de planos y contraplanos de esta secuencia televisiva, que dirigen la atención del espectador a la familia Atreides y al Predicador, en la plaza frente a ellos y rodeado de *arrakianos*, permite observar la vestimenta de la Corrino en relación con otras personas situadas donde tiene lugar la acción. Irulan endosa un estiloso vestido oscuro hasta los pies, de manga larga y ceñido hasta la cintura, con algo de vuelo en la falda. Una serie de motivos geométricos que representan ondulaciones brillantes conforman el estampado de la prenda, cuyo escote es circular y ajustado al tamaño del cuello de cisne de la mujer. La guinda vestimentaria consiste en una sensacional capa azul oscuro de tejido ligeramente brillante, un manto con el que Irulan se recubre, que cae grácil de los hombros de la mujer y que se sujeta a partir de una pequeña cinta del mismo tejido y color abotonada a la altura de cada una de las clavículas. El pelo aparece ligeramente atusado, un arreglo casi innecesario teniendo en cuenta el resultado espectacular del resto de su *performance*. Entre el público, haciendo de marco humano para el Predicador, es posible detectar a algunas mujeres con un atuendo similar (figura 2.9.1.). Se trata de figurantes situadas en primera fila del grupo de *arrakianos*, una de las cuales aparece repetida en el extremo opuesto del plano, lo que vendría a confirmar la utilización de la técnica del “copy and paste” digital, que se usaría en producciones audiovisuales, por ejemplo, para incrementar el número de extras en un plano general, como es el caso. Se trata de mujeres mayores, de pelo blanco peinado hacia atrás. Las dos ataviadas con vestidos largos, uno granate y otro azul, de manga larga y sin cuello. Ambas, además, lucen sendas capas color habano muy claro, una completamente lisa y la otra con aberturas en las que poder introducir los brazos, que quedan así a la vista.

Los mantos se sujetan a partir de un cuello circular en ambos casos, que queda a la altura de las clavículas de las dos mujeres. Las escenificaciones vestimentarias de Irulan y las *arrakianas* resultarían muy similares, la *performance* de sus cuerpos revestidos con vestido largo y capa generaría un entorno simbólico común donde se situarían la princesa y las súbditas. Ante dicha imagen, cabría preguntarse cuánto de las señoras, físico o psicológico, se encuentra en Irulan Corrino o, por el contrario, en qué medida la aristócrata existe en las mujeres que han acudido a la plaza frente al Palacio de Arrakeen para reverenciar a la madre del mesías que se convirtió en emperador y que llevó a los *fremen* a dominar el universo.

Calefato (1997, p. 74) explica que emular a los otros sería uno de los motores fundamentales que alimenta la vida en sociedad. Se trataría de la naturaleza social de la cultura y del comportamiento de las personas. Irulan, como acólita que es de la Bene Gesserit, habría estudiado en profundidad la psicología humana. De buen seguro que la Corrino es consciente del potencial de la acción imitativa, que serviría para generar un contexto que facilita la comunicación entre dos o más personas. Por supuesto, domina la técnica de la Voz para controlar seres humanos y, teniendo en cuenta su débil posición política en la corte Atréides y la necesidad de congraciarse a los autóctonos del planeta, por lo que pudiera pasar en un futuro, puede que la mujer hubiese optado por llevar la fórmula que utiliza habitualmente el aparato fonador a otros ámbitos de la comunicación social, en este caso el habla particular que se establece a partir del bricolaje vestimentario. Irulan sabe que necesita apoyos entre *arrakianos* y *fremen* para fortalecer su situación por lo que, siguiendo el modo de pensar Bene Gesserit, escucharía con atención cómo hablan los cuerpos revestidos de los habitantes de Arrakis. La Corrino interiorizaría dicho patrón vestimentario, ajustaría su *performance* a ese molde y, a continuación, se exhibiría socialmente ante los sujetos que pretende influenciar hablándoles con su cuerpo revestido de manera equivalente a como lo hacen ellos. Se establecería de este modo un espacio mental común compartido entre la mujer necesitada de apoyos y aquellos a los que apela buscando esos soportes. Según el plan, los que reciben el mensaje se sentirían seducidos por él porque lo acogerían como propio al contener rasgos que les pertenecen, como son, en este caso, una capa como la que ellos mismos visten. Irulan conoce que los *fremen* siempre utilizan la capa *jubba* en sus incursiones en el desierto, una prenda multiusos que ayuda al *destiltraje* a ejecutar su función, reforzando el ajuste de temperatura corporal o sirviendo, en caso necesario, de hamaca para dormir, manta para el mismo fin o, también, de escondite bajo el que refugiarse de un gusano de arena. La princesa sabe, también, que los *arrakianos* de la ciudad utilizan en el contexto urbano esta prenda del desierto, que visten retirándose la capucha hacia atrás, sobre ropas de fibras naturales, ya sean blusones en el caso de los hombres o vestidos largos en las mujeres, como ocurre en la escena comentada. La Corrino adapta su escenificación vestimentaria, y con la extraordinaria capa azul oscuro habla a los *arrakianos* directamente al corazón o a las vísceras, aunque su *performance* no sea una copia exacta de la manera de vestir de los súbditos a los que se quiere manipular.

When a Bene Gesserit uses the Voice, she is not using her voice—she is adjusting her vocal tones to match those significant to her victim. As a result, the Voice is neither wholly reflective

of the adept nor her target. It is something that shares qualities of both while remaining independent of either. (Mack, 2011, p. 51)

La explicación ofrecida por Mack en relación con el funcionamiento de la Voz sería llevada también a la cuestión del bricolaje vestimentario. Cuando Irulan decide apelar a los *arrakianos* vistiendo la capa, no estaría usando las prendas de adorno propias de una princesa Corrino, hija, nieta y bisnieta de emperadores, sino que estaría ajustando aspectos de su habla vestimentaria para que coincidiesen con los que son significativos para su víctima, el pueblo autóctono de Arrakis. Como resultado, su acto de habla a partir de la vestimenta no sería al ciento por ciento Corrino pero tampoco absolutamente *arrakiano* sino que se trataría de una *performance* que participaría de cualidades de ambos sin dejar de ser independiente de ninguno. Sería, como se ha sugerido anteriormente, un espacio simbólico común que favorecería la conexión y que nacería de la imitación, que Calefato (1986, p. 29) define como la cantidad de alteridad que estaría presente en el comportamiento de los hombres y en su ideología.

Los paralelismos establecidos entre la Voz como arma de control psicológico y la imitación vestimentaria manipulativa sirven de base para relacionar la cuestión de la alteridad introducida por Calefato y su vinculación con el sistema de la moda, uno de los ámbitos sociales que mejor expresan este fenómeno. No en vano, Calefato (1986, p. 34) recoge el pensamiento de Jean Baudrillard para apuntar el hecho de que como el lenguaje, la moda tendría una vocación social que se realiza mediante procesos imitativos, que en la época presente implicarían imágenes fotográficas, cinematográficas, televisivas o digitales a través de internet (Calefato, 2004, p. 3). Es así cuando se está hablando, por ejemplo, de un espectador que emula el bricolaje vestimentario de su actor favorito, al que tendría acceso a través de las revistas de cotilleos que se hacen eco de la vida y milagros de la celebridad, las películas que protagoniza, los programas televisivos en los que participa o todo aquel caudal de imágenes diversas que la red de redes atesora sobre el personaje en cuestión. El actor, como referente, marcaría la pauta vestimentaria y serviría de refuerzo para alguna moda que se extiende socialmente entre el *fandom* y la masa, porque tal o cual artista viste de una manera o de otra. El público que recibe ese mensaje visual lo haría “suyo”, adaptándolo a su realidad concreta y cotidiana. Pero volviendo a la situación que ocupa estas líneas, la narración incluida en la miniserie 2, el contagio de la moda vestimentaria a través de imágenes acotaría el receptor del mensaje a las personas que acuden personalmente a la plaza frente al Palacio de Arrakeen. Se decide que sea así porque, a pesar de que en el libro 1 se hace mención del aparato de propaganda existente en el ejército de Leto Atréides o la radiofonía vinculada a lo bélico, no se menciona la existencia de medios de comunicación de masas como tales, que operen y cumplan la función informativa y de entretenimiento que se le otorga socialmente hoy en día a ese tipo de sistemas comunicativos. Por lo tanto, se asume que Irulan Corrino comunicaría a través de su imagen únicamente con aquellos que se encuentran presencialmente en la plaza, multitud fervorosa, con la que la princesa establecería el juego de la moda vestimentaria a partir de la imitación.

La Corrino imitaría la manera de vestir de los *arrakianos* para congraciarse con ellos y establecer un contexto comunicativo adecuado para generar apoyos sociales. Manipulación a través de la emulación. Pero Irulan adaptaría a su estatus de élite el

patrón vestimentario del pueblo, generando una realidad que, como se ha explicado, ni sería absolutamente propia ni tampoco puramente del otro, resultando un espacio nuevo compartido. La alteridad estaría presente en la fórmula de creación de esa nueva realidad generada a partir de la imitación. Por otro lado, la princesa forma parte de la cúpula social. Es la esposa del emperador, desaparecido, y por lo tanto una celebridad de máximo nivel. En ocasiones participa de actos públicos, como la recepción de bienvenida de Jessica en las escalinatas de palacio, donde el pueblo tendría ocasión de observar con atención cada uno de sus gestos, arreglos, modelos y complementos, seguramente realizados a partir de materiales lujosos y exclusivos, de coste elevadísimo y, con toda probabilidad, importados a Arrakis desde exóticos planetas lejanos. Irulan es un referente y, consecuentemente, su imagen vestimentaria, su escenificación, serviría de modelo para personas que socialmente se encontrarían por debajo de ella, que es casi todo el mundo. La aristócrata sería imitada en una acción que, lejos de suponer un copiar de manera literal, representaría lo que Calefato (1986, p. 141) explica como un “peinarse como” o un “cruzar las piernas como”. En este sentido, las señoras de la primera fila que observan a la viuda del emperador, que resplandece en su vestido largo con una capa similar pero no igual a la que utilizan ellas por tradición, se sentirían seducidas por la *performance* y pretenderían remedar a la mujer que permanece con distinción exquisita sobre las escaleras del palacio. Las *arrakianas* observarían cómo habla el cuerpo revestido de la princesa e imaginarían dicho patrón vestimentario sobre sus propios cuerpos. La capa de Irulan tal vez difiere en color, a lo mejor incluye un detalle diverso en el cuello o una manera diferente de sujetarse al cuerpo. Puede que la capa de la Corrino incluya un largo diferente al habitual o una manera novedosa de incorporar adornos al tejido. Adquirido mentalmente ese molde, la idea sería elaborada por las mujeres pero acomodada a su propia realidad, es decir, utilizando por ejemplo tejidos disponibles en el planeta, como los naturales a partir de fibra de especia y la gracia del corte de la prenda dependería de la destreza de cada modista. Mediante la imitación de Irulan por parte de las *arrakianas*, acto que generaría un espacio común entre referente y el que referencia, independiente de ambos a pesar de que compromete a los dos, se establecería un nuevo ciclo de la moda, que implicaría modificar estéticamente, de algún modo, la tradicional capa *jubba*.

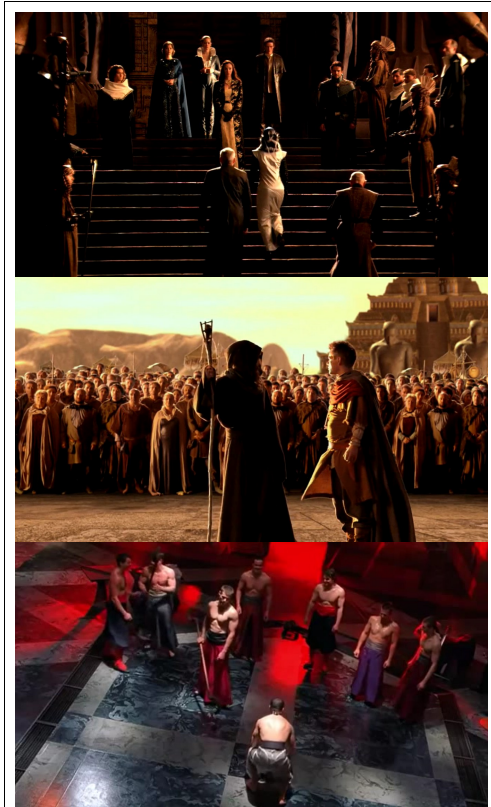


Figura 2.9.1. Irulan Corrino espera la llegada de Jessica. *Arrakianos* circundan al Predicador y, abajo, Feyd-Rautha vestido para matar.

La situación anterior expone una tesis imitativa relacionada con el cuerpo revestido a pequeña escala. Pero la inmensidad física del Universo Conocido permitiría poner en evidencia el aspecto masivo y de expansión geográfica de las modas, que traspasarían cualquier tipo de frontera, incluso las planetarias, *a priori* físicamente insuperables. Para tratar esta cuestión hay que situarse en el libro 3, en el episodio de reclusión sufrido por el hijo de Paul Atreides, Leto II, secuestrado por miembros de la tribu de los Iduali presuntamente por orden de dama Jessica, para poner a prueba la salud mental del muchacho y descartar que sea una abominación, como su tía Alia. Durante el cautiverio, el chico mantiene una interesante conversación con el *fremen* Namri, sobre el uso de *destiltrajes* de imitación por parte de los habitantes de las ciudades del lejano planeta Kadrish:

One more thing, then. Have you heard that they wear imitation stillsuits in the cities of far Kadrish?' As Namri waited, Leto quested in his mind for a hidden meaning. *Imitation stillsuits? They were worn on many planets.* He said. 'The foppish habits of Kadrish are an old story often repeated.' (Herbert, [1976] 2003, p. 261)

La singular mención a las prácticas de petimetre de los *kadrishianos*, con sus trajes de destilación de mentira, se vincularía con el corpus teórico que explicaría la transferencia de los usos sociales y modas vestimentarias entre individuos. La situación se daría entre los habitantes de Kadrish pero también en muchos otros planetas del Universo Conocido, como hace notar el hijo gemelo de Paul Atreides. En este contexto, es pertinente recoger el apunte ofrecido por Singh (2012, p. 79), quien se hace eco del hecho de que frente al Templo de Alia, en la plaza que se sitúa entre esta infraestructura y el Palacio de Arrakeen, se venden *destiltrajes* decorativos. La situación pondría de relevancia que la cultura *fremen* estaría ahora sujeta al fetichismo de los peregrinos que acuden a venerar el recuerdo del mesías y a su hermana Alia, la regente imperial, y serían los propios *arrakianos* los que perpetuarían esta dinámica porque serían los que venden dichos artículos. Los trajes de destilación decorativos servirían, según esta investigadora, como metáfora de la religión de Muad'Dib. Los reales desempeñarían una función relacionada con la supervivencia pero los que se venden en la plaza del templo no tendrían ningún propósito y por lo tanto sugerirían una tendencia de moda sin sentido y una necesidad psicológica de emular a los *fremen*. La razón debería ser buscada en la situación geopolítica del Universo Conocido a partir de la llegada al Trono del León de la familia Atreides. Los ejércitos del nuevo emperador, compuestos por indómitos e imbatibles *fremen* del desierto, habrían conquistado y sometido los miles de planetas que componen el Imperio. Para las poblaciones de esos mundos los *fremen* serían ahora el arquetipo y el hecho de que se adhieran a la moda vestimentaria del *destiltraje* parecería suponer un paso más en la dominación total y universal que los Atreides pretenderían realizar, en aras de la protección de la humanidad, según la visión presciente de Paul Atreides pero en especial de su hijo, que materializa el proyecto en *God Emperor of Dune* (1981), el cuarto volumen de la saga. En cualquier caso, Leto II ofrecería un avance de sus intenciones con respecto al ser humano en los diálogos que mantiene con el *fremen* Namri durante su cautiverio, conversaciones en las que habla de uniformizar la vida de todos los habitantes de los planetas del Imperio:

Peace has only one meaning in this Imperium. It's the maintenance of a single way of life. You are commanded to be contented. Life must be uniform on all planets as it is in the Imperial

Government. The major object of priestly study is to find the correct forms of human behavior. For this they go to the words of Muad'Dib! (Herbert, [1976] 2003, p. 284)

En aras del noble propósito de la paz global y de proteger a hombres y mujeres de su autodestrucción, Leto II pretendería convertir a los millones y millones de habitantes del universo, que quedan todos bajo su mando, en lo que Calefato (2004, p. 39) denomina replicantes en un mundo de estereotipos. Todos igualados, todos bajo un mismo modo de vida, una misma manera de comportarse marcada por una única fe impuesta, que les obliga a estar contentos en su sumisión. Todos vistiendo según las reglas marcadas por una misma moda, sumergidos en el más soporífero y obsolecente de los estancamientos. La sociedad ideal proyectada por los Atreides necesitaría de súbditos acríticos, que copien irreflexivamente el patrón propuesto. Siguiendo a Calefato (2006a, p. 141), las masas deberían imitar el modelo y, consecuentemente, la moda debería ser inducida como banal necesidad. La estrategia sería implementada a partir del sistema de creencias dogmáticas concretadas en la religión de Muad'Dib. En este sentido, según explica Rudd (2016, p. 54), los Atreides reestructurarían los elementos ceremoniales y expresivos de su Imperio como conjunto al convertir a los *fremen* en uno de los componentes esenciales. La religión de este pueblo se convertiría en un nuevo método para la obediencia y el cumplimiento de la ley, ya que sus narraciones y ritos sagrados pasarían a influir en el comportamiento, el lenguaje y las jerarquías esperados de todas las personas del Imperio. Creer en la religión ideada y extendida por los Atreides implicaría asumir todo el aparato subjetivo regulador propuesto por el dogma en un ejercicio hercúleo de dominación a gran escala que representaría una vuelta de tuerca en el uso de la Voz como técnica de control psicológico. Primeramente, un ejército de sanguinarios *fremen* somete con violencia a los que se pretende dominar. Pacificada la situación después del empujón destructivo y con los planetas ya conquistados y sometidos, se motiva la adopción voluntaria por parte de los dominados de usanzas, hábitos y gustos que se pretenden convertir en moda global y con vocación de durar un largo período de tiempo. Según el esquema de la Voz, se parte de que los dominados hablarán todos un mismo lenguaje social, homogéneo, conocido de una punta a otra del cosmos. Leto II y sus fuerzas del orden, que habrían creado ese lenguaje a partir de la cultura *fremen*, escucharían las pequeñas evoluciones o herejías presentes entre las poblaciones dominadas, adaptando el “amable” aparato coercitivo del Imperio a esos moldes y profiriendo las órdenes necesarias para someter a los sujetos. Los sometidos acabarían aceptando porque, como en los casos anteriores, el mandato sería interiorizado como propio al contener rasgos que les pertenecen, en este caso sobre todo porciones de cultura. Como otras teocracias, el Imperio Atreides mantendría el pacífico y obligatoriamente feliz *statu quo* de estancamiento humano dentro de sus fronteras mediante lo que Mack (2011, p. 44) vendría a definir, refiriéndose a la Voz, como forma retorcida de diálogo interno persuasivo, que en este caso sería la religión y sus dogmas. Una víctima creyente no se resistiría fácilmente a una orden envuelta en la creencia porque entendería que la directiva incorpora aspectos propios.

Centrando el argumento en el cuerpo revestido por los trajes de destilación *fremen*, sería pertinente mencionar aquí la reflexión puesta por Herbert en boca del príncipe Farad'n Corrino, en una escena relatada en el libro 3 y que representa una conversación a tres, entre el joven, su madre la princesa Wensicia Corrino y el oficial Sardaukar

Tyekanik. Farad'n, un notorio amante de las letras y del pensamiento filosófico, se declara fascinado por los *destiltrajes*, que se han convertido en moda a lo largo y ancho del Imperio y que él, de manera muy perspicaz, interpreta como elemento de dominación por parte del conquistador sobre el conquistado. El argumento, además, se da en el contexto histórico que equivale al estadio inicial del proyecto de sometimiento de la humanidad ideado por los Atreides, que dura miles de años:

'The stillsuit is the key to that planet's character., Tyek. It's the hallmark of Dune. People tend to focus on the physical characteristics: the stillsuit conserves body moisture, recycles it, and makes it possible to exist on such a planet. You know, the Fremen custom was to have one stillsuit for each member of a family, *except* for food gatherers. They had spares. But please note, both of you – ' He moved to include his mother in this ' – how garmets which appear to be stillsuits, but really aren't, have become high fashion throughout the Empire. It's such a dominant characteristic for humans to copy the conqueror!' (Herbert, [1976] 2003, p. 204)

Para Farad'n el *destiltraje* sería la llave que permite descifrar la cultura de un planeta, su sello distintivo, pero también un elemento sobre el que analizar la estructura de poder de un imperio. De hecho, la mención de la adopción por parte de los habitantes de planetas alejados a Arrakis de prendas que asemejan *destiltrajes*, convertidos en la moda más deseada, serviría al príncipe para dejar constancia de la tendencia del ser humano, sometido por el poder, a adoptar los usos y costumbres de ese poder. El fenómeno respondería, en este caso, a la imitación estereotipada, siendo el estereotipo, según la propuesta de Calefato (1993, p. 6), la repetición acrítica sobre el sobreentendido ideologizado, sobre el significado preconstruido, argumento que entroncaría nuevamente con el mecanismo de funcionamiento de la Voz. En su argumentación, el príncipe Corrino habría aportado el significado de la cosa: el *destiltraje* es el salvavidas en Dune. Cada *fremen* debe poseer uno. En la nueva etapa que tiene por delante, la humanidad va a tener que mirar hacia Arrakis para encontrar un sentido a la vida, va a tener que hacerse *fremen*, y una manera amable de ir abriendo camino, tal y como apunta el príncipe lector, sería que las diversas poblaciones humanas repartidas por múltiples planetas imitasen y repitiesen aquellas modas que vienen de Dune y que hacen que quien las adopta se sienta parte de ese todo, detentor de ese carácter idealizado que se atribuye a los *arrakianos*, ahora modelos universales. Tal y como apunta Singh (2012, p. 79) cuando se refiere al cautiverio de Leto II en el libro 3 y la conversación sobre los *destiltrajes* de imitación que se popularizan en el Imperio, la cuestión interesante aquí sería que una población sabia servil imitaría a la clase dominante, ya sea por temor o para ganarse su favor.

La aprobación social, por tanto, parece fundamental para que se produzca esta dinámica. Las personas desearían vestir de una determinada manera como puente para un estilo de vida concreto. Explica Calefato (2004, p. 83) que mediante revestimientos precisos, el sujeto se relacionaría con otros individuos y dejaría de ser “simple” para pasar a ser “de confianza”. Los petimetres habitantes del planeta Kadrish sentirían, enfundados en sus *destiltrajes* ornamentales, que el vínculo con sus nuevos señores, los nuevos referentes, los *fremen*, se acrecentaría, se solidificaría, que se presentarían ante ellos como súbditos confiables. Así debiera ocurrir también en los otros planetas bajo bandera imperial. Tal vez ese sería, asimismo, el motivo por el que el príncipe Farad'n Corrino declara su fascinación por los trajes de destilación o, en otro capítulo, decide vestir los leotardos grises que Jessica le sugiere que se ponga. La escena se produce en

el libro 3, cuando la madre de Paul solicita refugio en Salusa Secundus, planeta donde la Casa de Corrino vive en el exilio y al que Jessica ha llegado huyendo de su propia hija, convertida en abominación. Como parte del acuerdo que posibilita el asilo de la mujer en el planeta de sus anteriores enemigos, Farad'n y Jessica han acordado que ella va a instruirle en los modos Bene Gesserit, que como ya se ha explicado implican una serie de entrenamientos físicos y también aprendizajes de tipo científico y psicológico. Cuando llega la hora de comenzar las clases, “[s]he saw that he had clad himself in the gray leotard which she had suggested” (Herbert, [1976] 2003, p. 262). Las calzas deberían ser leídas aquí como un pasaje hacia la transferencia de conocimientos, como puerta de entrada al nuevo Farad'n que habrá interiorizado los saberes de la hermandad de las reverendas madres en caso de recibir el beneplácito de Jessica. De hecho, el sujeto debería sentir que recibe la aprobación social, lo que supone una especie de refuerzo positivo ante el acto imitativo.

Farad'n Corrino es una persona interesada desde la niñez en la sabiduría y su adquisición. Dama Jessica representaría para él un ejemplo de erudición. Sería un modelo de referencia equiparable, en el contexto y circunstancias del Corrino, a los referentes que tendrían hoy día las sociedades occidentales y que conformarían la élite social a nivel simbólico, a saber, personajes del mundo del deporte, las celebridades, las supermodelos, etc. La relación de admiración que se establecería entre el príncipe Corrino y Jessica, o la sumisión de la humanidad al líder en la religión Atreides, se relacionarían con el argumento recogido por Calefato (2006b, p. 128) del análisis realizado por Georg Simmel sobre el funcionamiento de la moda en la época clásica. Los elementos distintivos del cuerpo revestido tendrían en dicho contexto un mecanismo de difusión paradigmático y parecido a los que han podido detectarse en el Universo Conocido: el “trickle-down” o goteo, que explicaría cómo transitan las modas desde la élite o las clases acomodadas a la masa y posteriormente entre la masa. Como referente, la élite se distinguiría caprichosamente mediante un ornamento determinado que llegaría gota a gota al vulgo. Los integrantes de las clases bajas se contagiarían entre sí por imitación del ornamento concreto o sus reinterpretaciones. El ciclo moriría para iniciar uno nuevo cuando la élite, para diferenciarse de la masa, decidiese distinguirse mediante otro ornamento. Sería lo que parecen explicar las narraciones que relatan cómo los habitantes de planetas sometidos por los *fremen* a las órdenes de Paul Atreides habrían adoptado una reinterpretación estética del traje de destilación, que también habría seducido y fascinado a todo un príncipe, Farad'n Corrino, que además buscaría la aprobación de su referente intelectual a partir de vestir, por ejemplo, unos leotardos grises. De hecho, la fórmula del “trickle-down” sería reproducida en cualquier estructura jerárquica de la sociedad, entendiéndose élite como minoría selecta de referencia para el resto. Como ejemplo, ahora, la corte del depuesto emperador Shaddam IV, que en el libro 1 se traslada al completo hasta Arrakis, acompañando al emperador en su tarea de defender la fuente de la especia, en peligro por la guerra contra el misterioso Muad'Dib. Según Herbert ([1965] 2007, p. 537), serían “a montage of color” y el lector intuiría la espectacularidad de la *performance* de la élite imperial a partir de las impresiones del mismísimo barón Harkonnen, que ha sido llamado en presencia del emperador para dar cuenta de la situación de la batalla:

Such unlimited wealth it represented that even the Baron was awed. *He brings pages, the Baron thought, and useless court lackeys, his women and their companions – hairdressers, designers, everything... all the fringe parasites of the Court. All here – fawning, slyly plotting, 'roughing it'*

with the Emperor... here to watch him put an end to this affair, to make epigrams over the battles and idolize the wounded. (Herbert, [1965] 2007, p. 520)

Mientras detenta el poder, Shaddam IV sería, junto a su corte, la cúspide de la pirámide social pero, por supuesto, cada familia de la aristocracia transplanetaria sería a su vez élite de referencia en sus feudos, baronías, condados o ducados galácticos correspondientes. Feyd-Rautha Harkonnen, el sobrino del barón, encarnaría además, en el planeta Giedi Prime, lo que se entendería por una estrella del deporte. Pero dada la peculiaridad y sadismo de esta familia, en su caso, la actividad deportiva consistiría en el asesinato de gladiadores esclavos en los juegos convocados por su tío. “On his seventeenth birthday, Feyd-Rautha Harkonnen killed his one hundredth slave-gladiator in the family games” (Herbert, [1965] 2007, p. 362). La frase anterior sirve de comienzo para el capítulo del libro 1 en el que se relata la manera en que el joven protagoniza en la arena el sangriento espectáculo con el que va a celebrarse su cumpleaños. Lo hace vestido en medias, ante un público y ambiente muy similar al que se daría en las gradas de cualquier coso, estadio o pabellón deportivo. “They were so many pink trumpet mouths yammering amidst a flutter of colorful clothing and banners” (Herbert, [1965] 2007, p. 372). Se trata de gentes que animan con pancartas las hazañas deportivas de su ídolo, modelo para muchos y que de buen seguro que marca la pauta vestimentaria para ellos. Esta situación se interpretaría como efecto colateral detectado por Calefato (2003c, p. 54) en la relación entre indumentaria y el mundo deportivo, con la contaminación recíproca entre ambas realidades y el trasvase de signos del deporte hacia la ropa, que permitiría “la irrupción simbólica del tiempo libre en la cotidianidad y en situaciones laborales.” De hecho, según la investigadora (2011b, p. 152), el uso de la ropa casual en el lugar de trabajo se habría difundido largamente en Alemania e Italia si bien no tanto en Francia e Inglaterra, donde la mayor parte de los trabajadores continuaría vistiendo en modo formal en sus centros de trabajo. Volviendo al estadio de la ciudad de Harko donde se celebra el cumpleaños del sobrino del barón, los niños que han sido llevados por sus padres a ver la contienda entre el heredero y el gladiador esclavo desearían, por imitación, vestir las mallas con las que Feyd-Rautha ha saltado a la arena para la lucha. Tal vez esos mismos críos querrían incluso arreglarse el pelo como su héroe o hacerse con el paquete completo de indumentaria según la imagen que proyecta el sobrino del barón antes de cambiarse de ropa para aparecer en el coso:

At the baron's elbow walked Feyd-Rautha. His dark hair was dressed in close ringlets that seemed incongruously gay above sullen eyes. He wore a tight-fitting black tunic and snug trousers with a suggestion of bell at the bottom. Soft-soled slippers covered his small feet. (Herbert, [1965] 2007, p. 363)

Como si de un Rafa Nadal, un Michael Jordan o un David Beckham se tratase, Feyd-Rautha impondría desde su posición de referente gimnástico, en su caso gimnástico-asesino, los arreglos capilares a base de tirabuzones, capaces de convertir en alegre una cara de ojos tristes como la suya. Asimismo propondría implantar la casaca negra ceñida o los pantalones, también ajustados, con un ligero acampanamiento en los bajos, donde los chicos seducidos por sus propuestas de estilo querrían lucir, además, unas cómodas y reconfortantes zapatillas de suela blanda, como las que viste el ídolo deportivo que todos querrían llegar a ser. Es la miniserie 1 el producto de la industria creativa que traduce al audiovisual este pasaje literario (figura 2.9.1.). Pero aquí las

proezas deportivas del joven Harkonnen poco se parecen a la ficción elaborada por el escritor norteamericano. El estadio de arena se transforma en una sala interior, el público que chilla y enarbola pancartas se reduce al barón, la princesa Irulan y un par de asesores. En cuanto a la vestimenta, el deportista luce una “hakama” japonesa en la parte inferior del cuerpo, mientras que la mitad superior aparece desnuda. La prenda es roja con motivos negros, como negra es también la faja que hace las veces de cinturón. Ni rastro de las “soft-soled slippers” puesto que Feyd-Rautha acude descalzo a su cita con la muerte del esclavo. En cualquier caso, si esta hubiese sido la manera en que hubiese comparecido ante un graderío repleto de público entregado, seguramente los niños también se hubiesen imaginado a ellos mismos con una imponente y exótica “hakama” roja, puesto que su ídolo deportivo es así como habría decidido luchar. La prenda japonesa se convertiría, de este modo, en signo imprescindible de elegancia masculina, siguiendo el argumento ofrecido por Calefato (2009a, pp. 160-161) sobre la alta relación de estima entre moda y deporte, donde uniformes de disciplinas como golf, esgrima o equitación servirían de inspiración para modelos de trajes cotidianos refinados, con los que construir el cuerpo revestido de género masculino.

Con respecto al género femenino, destacaría la capacidad de Irulan Corrino para actuar como modelo de estilo. Sin duda sería uno de los personajes mejor situados simbólicamente para ejercer tal función, al pertenecer a la cúspide de la élite social, hija, nieta, esposa y madrastra de emperadores. Además, se debería atender a la descripción física que de ella ofrece el libro 1, que la situaría como estereotipo de belleza caucásica rubia, alta y de ojos verdes. El canon de mujer bella occidental destaca entre el género femenino en el Universo Conocido. Precisamente, en el libro 1 Paul tiene oportunidad de comprobar la magnitud de la hermosura de la Corrino la primera vez que la ve en persona, en el momento en que, después de la batalla contra el emperador Shaddam IV, somete a lo que queda de su corte en el Palacio de Arrakeen:

Paul's attention came at last to a tall blonde woman, green-eyed, a face of patrician beauty, classic in its hauteur, untouched by tears, completely undefeated. Without being told it, Paul knew her – Princes Royal, Bene Gesserit-trained, a face that time vision had shown him in many aspects: Irulan. (Herbert, [1965] 2007, p. 538)

La escena es fielmente traducida en la película de Lynch, donde Irulan, interpretada por la actriz norteamericana Virginia Madsen, cumpliría a la perfección con los requisitos físicos y de comportamiento imaginados por Herbert, excepto por el color de ojos (figura 2.9.2.). La escena que abre la versión de la película estrenada en las salas de cine, con Irulan como narradora introductoria, sin duda sería uno de los momentos más mágicos del film, a pesar de lo simple de su ejecución (figura 2.9.2.). Teniendo en cuenta la imagen ofrecida por la actriz, caracterizada con un peinado y un vestuario más propio de épocas pasadas, como la Francia del siglo XVI, que de lo que el espectador esperaría de la estética típica de la ciencia ficción, el monólogo ofrecido por Madsen en primer plano resultaría cuanto menos hechizante para la vista y para el oído. El rostro angelical de la actriz, de poco más de veinte años cuando interpreta a la princesa, transmitiría esa viveza y lozanía propias de los anuncios publicitarios de principios de los ochenta, protagonizados por modelos de expresión exuberante y vivaracha como las de, por ejemplo, Alex Owens en *Flashdance* (Adrian Lyne, 1983), en la piel de la actriz Jennifer Beals, que no desfallece en su intento de lograr entrar en la escuela de ballet a pesar de tenerlo casi todo en contra. Hogg (2019, p. 153) defiende que Owens-Beals

encarnaría los valores conservadores y patriarcales de la era Reagan, renunciando a su independencia en favor de una relación convencional romántica con su jefe y consiguiendo una audiencia para la academia de baile gracias a la influencia de su pareja masculina. La princesa Irulan de Virginia Madsen sería también fruto y personificación del sistema conservador y patriarcal del Universo Conocido. A todos los efectos, asimismo, sería referencia estética para el espectador, capaz de despertar el interés y la voluntad de imitar un rostro apenas maquillado enmarcado en un peinado magnífico en su barroquismo. Invicta, sin haber sido tocada por las lágrimas, clásica en su altivez, como la percibe Paul cuando la ve por primera vez en el libro 1 y también en la película.

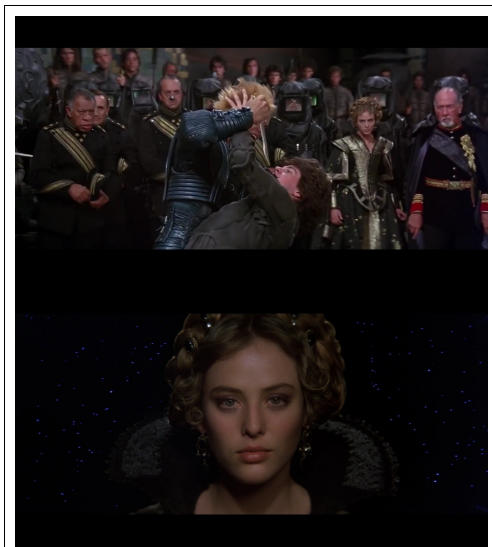


Figura 2.9.2. Irulan Corrino observa el combate entre Paul y Feyd-Rautha. Abajo, imagen de inicio de la versión de *Dune* de 1984.

La imagen ofrecida por Madsen en la obra de Lynch sería ubicada próxima a una categoría humana concebida por Calefato (1993, pp. 1-12) y que sirve para definir a la modelo cotidiana o de calle. Es lo que la profesora italiana denomina “pop model”, una figura central de la moda entendida como forma de cultura popular y fuente del imaginario de masas. La categoría representaría una evolución desde la *top model*, un movimiento de transformación que ocurriría en el momento en que la moda invade con sus signos omnipresentes todos los medios y acerca a su mito un universo de masas. Según Calefato, cualquiera podría funcionar como una “pop model”, es decir, podrían serlo todos aquellos que eligen un estilo propio, que se distinguen por un destello de gusto personal aplicado al *look*. Por lo tanto, ya no haría falta buscar únicamente inspiración para los revestimientos corporales en las modelos de revista, anónimas en sus inicios y por tanto meros soportes de la ropa de moda, verdadero significativo en la imagen plasmada.

Tampoco en las *top model* de los noventa, evolución de las anteriores y que en su momento fueron las nuevas divas, equivalentes a las estrellas cinematográficas y emprendedoras de sí mismas y de sus colosales fortunas. Las redes sociales, hoy en día, habrían confirmado la teorización de la profesora italiana (2011b, p. 141), puesto que habrían posibilitado la comunicabilidad de referentes de moda, “pop model”, de cuerpo revestido en perenne construcción y que habrían conseguido marcar la pauta de un buen número de seguidores sin haber pasado en principio por una revista o por una pasarela. Según el punto de vista de quien suscribe, la mayor capacidad de influencia de esta figura respecto de otras anteriores estribaría en el hecho de que, como las Bene Gesserit que utilizan la Voz, su habla vestimentaria sería mucho más cercana al público común, puesto que ella formaría también parte de él. Por lo tanto, el receptor del mensaje

vestimentario se sentiría más implicado con la “pop model”, al entender como propio su mundo, sus circunstancias y, obviamente, sus mensajes.

Pero la Irulan interpretada por la actriz norteamericana no sería la única “pop model” del Universo Conocido. Teniendo en cuenta las diversas situaciones comunicativas que tienen que ver con la imagen o donde la imagen está presente, cualquiera en cualquier momento podría sentir ante un “otro” el estro del feliz enriquecimiento con el que elaborar nuevas ideas para el ornato vestimentario. Ese “otro” sería la “pop model”, esa persona que devendría a la vista estimulante en el sentido de merecer la imitación del que observa. Respecto de la realidad que ocupa este análisis, cautivaría estéticamente el capote manta que viste por ejemplo el doctor Yueh en la miniserie 1. También, en el mismo audiovisual, sería fuente de inspiración el pantalón *camel* con refuerzos acolchados en los muslos que luce el duque Leto Atreides, interpretado por William Hurt, que a pesar de su género y edad se convertiría perfectamente en un rompedor “pop model” a ojos del espectador porque los pantalones con los que acompaña a su omnipresente camisa blanca tendrían, vestidos por él, esa gracia y esa chispa que los transformarían en atractivo objeto de deseo. Pero habría que fijarse en la nieta del duque Leto, Ghanima Atreides, para dejarse llevar por la sensación de gozo placentero que produce la contemplación de la obra de arte hecha revestimiento, objetopreciado e inspirador que algunas y también algunos admirarían y querrían poseer para sí. En la miniserie 2, Ghanima espera tras un gran ventanal del Palacio de Arrakeen el aterrizaje de la nave que trae hasta el planeta a su futuro esposo, el príncipe Farad'n Corrino. Se trata de un matrimonio concertado a partir bases políticas similares al que selló su padre años antes con la princesa Irulan Corrino, la tía de Farad'n, ahora unida a la causa Atreides. A pesar de la desazón que siente la chica, la impecable *performance* vestimentaria con la que se dispone a recibir a su futuro marido la convierte en luz y arrebató (figura 2.9.3.). El blanco es el color principal de su vestuario, un color que, según la investigadora Eva Heller, “simboliza la virginidad de la novia, aunque son pocas las mujeres que hoy en día dan importancia al hecho de parecer que han llegado vírgenes al matrimonio” (2017, p. 176). De todos modos, se destaca aquí otra de las posibles interpretaciones de este tono apuntadas por Heller, que se refiere al blanco como el color de la inocencia y de las víctimas sacrificadas. Dice la autora que en la Biblia “encontramos sacrificios de animales jóvenes y blancos, sobre todo para expiar culpas humanas” (Heller, 2017, p. 163). Ghanima ya ha avanzado en una escena previa a la aquí recogida, en una conversación con Irulan, que detesta a Farad'n, del que sospecha que está detrás de la desaparición y supuesta muerte de su hermano Leto II, que hay que recordar que se encuentra vivo pero secretamente recluido por los Iduali. Por lo tanto, el blanco del traje de pedida de la chica parecería querer representar no tanto su posible virginidad, que nadie pone en duda (o que a nadie importaría), como el ánimo decaído y pesimista con el que encara el encuentro con el heredero Corrino, como si ella fuese la víctima expiatoria que va a ser ofrecida en el altar de la todopoderosa política de Estado. Cariacontecida, se dirige desde el ventanal a la entrada del palacio donde la esperan Irulan y su tía Alia. En ese trayecto, el espectador puede disfrutar de la visión del torso de la joven, interpretada por la actriz británica Jessica Brooks, un primer plano que sirve como avance de lo que está por llegar.

Un plano general de la entrada del palacio desde dentro del edificio hacia la plaza donde se ha detenido la nave que transporta a su supuesto futuro marido permite ver

todo el cuerpo de la actriz desde atrás. De lo advertido hasta ahora, destaca la tela con la que ha sido confeccionado el vestido, de un exquisito blanco brillante, con estampado de motivos geométricos a base de una trama de cuadros que se repiten en

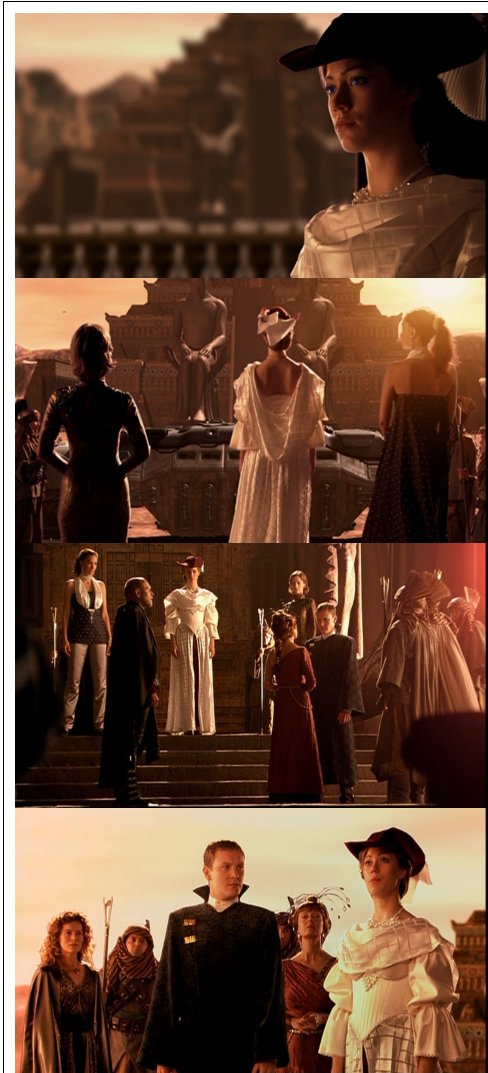


Figura 2.9.3. Diversas perspectivas del vestido blanco de Ghanima.

diferentes tamaños. La parte de atrás del cuerpo de la actriz ofrece, además, una buena fracción de la espalda expuesta en su frágil desnudez por el efecto de un escote posterior elaborado a partir de la caída en ondas de la tela hacia atrás. El espacio de piel desnuda parecería reclamar su posición como el lugar en el que la víctima inocente a sacrificar va a recibir la certera puñalada de gracia. Ante la mirada de la joven heredera hace acto de presencia bajando por la rampa de la nave la delegación proveniente del planeta Salusa Secundus, encabezada por dama Jessica, que había solicitado asilo en la Casa de Corrino. Después surgen el príncipe Farad'n y la princesa Wensicia, madre del heredero Corrino y responsable última de las diversas confabulaciones contra los Atreides, ahora en el Trono del León. Es en ese preciso momento, a través del diálogo de planos y contraplanos, cuando el espectador puede ver de frente el vestido de Ghanima, que espera al grupo en lo alto de las escalinatas de acceso al palacio. La impresionante belleza y complejidad del traje haría que la joven recuerde de algún modo a la española que al casarse con Luis XIV fue reina consorte de Francia, María Teresa de Austria, en 1660, tal y como fue recreada en *Historia ilustrada del vestido* (Racinet, 2017, p. 207). Más que un calco de la indumentaria de la reina, lo que a ojos del espectador representa el ropaje de Ghanima sería una reinterpretación de los aspectos formales más destacados del traje de María Teresa. Así, la joven luce un escote ovalado, cumpliendo el requerimiento de la moda barroca del siglo

XVII, pero conseguido no a la manera canónica sino a través de las ondas que dibujaría la tela sobre los pechos de la actriz. Por otro lado, la presencia de un jubón acabado en punta marcaría la forma de la parte superior del cuerpo. El jubón está elaborado con material blanco rayado y contiene dos protuberancias para alojar los pechos de la chica, bajo los que se ha colocado una joya de brillantes en forma de ramillete triangular. La joven también luce un collar de brillantes en el cuello.

En cuanto a la parte inferior del cuerpo, Ghanima viste una sobrefalda blanca del mismo tejido a partir del que se han elaborado las ondas que marcan los escotes frontales y traseros de la parte superior del conjunto. La prenda presenta una obertura por delante, exactamente igual que las que se usaban en la época de María Teresa de Austria, pero bajo la sobrefalda no existiría aquí otra saya, sino que la actriz luce de manera discreta unos pantalones marrones. Además, la sobrefalda no presenta el exagerado volumen característico de la moda barroca del siglo XVII, que se conseguía de manera artificial gracias a los verdugados y tontillos, estructuras que endosaban las mujeres bajo sus faldas. En este sentido, parece que el equipo de vestuario de la miniserie 2 habría optado por prescindir de la corpulencia que aportaría a la silueta una interpretación más literal de las propuestas estéticas de hace cuatro siglos. En este caso, imperaría la imagen canónica de la mujer alta, de largas piernas y silueta estilizada, la concepción ideal del cuerpo femenino en el mundo occidental en el cambio de milenio. Por otro lado, en el atuendo de pedida de Ghanima destacarían, también, las mangas. Son muy similares a las lucidas por María Teresa de Austria en la imagen de ella ofrecida por Racinet. Se trata de mangas abombadas en diferentes tramos, un efecto conseguido a partir de la colocación de cordeles y gomas, que estrechan la tela en diferentes puntos. Contorno de los pechos, parte inferior del jubón y mangas acaban además en un pequeño ribete ornamental. La guinda del vestido sería el sombrero marrón que luce la chica en su cabeza, a juego con los pantalones. Una nueva reinterpretación de la moda, en este caso masculina, de la Francia del siglo XVII, como ponen de manifiesto de nuevo las ilustraciones de Racinet (2017, p. 207). Se trataría de una versión reducida de los chambergos, sombreros de copa más o menos acampanada y de ala ancha levantada por un lado y sujeta con presilla, el cual solía adornarse con plumas y cintillos y también con una cinta que, rodeando la base de la copa, caía por detrás (RAE 2020). Dos piezas de material blanco plisado que recuerdan los abanicos chinos de papel adornan la parte trasera del sombrero de Ghanima, que se convierte a partir de su aparición en la miniserie 2, en emblema de una belleza blanca pero barroca, estilizada pero recargada, femenina pero, también, un poco viril, en virtud de los pantalones marrones y el chambergo. Teniendo en cuenta que la llegada de los Corrino a Arrakeen habría sido seguida por personas anónimas que actúan de público devoto de la familia imperial en sus actos sociales, de buen seguro que el indumento de la hija de Paul Atreides conquistaría a más de una *arrakiana* que querría imitar las propuestas estilísticas de la joven heredera. Con relación a los espectadores, el conjunto lucido por Jessica Brooks, en el rol espontáneo o concienzudamente buscado de estilosa “pop model” televisiva, de buen seguro que podría inspirar recubrimientos corporales de ornamento para los cuerpos revestidos de las almas más inquietas del siglo XXI.

En resumen, en las líneas anteriores se conseguiría relacionar positivamente el arma de control psicológico de las Bene Gesserit conocida como la Voz con la dinámica de imitación en el seno del sistema de la moda, tomando una serie de ejemplos presentes en la ficción de Herbert. En este sentido, se demostraría que el bricolaje vestimentario se consideraría un habla particular a partir de la cual poner en marcha mecanismos de control psicológico, que tendrían en cuenta la cuestión de la alteridad y que, por la creación de un espacio común compartido entre referente y referenciador, servirían como motor de nuevos ciclos de moda vestimentaria, que surgirían parejos al objetivo inicial de control mental. Como se habría visto en el análisis, esta dinámica se establecería de tú a tú y también a gran escala, sometiendo a la población de un imperio

entero mediante la obligación de vestir una prenda concreta, relacionada con un dogma religioso del que se derivaría un estilo de vida, convirtiendo a las personas que se adhieren a esa moda en réplicas acriticas de un estereotipo. En el caso del *destiltraje* considerado como moda transplanetaria, la imitación del traje tecnológico *fremen* se erigiría como elemento de dominación del conquistador sobre el conquistado. En el análisis anterior se habría determinado también que la difusión de las modas en el Universo Conocido seguirían, como detectó Simmel en el siglo XIX, el mecanismo clásico de goteo de la élite al vulgo. Por otro lado, la narración protagonizada por los Atreides se erigiría como contexto en el que prever potenciales resultados de la relación entre moda y deporte en cuanto a la escenificación del cuerpo revestido elegante de género masculino y también sería recurso para el imaginario donde encontrar posibles modelos cotidianos en los que descubrir la azarosa y emotiva inspiración para el bricolaje vestimentario.

2.2.j. Maneras en las que un referente reivindica su unicidad.

La Voz y el proceso imitativo que pone en marcha tendría su opuesto en la acción que pasa por ser el otro motor del sistema de la moda, la distinción. A partir de ella, los sujetos emitirían un mensaje social que los haría únicos, diferentes al resto, y que provocaría el seguidismo de los demás, que pretenderían adaptarse a esa nueva tonada, que reajustaría el canto del conjunto. Ese sería, como se ve en las líneas siguientes, uno de los dos aspectos de la distinción, que siguiendo las teorías de Calefato, poseería una vertiente grupal, actuando como elemento de cohesión de una comunidad dada porque diferencia los individuos incluidos en ese conglomerado del resto de conglomerados. La segunda faceta del término tendría que ver con la individualidad, es decir, la singularización de una persona determinada, que mediante la acción distintiva se reivindicaría en su unicidad. Para conseguir la distinción del cuerpo revestido existen algunos elementos que serían clave, como por ejemplo el exotismo, que también se erigiría en un excelente cemento cohesionador o amalgamador del grupo. Pero además en este texto se habla del detalle, evidente o sutil, o de la utilización de elementos naturales como pieles, cuero o plumas, que acercaría al hombre a su vertiente más salvaje. Otro de los mecanismos distintivos de consideración sería el timbrado o señalamiento a través de pequeñas marcas o el glamur, que generaría la atmósfera pertinente bajo la que alguien se convierte en fascinante. Finalmente se exploran aspectos como la pátina o el *punctum* de Barthes, a través de los que la distinción también operaría de manera satisfactoria sobre el cuerpo revestido. Como se ha comentado, las aportaciones teóricas se recogen de Calefato, pero su visión se completa con autores como Simmel, Moro, Knezková, Bahamán, Heller, Gaylard, Bourdieu, Navrátilová, Fontanille o Barthes. El material conceptual se aplica a todas las obras analizadas, es decir, los libros 1, 2, y 3, la película de 1984 y las miniseries 1 y 2.

Tejidos fulgentes y de vivos colores, enrevesados sombreros de formas portentosas y los destellos de las joyas y de ciertas partes de la indumentaria cohesionarían como grupo a la alta sociedad *arrakiana* cuando acuden a una fiesta de postín. La miniserie 1 recrea el ambiente de ensueño, refinamiento y elegancia descrito en el libro 1, en la cena de gala ofrecida por dama Jessica en el Palacio de Arrakeen poco después de que la Casa de Atreides haya tomado el control del feudo planetario por orden del emperador Shaddam IV (figura 2.10.1.): “In the Great Hall, the Lady Jessica was the

center of a mixed group standing in front of the fireplace. An open blaze crackled there, casting flickers of orange light onto jewels and laces and costly fabrics” (Herbert, [1965] 2007, p. 142). El propio Leto Atreides, imponente en su traje de gala, participa como uno más del grupo de ilustres y relevantes, no ya por su rol de anfitrión de la cena sino, principalmente, por adherirse al código común de vestimenta que implicaría, para una noche tan especial, el lucimiento personal a partir de prendas centelleantes, como la camisa a base de grandes lentejuelas doradas que el aristócrata viste bajo su chaqueta verde con adornos dorados (figura 2.10.1.). Una dinámica que en el libro 1 comparte incluso Duncan Idaho, el maestro de Armas de los Atreides, que comparece en la cena “in glittering dress uniform, flat face unreadable, the curling black hair neatly combed” (Herbert, [1965] 2007, p. 143). Los asistentes al evento son gente especial, conforman los escalones más elevados de la sociedad del planeta. El hecho de haber sido invitados a asistir al evento pondría de manifiesto el estatus de estas personas. Que todas ellas hayan acudido vestidas de una manera determinada, a partir de unos parámetros estéticos concretos previamente conocidos, serviría para que entre ellos y de manera subconsciente se estén enviando mensajes de refuerzo sobre la posición elitista compartida, sobre el alto rango común. Pertenecen al círculo social de los pudientes, los poderosos, los importantes, frente a los que permanecen fuera de las fronteras del grupo, que no reciben la marca de la posición socioeconómica y los elementos estéticos distintivos que utilizan los de dentro para diferenciarse del resto.

La situación anterior representaría una de las dos vertientes de la distinción como motor, junto con la imitación, del “trickle-down” y del sistema de la moda que, según recoge Calefato (2005, p. 206) de Georg Simmel, se alinearía con la elegancia y el lujo en la trayectoria de la élite, con las implicaciones sociales y estéticas que ese concepto tuvo en la modernidad, la época estudiada por el filósofo alemán. A grandes rasgos, la idea vendría a establecer que un grupo social dado optaría por diferenciarse de los demás grupos, que considera por debajo suyo, a partir de una escenificación vestimentaria compartida por los integrantes de esa comunidad, que tendría en consideración los recubrimientos corporales, pero también otros aspectos como la manera de lucir dichos ornamentos, los movimientos del cuerpo que se realizarían con ellos, los momentos en los que serían usados, etc. Tal y como propone Simmel, la distinción conectaría directamente con aspectos como finura, estilo, ostentación, pompa, pero habría que matizar que los elementos utilizados por cada grupo para conseguirla tendrían mucho que ver con la cultura, las creencias y la escala de valores predominante. En este sentido, los asistentes a la cena de gala organizada por Jessica destacarían por los destellos de luz que desprenden sus joyas, collares y telas costosas, situándolos en lo que un occidental promedio entendería por la representación prototípica de la alta sociedad en una fiesta del tipo descrito. Pero si se toma en consideración, por ejemplo, la propuesta de distinción realizada por Moro ([1516] 1999, pp. 114-115) para las gentes de Utopía, aceptando como válida y principal la escala de valores pensada para ellos, rápidamente se inferiría el ridículo en el que estarían cayendo los asistentes a la fiesta en los salones del Palacio de Arrakeen. Esto sería así porque los utopianos, por ejemplo, poseen una concepción completamente opuesta del oro, que para ellos no sería adorno distintivo de élite elegante y lujosa. Todo lo contrario, las cadenas y los pesados grillos que se ponen a los esclavos están hechos de esos mismos metales y todos los condenados por un crimen infame deben llevar zarcillos en las orejas, anillos en las manos, un collar en el cuello y una diadema

en la cabeza, todo ello de oro. Además, con respecto a las piedras preciosas, este pueblo adorna a los críos con ellas, para que con el tiempo se avergüencen y se las quiten, rechazándolas tal como se hace con un chupete que se deja atrás según el niño va creciendo y madurando.



Figura 2.10.1. Ambiente distinguido en la cena de gala del Palacio de Arrakeen. Abajo, un brillante Shaddam IV y una Irulan Corrino que destaca entre todas.

Pero volviendo a Simmel, la segunda vertiente de la distinción tendría que ver con el mecanismo de diferenciación del individuo dentro del grupo. Según el alemán, el círculo social no recibiría de sí mismo la fórmula para la distinción sino que sería necesario que los componentes del conjunto imitasen a algún sujeto referente, situado por encima, en la cúspide social y estética, que sería el que lanza primeramente las innovaciones diferenciadoras que serían imitadas por el resto. Teniendo en cuenta la rigidez del sistema social inventado por Herbert, la *faufreluches* que dispone a cada persona en un lugar concreto e inamovible, se intuiría que es el emperador del Universo Conocido el modelo a imitar por los integrantes de la corte imperial o las Grandes Casas transplanetarias, cuyos elementos distintivos o modas de cada momento serían copiados o reinterpretados a su vez por las Casas Menores planetarias, es decir, los potentados de cada planeta. No es de extrañar, por lo tanto, que el emperador Shaddam IV resulte ser, desde la óptica estética occidental, el que más brille a nivel de indumentaria, tanto en el libro 1, como se ha visto cuando ha sido tratado el aspecto de la imitación, como en la miniserie 1, donde el personaje interpretado por el actor italiano Giancarlo Giannini sería ejemplo contingente del estilo *glam*, como se explicará más adelante en este texto (figura 2.10.1). Otro ejemplo claro de modelo inicial o principal para la distinción del grupo de élite sería la princesa Irulan, que según apunta Knezková (2007, p. 53), sería paradigma

de belleza asociada a inocencia, pureza y una cierta superioridad, al estar situada en el pedestal asignado a una virgen, que llevaría al resto, sobre todo a los hombres, a adorarla. En la película de 1984, por ejemplo, se recoge al inicio de la narración filmica

una escena en la que se pondría de manifiesto de manera bastante clara el papel de la princesa Corrino como referente estético para el resto de cortesanos, desde los que las modas presuntamente iniciadas por la heredera imperial se extenderían a otros grupos sociales gota a gota.

Todo comienza con una panorámica de la sala del Trono del León donde Shaddam IV se dispone a recibir a una delegación diplomática del Gremio Espacial encabezada por un Timonel. La cámara recorre una estancia que se va desalojando y en la que destacan, por sus pomposos vestidos, las damas de la corte, todas vestidas de negro riguroso. Todas menos una (figura 2.10.1.). Aun participando de la propuesta estilística que cohesionaba a todas las mujeres del grupo, que recordaría a la moda de la Francia del siglo XVI, con escotes ovalados y faldas voluminosas, la princesa Corrino es la única cuyo vestido está confeccionado con una tela que es de color claro. En este sentido, dejar volar la imaginación implicaría para el espectador fantasear con el momento en el que la joven heredera habría hecho acto de presencia por primera vez vestida de esa guisa ante las damas de la corte. La hija del emperador, el hombre más poderoso del universo, habría podido generar diferentes reacciones entre el grupo de privilegiadas que comparten los lujos y la posición de élite de la muchacha en la corte, pero no su linaje, una cuestión de sangre que la hace estar por encima del resto de mujeres. A las cortesanas les podría gustar más o menos el vestido claro de la princesa, podría ser que piensen en su foro interno que una tela tan límpida y cristalina resulta un despropósito mayúsculo o que, por el contrario, tal tonalidad supone un gran acierto, por lo novedoso. Independientemente del juicio de valor realizado, parece seguro que, cuando acabe la velada y vuelvan a sus respectivos hogares, mansiones y señoríos, darán orden a sus modistas de confianza para que preparen un vestido lo más parecido posible al de la princesa Irulan, de tonos claros, tan contradictorio con el *statu quo* imperante, una verdadera primicia vestimentaria.

No sería descartable que la tela clara del novedoso vestido de la princesa hubiese llegado al planeta Kaitain, capital del Imperio y hogar de la Casa de Corrino, proveniente de lejanos mundos exóticos, sitios en los confines más variopintos del cosmos. En caso de ser así, la tendencia lanzada entre las damas de la corte por la princesa Irulan tendría el éxito asegurado puesto que, como explica Calefato (1986, p. 29) referenciando a Simmel, cuanto más exótico sea el origen de una moda, mayor será la cohesión interna del grupo que la adopta. En este sentido, el exotismo también debería ser tenido en cuenta, como marca de distinción, para entender el fenómeno imitativo de los *destiltrajes* que recorre como la pólvora los miles de planetas que conforman el Imperio, una vez los Atreides llegan al poder y los *fremen* pasan a ser el grupo social de élite, referente para el resto. En este caso, la guerra sería el vehículo para la expansión de la moda de los trajes de destilación, adoptada en planetas lejanos a Arrakis como simple reinterpretación estética de la prenda vital para la supervivencia en el desierto. El conflicto armado sería, además, la condición de posibilidad para que los habitantes de la arena salgan de su planeta de origen y contacten con mundos y culturas extravagantes e inusuales para las tribus de Dune. Estos guerreros, al volver a su hogar, adquirirían una posición social elevada respecto de su estadio anterior. Ya no morarían en los *sietch* del desierto sino que se instalarían en suburbios de nueva creación como los apuntados en el libro 2, que rodean la ciudad de Arrakeen, que rápidamente crece en tamaño una vez se convierte en la nueva capital imperial. Las

victorias bélicas van a otorgar a los *fremen* poderío y este va a traducirse en la creación de nuevos círculos sociales de élite en los que también van a desarrollarse dinámicas de distinción. Como ejemplo, el *fremen* Korba, antes un rudo guerrero del desierto, convertido en el libro 2 en sacerdote en la corte del emperador Atreides y, además, integrante de la conspiración que pretende acabar con él, para lo que se ha aliado con la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, el Timonel del Gremio Espacial Edric, el *rostro bailarín* Scytale e Irulan Corrino, que participa de este complot en un estadio inicial para luego retirarse y ponerse de parte del Atreides. Descubierta la conjura y detenidos los responsables, la *fremen* Chani, concubina de Paul y madre de sus hijos, es la encargada de ofrecer al lector la visión de en qué se han transformado los habitantes del desierto, antes guerrilleros valerosos y ahora, fruto de la evolución social, petimetres vestidos en exóticas sedas de Parato:

She tried to remember him as the rough and bearded commander of the third wave in the battle of Arrakeen. It was impossible. Korba had become an immaculate fop dressed now in a Parato silk robe of exquisite cut. It lay open to the waist, revealing a beautifully laundered ruff and embroidered undercoat set with green gems. A purple belt gathered the waist. The sleeves poking through the robe's armhole slits had been tailored into rivulet ridges of dark green and black velvet. (Herbert, [1969] 2008, p. 222)

Según la descripción de Chani, el huesudo, maloliente y barbudo *fremen* del desierto sería ahora una persona preocupada por su compostura y por seguir las modas, que bajo la túnica de seda viste gorguera almidonada y una cota adornada con joyas. El antiguo guerrero del desierto ahora se atrevería incluso con cinturones ceñidos de color púrpura y decoraría la sisa de su túnica con tiras de terciopelo negro y verde. Korba sería, en estos momentos de su vida, un distinguido *fremen arrakiano* de buena posición y elegante figura, que se codearía perfectamente con homónimos en el círculo social de invitados a una cena de gala en el Palacio de Arrakeen, donde la idea de lujo, elegancia y distinción vendría representada por las sedas, el oro, las joyas y los destellos centelleantes que se desprenden de esa *performance* vestimentaria.

Pero sería necesario contextualizar la figura del *fremen* desde la perspectiva cultural. Teniendo en cuenta que Herbert recurriría, en buena medida, al mundo árabe musulmán a la hora de proyectar sobre el papel a las tribus del desierto *arrakiano*, buscando que el lector aceptase rápidamente el mundo imaginado por cuanto familiar y reconocido, la indumentaria del “nuevo” Korba entraría en conflicto con los requerimientos ornamentales marcados por la religión islámica, en caso de que el lector se dejase llevar por el purismo. En este sentido, Bahamán (2013, p. 199) deja muy claro que el Islam prohíbe la ropa de seda y el oro para los hombres, no así para las mujeres, y que la seda ilícita es la que proviene del gusano de seda. El libro 2, en la página 228, contiene una escena que iría en esta dirección, cuando el emperador Paul Atreides, ciego a causa de un ataque con un quemador de piedras por parte de un grupo rebelde, recrimina a Rajifiri, antiguo guerrero *fremen* y ahora acomodado figurín como Korba, que vista de dorado. El emperador, líder político y religioso de los *fremen*, tras hacer suyo el credo de las tribus, también le recrimina que su camisa azul presente polvo de las calles de la ciudad y le recuerda con cierta ironía que siempre fue un desaliñado. Con su túnica dorada, una muestra clara de despilfarro, este *fremen* también entraría en confrontación con los preceptos del Islam, porque según Bahamán (2013, p. 199), es ilícita la ropa costosa y que muestra derroche, aunque también sería cierto que, según este autor, lo

anterior depende de la posición social de la persona, o si el rico cumple con el principio de humildad y sus responsabilidades. En cualquier caso, es interesante hacer notar que esta línea de pensamiento entroncaría con la idea propuesta por Moro ([1516] 1999, pp. 115 y 123), quien explica que los utopianos afean el hecho de valorar más los vestidos de una persona que a la propia persona. En Utopía, en el Islam y en la religión de Muad'Dib parece que la vanidad sería despreciada, un hecho que entre los utopianos se vería claramente cuando, según se relata, en la isla no es tenido en honor vestir suntuosamente, se desprecia la seda y el oro es señal de infamia, lo que lleva a los embajadores de países vecinos a acudir a Utopía con la más modesta apariencia, para poder encajar en los requerimientos de distinción esperados en la isla utópica entre el grupo de selectos. En relación con los *fremen*, la nueva manera exhibicionista y afectada de vestir hablaría de algún tipo de declive moral.

Existen distinciones evidentes, como las que representan el pasaje de Korba o Rajifiri desde las cuevas del desierto a los mármoles palaciegos a través de las sedas de Parato o las túnicas doradas. Pero se darían también distinciones mucho más sutiles, basadas en el detalle casi inapreciable de los revestimientos corporales. Una particularidad que resultaría imperceptible hasta que reclama que el espectador le preste atención, consiguiendo desplegar el potencial de su novedoso relato ante los ojos del que mira. Sería el juego al que parece aventurarse Irulan Corrino en la miniserie 2, convertida ya en esposa política del emperador Atreides desaparecido, con su hermana Alia como regente imperial. En los minutos finales del tercer capítulo de esta producción televisiva se relata el momento en el que el Palacio de Arrakeen acoge los esponsales de Ghanima Atreides y Farad'n Corrino. La amplia estancia ha sido adornada para la ocasión y los integrantes de la corte asisten a la ceremonia, que preside Alia desde el Trono del León. Desde su posición, la regente, que ya ha perdido completamente la cabeza, observa atentamente la llegada de los miembros de la familia, que van completando una ceremoniosa y teatral entrada en la sala, vestidos con sus mejores galas y transitando majestuosamente por el espacio que, a modo de pasarela, los dirige hasta los laterales del trono. Entran dama Jessica y Farad'n Corrino, solemnes, suntuosos y, entre ambos, unos metros más atrás, se percibe la imagen de Irulan Corrino, irradiando boato. Su vestido está compuesto por dos piezas. La falda, ligeramente plisada, es blanca y llega hasta los pies. La parte superior actúa como una chaqueta, que se cierra de derecha a izquierda y cuyo efecto es el de una sobrefalda más corta por delante y más alargada por detrás. Esta prenda es de manga larga y está confeccionada con un tejido marrón de estampado geométrico en diferentes tonos. Las grandes solapas, de tipo chal, están elaboradas con un tejido blanco plisado. Irulan acompaña el conjunto con unos guantes de puntilla blanca. Pero el vestido que ha elegido para asistir a la boda esconde una sorpresa, que solo puede ser desvelada cuando la cámara ofrece un plano americano de la actriz Julie Cox caminando hacia Alia. En ese momento, Irulan junta las dos manos a la altura de su vientre, lo que permite que se desplieguen dos piezas de tela blanca plisada que ocupan ambos antebrazos de las mangas del vestido, que habían quedado ocultos en paralelo al cuerpo por efecto de la gravedad (figura 2.10.2.). Este sería el pequeño detalle con el que la Corrino habría pretendido asombrar estilísticamente a los congregados en la ceremonia nupcial, una puntualización ornamental que serviría para completar la aureola de exquisitez de la *performance* vestimentaria. El hecho de que pudiese tratarse de un fanfarroneo estilístico de cara al público que asiste a los esponsales quedaría claro en tanto que la mujer habría mostrado sus cartas

ornamentales en un momento concreto, en un lugar dado, acompañando el gesto de una expresión adecuada, teatralizando al máximo el descubrimiento de los adornos de las mangas. Se confirmaría aquí que la ropa, como reivindican Calefato y Giannone (2007, pp. 131-132), desprendería buena parte de su significado de las formas, gestos y movimientos del cuerpo que lo lleva. El ademán de Irulan Corrino ante los invitados a la boda y la propia Alia se leería también como un acto mediante el cual buscar la notoriedad de la que habría sido despojada al casarse con el Atreides. A la princesa no se le ha permitido engendrar los descendientes del emperador, tampoco ocuparse de la regencia en ausencia del esposo, presuntamente fallecido en el desierto. Vive enclaustrada, dedicada a sus lecturas, sus escritos y el cuidado y educación de los gemelos Ghanima y Leto II. La voluntad de distinción puesta en marcha por la aristócrata sería similar a la detectada por Simmel entre las féminas de su época, realizada en el seno de la moda y que, como explica Calefato (2005, p. 207), habría permitido a las mujeres convertirse en referente a imitar y adquirir la relevancia personal que les habría sido negada en otros ámbitos.

Irulan, siempre Irulan. Revestida eternamente por un halo de nobleza y armonioso refinamiento que sería capaz de impresionar, en el libro 2, incluso al *rostro bailarín* Scytale durante la reunión secreta mantenida por los conspiradores que pretenden derrocar al emperador Atreides en el planeta Wallach IX, sede capitular de la Bene Gesserit: “She stood at a corner of Eddic's tank, a tall blond beauty, splendid in a robe of blue whale fur and matching hat. Gold buttons glittered at her ears. She carried herself with an aristocrat's hauteur” (Herbert, [1969] 2008, p. 8). No es baladí que la Corrino haya elegido un vestido de piel de ballena azul con sombrero a juego para comparecer ante los socios de confabulación. Siguiendo a Calefato (2002b, p. 41), vestirse de piel, verdadera o estampada, pretendería significar el meter el cuerpo en contacto con la naturaleza salvaje, con la agresividad y la sensualidad que los animales simbolizan. El vestido y su correspondiente sombrero combinarían sutilmente a los asistentes a la reunión del peligro que supone cualquier movimiento dirigido contra la hija de quien fuera el hombre más poderoso del universo. Con su escenificación corporal, la Corrino avisaría de que un ataque contra su persona resulta en balde, a parte de ser una completa equivocación. La advertencia vendría acompañada por una nota complementaria y tenue referida al estatus de quien endosa tales prendas elaboradas a partir de unpreciado, fuera de lo común y exótico material de origen natural como sería la piel de ballena azul. Veinticinco páginas después en el mismo libro 2, ya nuevamente en el planeta Arrakis, Irulan es descrita vestida en otra toga de piel de ballena gris, una vestimenta que debería servir a la mujer para enfrentar una discusión con el emperador Atreides sobre el por qué este habría decidido no engendrar hijos con ella mientras la *fremen* Chani, el verdadero amor del personaje, escucha las embestidas dialécticas escondida tras los cortinajes de la sala. Por cierto que la piel con la que ha sido confeccionada la túnica con la que la princesa reviste su cuerpo también es utilizada, en el Universo Conocido, para tapizar los divanes de la Sala Consistorial del Palacio de Arrakeen, como se pone de manifiesto en la página 143 del libro 3, donde se describe el encuentro entre Alia, Irulan y el *ghola* Duncan Idaho, “who sat facing each other on divans of gray whale fur”. Un material distinguido para un lugar a su vez ilustre, que sirve de contexto para las paranoias de Alia, que se habría convertido en una completa enferma mental:

Alia's face lapsed into an undisguised sneer. How could Irulan be that innocent? Unless... Alia bent a sharp and questioning stare onto the Princess... Irulan wore a simple black *aba* robe which matched the shadows in her spice-indigo eyes. Her blonde hair was tied in a tight coil at the nape of her neck, accenting a face thinned and toughened by years on Arrakis. She still retained the haughtiness she'd learned in the court of her father, Shaddam IV, and Alia often felt that this prideful attitude could mask the thoughts of a conspirator. (Herbert, [1976] 2003, pp. 143-144)

En este pasaje literario Irulan se distinguiría no tanto por acción como por omisión. Vestir una túnica *aba* negra simple parecería lo más razonable para confrontar sujetos tan inestables e impredecibles como la regente imperial, la abominación. La discreción y sencillez resultarían una mejor opción en este caso en comparación con la animosidad de las pieles, que provocarían que Alia, poseída por la Otra Memoria del barón Harkonnen, reaccionase con impetuosidad y desmedida agresividad en caso de tensión.

Afirma Calefato (2011b, p. 181) que las pieles, junto con el cuero o las plumas, constituirían signos fuertes de la moda, que reclamarían valores sociales como el consumo vistoso, el lujo, el poder y la sensualidad. La idea, en algunos aspectos y obviando las referencias carnales, entroncaría con la propuesta vestimentaria ideada por Moro ([1516] 1999, pp. 166-167) para recubrir el cuerpo de los sacerdotes utopianos y distinguirlos del pueblo llano, que acudiría al culto vestido de blanco. Los clérigos, en cambio, llevan indumentos multicolores de belleza y factura admirables, aunque no son de materiales preciosos como el oro o las gemas. Las vestimentas de los oficiantes incluyen sobre sí plumas de diversas aves dispuestas con tal arte y primor que el valor del trabajo no admite comparación con materia alguna. Además, la disposición en un orden determinado que se observa en alas y plumas de las vestiduras sacerdotales se dice que tiene un sentido oculto, cuya interpretación, manifestada por los sacerdotes, recuerda los beneficios de Dios, el agradecimiento que se le debe y las recíprocas obligaciones de los hombres. Los fieles se arrodillan o inclinan con respeto y en silencio profundo cuando el sacerdote revestido de tales ornamentos hace entrada en el templo. El espectáculo aterra el ánimo cual si acabara de presentarse súbitamente alguna divinidad y las ropas, por lo tanto, serían vehículo de sometimiento ante el poder, en este caso religioso, que se distingue del que debe obedecer por los adornos vestimentarios confeccionados a partir de elementos naturales, como serían las plumas de las aves magistralmente trabajadas sobre el tejido. La visión sería, salvando las distancias, equiparable a la ofrecida en la película de 1984 por la familia Atreides, cuando se dispone a abandonar Caladan para poner rumbo al árido planeta Arrakis, una imagen que hablaría de poder, pero también de consumo vistoso, lujo y sensualidad, cumpliendo todos los requisitos desde la óptica de Calefato y convirtiéndose por lo tanto en imagen paradigmática de lo que aquí se explicaría (figura 2.10.2.).

En la película de Lynch, Leto, su hijo Paul y la dama Jessica acceden a la nave que va a trasladarlos hasta el carguero del Gremio Espacial, donde un Timonel pliega el espacio intergaláctico para llevarlos sin necesidad de moverse hasta su destino. Antes de acceder al vehículo, los tres se dan la vuelta y posicionan sus cuerpos para dar una última mirada al lugar del que ahora se despiden y que ha sido el hogar de la Casa de Atreides durante generaciones. Los hombres aparecen vestidos con el clásico uniforme negro y verde de la guardia Atreides. Ella, enfundada en el elegante vestido negro con el que recibió al inicio de la película la visita de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam. Los tres con la mirada solemne, firme, agradecida. Los tres dignificados en su

corporeidad, como si fuesen la encarnación de tres deidades del Olimpo, por los espectaculares abrigos de pieles con los que completan su indumentaria, unas prendas que otorgan a la familia exquisitez en el porte, embeleso, fascinación. También fiereza

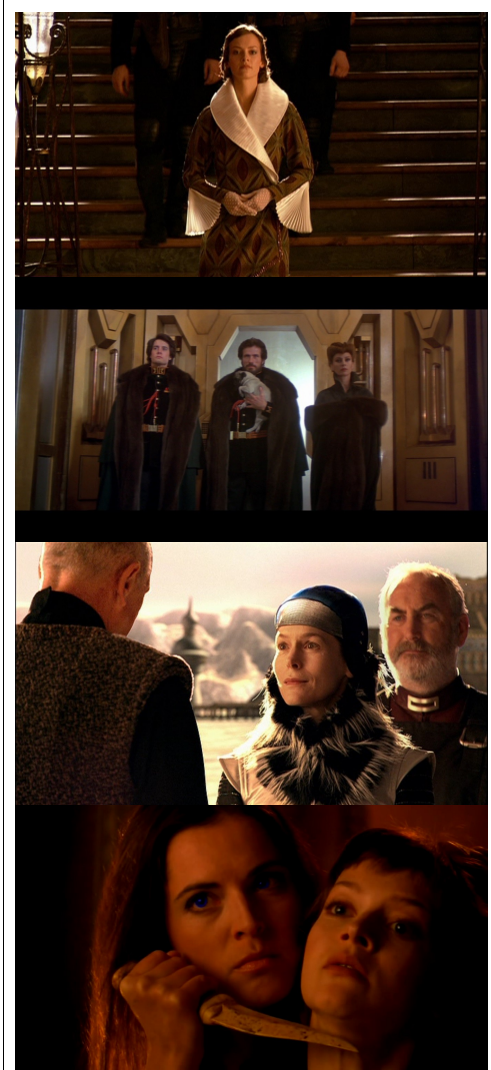


Figura 2.10.2. El juego de mangas de Irulan Corrino y la familia Atréides antes de embarcarse hacia Dune. Abajo, Jessica y la *fremen* Chani, muy combativa contra la princesa Irulan.

y la salvaje brutalidad del animal que matará o morirá para defender a los suyos si hace falta. En este sentido, cabe destacar que el duque Atréides lleva hasta la literalidad la idea de acercar la naturaleza hasta sí. Una naturaleza domesticada en la forma de los abrigos de pieles y, en el caso concreto de Leto, representada también por el pequeño perro carlino gris que el duque sostiene con el brazo izquierdo bien sujeto, pegado a su pecho y su barbilla. La diminuta bestia sería en sí misma un signo de distinción, que actuaría, como pone de relieve Calefato (2016c, p. 128), del mismo modo que los perros con los que se hacía retratar en refinadas fotografías domésticas Rodolfo Valentino, el actor italiano que triunfó en el cine mudo norteamericano, considerado la primera gran estrella de Hollywood.

La escena de la familia abandonando Caladan enfundada en espectaculares abrigos de pieles en la película dirigida por Lynch sería similar, en la miniserie 2, al planteamiento vestimentario de la llegada de dama Jessica a Arrakis para conocer a sus nietos y comprobar que no son abominaciones (figura 2.10.2.). La mujer, enfundada en un anodino vestido gris sin mangas sobre un jersey fino negro de cuello alto y adornos brillantes, remata su figura cubriendo la cabeza con una especie de gorra azul sin visera y adornando el cuello con una bufanda circular de piel gris y negra. Asociar el viaje de dama Jessica a Arrakis desde Caladan con el hecho de que la madre de Paul luzca pieles sobre su cuerpo respondería al homenaje, guiño o recordatorio que habría pretendido realizar el diseñador de vestuario de las miniseries 1 y 2, Theodor Pistek, a la recia imagen de

la familia Atréides despidiéndose de su hogar en la película de 1984. Como en el caso de Irulan vestida en la piel de una ballena azul o gris, la bufanda de Jessica también sería objeto de una lectura enmarcada en las interacciones personales hostiles. La mujer

debe enfrentarse después de muchos años a un planeta que afirma detestar puesto que en él perdió a los dos hombres que más ha amado, el duque Leto y su hijo. Pero también debe encarar a su hija Alia, de quien ha recibido informaciones por parte de la hermandad Bene Gesserit de que estaría en proceso de cataclismo psicológico. Jessica habría preparado un potencial encontronazo con su hija protegiendo la cabeza con una gorra a modo de pequeño casco circular y el cuello con unas pieles a modo de gorjal medieval, es decir, la pieza de la armadura antigua que se ajustaba al cuello para protegerlo (RAE 2020). Jessica conseguiría así un efecto de distinción que la situaría en el ámbito de la sofisticación propia de un guerrero o un salvaje de género femenino, cuya máxima representante sería la *fremen* Chani. Ejemplar para evocar esta idea sería el modelo de cuero marrón que la *arrakiana* viste en la miniserie 2 en la escena en la que amenaza de muerte a la princesa Irulan por haberle suministrado presuntamente anticonceptivos con el objetivo de que no pueda engendrar herederos para el emperador Atreides. El diseñador de vestuario habría ideado para este momento cargado de tensión, rabia y violencia un atuendo compuesto por un pantalón ajustado de cuero con pierna de campana y un top, también de cuero, que se mantiene sujeto al busto de la actriz checa Barbora Kodetová mediante cuatro tiras del mismo material. La parte superior de la pechera incluye una banda decorativa de pelo animal marrón que combina a la perfección con la melena revuelta y la expresión facial bronca, brava y vengativa de Chani (figura 2.10.2.).

También se detectaría voluntad de distinción en la aplicación de pintura roja en los hombros del *destiltraje* de los guerreros *fremen* que van a integrar el grupo de *fedaykin*, la guardia personal de Paul, en la película de Lynch (figura 2.10.3.). Estos hombres habrían sido marcados con el color de la sangre y de la guerra. De hecho, la *performance* realizada en la película respondería literalmente a lo que se esperaría, desde la óptica de la psicología cromática, de cualquier milicia que pretendiese alzarse victoriosa en la batalla:

El rojo da fuerza, por eso los guerreros iban vestidos de rojo o se pintaban de este color. Casi todos los uniformes históricos son rojos: desde los que lucen los *beefeaters* ante el palacio de Buckingham hasta los de la guardia suiza del Papa. Antes de las batallas, los uniformes rojos permitían avistar desde lejos al enemigo, lo que contribuía a que, a veces triunfara la razón: ante la visión de un gran ejército, los enemigos inferiores en número huían. (Heller, 2017, p. 66)

En el hecho de pintar los hombros de los *fedaykin* estaría clara la voluntad distintiva de estos guerreros con respecto al resto de la tribu. Un timbrado vestimentario que, desde la óptica musulmana, fundamental si se desea mantener el purismo relacionado con la caracterización de los *fremen* del desierto, respetaría los preceptos del Islam, a diferencia de Korba y su acicalamiento emperejilado a base de sedas y otras excentricidades. Bahamán (2013, p. 199) afirma que bajo esa religión es ilícita la ropa que se identifica fácilmente con la altivez y la arrogancia por lo que este autor recomienda no arrastrar la ropa si eso tiene que ver con la altanería. Además, declara prohibida la vestimenta vanidosa, refiriéndose con ello a la que provoque críticas por su rareza, forma, color o por ser ostentosa o lujosa. En la película de Lynch los *fedaykin*, que Gaylard (2010, p. 25) relacionaría con los fedayines palestinos, es decir, los guerrilleros nacionalistas que luchan contra la ocupación israelí (RAE 2020), cumplirían con las propuestas de Bahamán. La marca de pintura roja en los hombros de la indumentaria de estos piadosos guerreros *fremen* les convertiría, a partir del

momento de recibir la pintura en su *destiltraje*, en seres singulares, peculiares, diferentes, a destacar respecto del resto de integrantes de la tribu, entendidos como una amalgama de individuos estandarizados, intercambiables y homologados, en virtud del revestimiento que todos endosan necesariamente en la arena *arrakiana*, el traje de destilación. En este sentido, observar un grupo de hombres y mujeres recubiertos con el *destiltraje* ideado por el equipo de vestuario de la película, un mono negro de gomaespuma y látex, sería contemplar una masa humana difícil de identificar. Todos resultan demasiado similares los unos a los otros. La prenda, por otro lado, sigue siendo la misma que antes de recibir la pintura roja, una vestimenta que en absoluto se arrastra, imposibilitando la altanería derivada de ese gesto, y que pocas críticas motivaría a tenor del aspecto estético o el color, alejados además de la suntuosidad, la petulancia o la opulencia. Estos hombres especiales se distinguirían del resto de guerreros tal y como el príncipe utopiano se diferenciaría de los demás integrantes del pueblo. Moro ([1516] 1999, p. 139) afirma que para tal fin no se utilizan vestidos o diademas, sino que se usa simplemente un manojo de espigas que llevan delante de él, objeto que con respecto a los mejores, más fieros y más valerosos *fremen* se correspondería con una pequeña mancha de tinte. La pintura roja en los hombros de la guardia personal de Paul-Muad'Dib representaría, como explica Calefato (2005, p. 207), la voluntad del sujeto de reaccionar ante la indistinción o la confusión dentro de la masa anónima, propia de la sociedad de masas, la estudiada por la investigadora.

En Arrakis no existiría una sociedad de masas identificable como tal a partir de las descripciones o situaciones narradas por Herbert en los libros 1, 2 y 3. Se intuiría algún tipo de organización social similar, en todo caso, en los núcleos urbanos de grandes dimensiones, como la megalópolis de Carthag, utilizada por los Harkonnen como capital y sede del gobierno durante los años que esta familia aristocrática se había hecho cargo del feudo productor de la *melange*. Pero Carthag, un lugar descrito como barato y chabacano u ordinario, como semillero Harkonnen, sería descartada para ser tenida en cuenta en este análisis porque las referencias realizadas a la vida cotidiana en esa urbe de grandes dimensiones son prácticamente inexistentes. Se toma como masa anónima, en este caso, la población integrada por los millones de *fremen* que viven en el desierto. Masa porque confundidos en sus *destiltrajes* y sus capas *jubba*, los individuos quedarían diluidos en un conglomerado humano en el que prima la colectividad frente a la unicidad. Anónima, simplemente, porque en realidad estas gentes representan un misterio incluso para el Imperio, que ni siquiera dispone de un censo auténtico de las tribus, que desarrollan su día a día ocultos entre los inmensos espacios abiertos e inexplorados del planeta. La peculiaridad y especificidad de la *performance* de los cuerpos revestidos de estas gentes convertiría en fundamental, por lo tanto, la marca roja sobre los hombros de los guerreros *fremen* que van a ocuparse de la guardia personal del líder. Teniendo en cuenta todo lo anterior, se considera muy acertada, por lo tanto, la decisión de los creativos responsables de la película de 1984, que optarían por “señalar”, es decir, distinguir, a la élite que va a acompañar a partir de ese momento al heredero Atréides. Pero por otro lado, estos *fremen* encajarían, además, en la corriente de diferenciación que, con el cambio de milenio, se habría hecho con las riendas del sistema de la moda. Afirma Calefato (2016b, p. 10) que la moda ahora parecería huir de la homologación y estaría basada, asimismo, en los deseos, actitudes y gustos personales más que en la imitación de la élite. Además, la autora (2017b, pp. 114-115) recoge el punto de vista del sociólogo francés Pierre Bourdieu, que defiende

que hoy en día la distinción habría resurgido en el sistema de la moda como una especie de reacción a la estandarización de épocas precedentes. Es aquí donde entrarían los *fremen* marcados de rojo, que reivindicarían a través de la marca de pintura su propia realidad, independiente de la masa intercambiable del resto de *fremen*, pero que además, recuperando los argumentos que se expusieron en páginas anteriores sobre la moda ecoética, su distinción se convertiría, siguiendo el pensamiento de la profesora, en la búsqueda de la adaptación de las ropas y objetos a una idea de cuerpo personal e íntima, al bienestar individual, para una relación sinérgica y profunda entre ropa, sentidos y el tiempo “slow”. Toda la ropa *fremen* nacería a partir de estas premisas puesto que los trajes de destilación serían únicos y estarían fabricados para cada cuerpo concreto, se adaptarían a él, le conferirían el máximo confort posible. El *destiltraje* sería “percibido” plenamente por quien lo viste, a través de sentidos como la piel, con la que está en contacto, pero también como construcción cultural y como asidero de devoción. Sería, finalmente, una prenda milenaria cuya vida útil es prácticamente perenne, importante e indispensable hace miles de años, ahora y dentro de miles de años, cuando según transcurre la saga el planeta Arrakis vuelve a recuperar el desierto y el sistema de vida perdido durante el reinado de Leto II, con el que reverdeció ese mundo y murieron los gusanos.

Es tiempo ahora de fijar la atención en el capítulo 2 de la miniserie 1 y viajar hasta el momento posterior al combate mantenido por Feyd-Rautha Harkonnen con un gladiador-esclavo, asesinato con el que el aristócrata celebra su cumpleaños. La secuencia es introducida al espectador con la imagen de una enigmática mujer caminando sigilosa por un oscuro pasillo del palacio de la ciudad de Harko, en el planeta Giedi Prime. De fondo pueden escucharse repetitivas notas musicales acompañadas de voces humanas que gritan al unísono “¡Feyd! ¡Feyd!” Seguramente los gritos corresponden a personas que aún se encuentran celebrando por las calles de la capital del mundo Harkonnen la victoria de su ídolo. La mujer llega hasta una estancia en la que el héroe de la velada está recibiendo los mimos y atenciones de tres bellas mujeres semidesnudas, que le bañan y le aplican ungüentos y perfumes. La dama misteriosa está recubierta con un manto de raso que recuerda el “suffibulum” o tela blanca que las vestales de la antigua Roma utilizaban en las ceremonias y ritos, una pieza que cubría la cabeza pero no la cara (Treccani 2020). La mujer retira hacia atrás la prenda, descubriendo su rostro y su cuerpo, ataviado con un vestido de la misma tela que el velo y adornado con una joya que cuelga desde el escote. Es la princesa Irulan, que se dispone a desplegar ante el joven su artillería sugestiva de glamur, concepto que, como afirma Calefato (2006a, p. 125), siempre vendría aparejado a la distinción y que se asociaría al hechizo, la fascinación y la seducción. Lo hace, además, con la intención de sonsacar información al heredero Harkonnen sobre quién ha planificado, ordenado y ejecutado la supuesta muerte y desaparición de Leto Atreides, su hijo Paul y la dama Jessica en el planeta Arrakis. La princesa clava la mirada en los ojos de su objetivo, se aproxima a él y, sin mediar palabra, fuerza con su poderosa presencia la retirada de las tres doncellas que realizan el baño a Feyd-Rautha.

Es ella la que a partir de ahora extiende los untos por la piel blanca y desnuda del joven aristócrata, asumiendo, según Knezková (2007, p. 22), el rol de la tentadora, una variación de la mujer caída que está especializada en obligar a los hombres a hacer todo aquello que ella desea a través de su atractivo sexual y belleza. El agasajado se

convertiría en el sujeto pasivo de la seducción bruja de Irulan (figura 2.10.3.). El muchacho habría caído en las redes del glamur, definido por Calefato (2006a, p. 125) como “un'attrazione eccitante misteriosamente inafferrabile e spesso illusoria che muove l'immaginazione e fa appello a un gusto per il non convenzionale, l'inaspettato, il pittoresco, l'esotico²⁹.” La princesa encandila al heredero Harkonnen con sus caricias, sus juegos y su aureola cuasi mágica. Conquista la voluntad del joven, que poco a poco va deshilyanando ante la Corrino el plan trazado en Giedi Prime y que implica, también, la participación del mismísimo emperador Shaddam IV, su padre. El embrujo al que Irulan somete al Feyd-Rautha permite que la chica sea consciente de los pormenores de la conspiración y, cuando tiene datos suficientes, la princesa ejecuta un sutil movimiento de retirada para que sea otra mujer la que la sustituya en el rol de tentadora y ocupe su lugar entre los brazos del Harkonnen. Por lo tanto, de lo carnal se encarga una sirvienta que Irulan ha enviado previamente a la ciudad de Harko para que prepare el terreno para sus espionajes. Es la subalterna la que consume el deseo sexual del noble mientras que la princesa saldría con las manos limpias del trance:

[T]he princess Irulan's chamber maid plays a role of temptress, whenever her lady needs to get some information. When Irulan is about to lose her purity, she is replaced by her chamber maid. This way, Irulan may stay in her role of the innocent noble princess and at the same time, she can take advantage of her beauty and attractiveness. The maid is only presented as a sexual object because Feyd Rautha does not seem to even notice the replacement. He is interested only in pleasure she will provide him with. (Knezková, 2007, p. 22)

El gesto con el que Irulan abandona la escena después de haber conseguido lo que buscaba, la información obtenida a través de la confesión del macho débil, sería calificado como de gran belleza. Con sus manos aprehende los extremos de la tela blanca que lleva fijada a su cabello, pero que ha permanecido abierta durante el juego con su víctima hechizada. Con un movimiento suave envuelve con la tela su cuerpo y su cabeza, dejando únicamente una pequeña porción del rostro al descubierto. La narración de la acción de la capa de raso blanco se leería como el ademán que realiza la bella y sofisticada agente secreta que, saliendo del rascacielos donde acaba de cometer una tremenda felonía para conseguir la información vital que necesita, se coloca las enormes gafas de sol de pantalla con las que se lanza a la marea humana de la gran ciudad, buscando el glamuroso anonimato que le permite escapar. Calefato (2004, p. 66; 2016c, pp. 139-140) propone como ejemplo de glamur las gafas de sol oscuras, que califica de peligrosos vehículos de misterio, traición y complicidad. Según explica, solo los pueblos de los hielos, como los *inuit*, habían usado piezas de madera o de hueso sobre los ojos, que posibilitaban ver a través de un pequeño agujero en el centro, con el objetivo de soportar la luz mortal reflejada en esas latitudes. Las gafas de sol como tales habrían sido inventadas a finales del siglo XIX para un mero uso práctico como sería el de proteger del sol a los pilotos de aviación, y solo despegaron como moda en la década de los treinta del siglo pasado. Por lo tanto, las gafas oscuras, consideradas un complemento glamuroso hoy día, habrían sido motivadas por una necesidad práctica pero poco a poco habrían adquirido esteticismo. Ahora emanarían fascinación, todo lo contrario que las gafas para corregir problemas ópticos, que tradicionalmente habrían sido alejadas de todo lo que tendría que ver con el encanto femenino. Según Calefato (2016c, p. 140), habrían sido las gafas de sol de Audrey Hepburn en *Breakfast at*

29 Calefato (2006a, p. 125) toma la definición de glamur del Webster Third New Dictionary.

Tiffany's (Blake Edwards, 1961), los clásicos Wayfarer, los que habrían introducido una valoración positiva de la mujer con gafas, por lo menos con gafas de sol. En la escena referida anteriormente en el Palacio de Harko, las gafas oscuras habrían sido sustituidas por la revisión cinematográfica del “suffibulum”, pero en dicha prenda quedaría intacta o incluso se acrecentaría la potencialidad ornamental y de generación de embeleso, enigma, engaño y conchabanza. El glamur oscuro de Irulan se haría, por lo tanto, bien presente.

Otra imagen cargada de una alta dosis de fascinación sería la que ofrecen en la miniserie 2 el príncipe Farad'n Corrino y dama Jessica, vestidos ambos para asistir a los esponsales del primero con Ghanima Atreides (figura 2.10.3.). Ante los asistentes a la ceremonia, el príncipe y su maestra Bene Gesserit, que durante los últimos meses ha instruido al joven en los saberes propios de la hermandad, mostrarían una imagen alejada de convencionalismos, inesperada, pintoresca, exótica, sobre todo si el espectador se fija en el atuendo con el que el Corrino acude a su boda, que recordaría la indumentaria de un faraón del Antiguo Egipto. El traje es blanco, de cuerpo entero y con la parte inferior en forma de falda. Las mangas son anchas y llegan hasta el codo, aunque el príncipe lleva unas segundas mangas estrechas oscuras que le revisten los brazos hasta las muñecas. Como los faraones prototípicos, la cintura del vestido está ceñida con una faja oscura cuyo extremo cuelga por la parte frontal del hombre. El pecho aparece abierto y adornado con un ancho collar, que recuerda al “usej” o esclavina propio de aquella época. Sobre la cabeza del muchacho, un tocado que, en combinación con el gran cuello de cisne del traje, volvería a recordar aquellos ornamentos que usaban los potentados del Antiguo Egipto. Esta puesta en escena vestimentaria se enmarcaría en el estilo fastuoso que caracteriza en la miniserie 2 todo lo que tiene que ver con la corte imperial. Sería tal la adecuación de edificios y ropas a la idea que se tiene del mundo faraónico que en su trabajo sobre el pensamiento histórico egipcio, con el grafiti de los visitantes del Nuevo Reino de Saqqara y Abusir

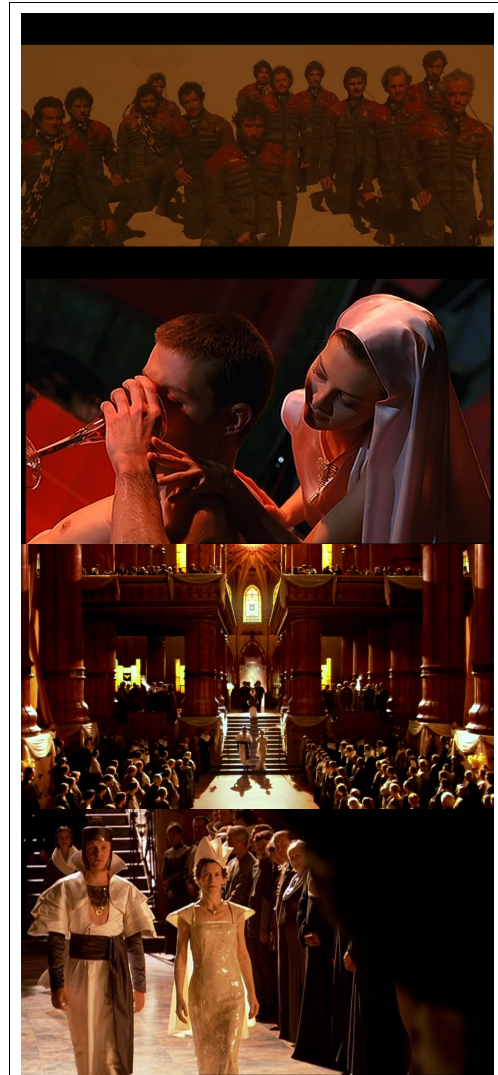


Figura 2.10.3. Los *fedaykin* marcados de rojo e Irulan glamurosa. Abajo, esponsales de Farad'n Corrino y Ghanima Atreides.

como objeto de estudio, Hana Navrátilová (2006, pp. 4-5) afirma que Egipto destacaría especialmente en este producto audiovisual, sobre todo en lo relacionado con el vestuario diseñado por Theodor Pistek. Según esta investigadora, la saga de *Dune* sería, por sus juegos de palabras que entroncan con la historia egipcia y el medio ambiente del desierto, un ejemplo único y notable de cómo la historia jugaría un papel importante en relatos y libros cuyo argumento se establece en un futuro lejano. Navrátilová califica este hecho de psicológicamente estimulante, intrigante y muy atractivo, al mezclar de manera creativa títulos, vestuarios y prácticas históricas en el género de ciencia ficción. La fórmula se vería reflejada en la saga pero también en las obras de arte, películas y otros productos que se inspiran en ella.

Centrando la atención ahora en la dama, se destaca primeramente el porte ilustre del que haría gala, una apariencia distinguida en parte gracias a su propia historia de vida, es decir, a la aureola generada en su persona por los años. No en vano, la narración correspondiente a las nupcias entre Farad'n y Ghanima se desarrolla en el libro 3. En este punto del relato, la que fuera concubina del duque Leto Atreides ya acusa el paso del tiempo, como ella misma pone de manifiesto a partir de su imagen reflejada en la pulida pared de la antecámara del gran salón del Palacio de Arrakeen:

Returning to Dune forced such comparisons upon her, and Jessica noted only the signs of aging in her own features: the oval face had developed tiny lines and the eyes were more brittle in their indigo reflection. She could remember when there had been white around the blue of her eyes. Only the careful ministrations of a professional dresser maintained the polished bronze of her hair. Her nose remained small, mouth generous, and her body was still slender, but even the Bene Gesserit-trained muscles had a tendency toward slowing with the passage of time. (Herbert, [1976] 2003, pp. 154-155)

Jessica sería considerada un personaje especial, único, y su vida desde luego también lo sería, aunque se trate de una ficción. Durante el transcurso de los años la mujer habría ido sumando experiencias, penurias, emociones, gozos, aventuras de todo tipo, que habrían ido reflejándose en su apariencia física. El proceso sería entendido, siguiendo a Calefato (2006a, p. 125), que a su vez referencia al semiólogo francés Jacques Fontanille, como la alteración regular que el tiempo produciría en la superficie de las cosas, que perduraría y se convertiría en lugar sobre el que poco a poco se inscribe la verdadera identidad, vivida, súbita, de los objetos que son recubiertos. Años de aprendizaje en las escuelas Bene Gesserit, lustros de amor en un entorno abundante y períodos de luchas y supervivencia al límite en el desierto, entre otros eventos, habrían ido esculpiendo el cuerpo de la mujer cual artista caprichoso que, dejándose llevar por la magia creativa, iría tallando su enigmática obra. La argumentación reclamaría, en cualquier caso, poner el cuerpo de una persona en el mismo nivel que realidades físicas inanimadas como por ejemplo un edificio o una figura. Según Calefato (2009a, pp. 51-52), objetos, cuerpos e imágenes serían la superficie sobre la que se dispone un género especial de pátina, equiparable al glamur. Las pequeñas arrugas del rostro ovalado de la madre de Paul o la sensación quebradiza de sus ojos, teñidos completamente de azul a causa de la especia *melange*, serían parte del fenómeno y devendrían, también, elementos que regalarían a la mujer ese punto misterioso o hechizante característico del glamur nacido del devenir natural inapelable. Calefato (2016c, p. 21; 2019, p. 38) defiende que el tiempo de la pátina restituiría las cosechas mejores de épocas pasadas, recuperaría el aura de las cosas y empujaría a prácticas de reuso y recuperación de

objetos y sentidos. Desarrollando este argumento, una pequeña y medrosa arruga en el contorno de los ojos azul de azules de la mujer encendería el recuerdo en el que observa y retrotraería la memoria al idílico momento de esplendor del bello rostro que enamoró al duque Atreides. Un cuerpo cuyos músculos comenzarían a mostrar una tendencia natural al pender remitiría a aquellos momentos en que dichos brazos lucharon ferozmente contra peligros emergidos en las grutas de los *sietch* o unas piernas gráciles y poderosas que marcaron el paso enérgico recorriendo dunas arenosas o que consiguieron que el amor sucumbiera al placer máximo en el lecho ducal del castillo de Caladan. La pátina, propone la profesora (2016c, p. 21), siguiendo al antropólogo hindú Arjun Appadurai, sería aquella propiedad de las mercancías por la que su edad se convierte en un índice clave de su estatus elevado. Devendría, según este orden de cosas, elemento de valoración simbólica del aprecio, impronta del tiempo y alteración capaz de generar la singularidad del modelo. Jessica, en su coquetería, recurre al saber de los peluqueros profesionales para mantener el bronce pulido de sus cabellos y, ante el espejo, escudriña los signos que conforman su pátina con un quejido latente que no llega a surgir a la superficie. En su madurez, la madre de Paul parecería no ser consciente de la excepcionalidad en que se habría convertido su cuerpo, libro en el que leer la maravillosa historia que supone el estar vivo y el haber llenado una vida entera de contenido, aquello que, bien gestionado, ayudaría a tomar consciencia de lo que se ha sido o se es, conferiría una potente magia hipnotizadora a un ser humano.

Un personaje que también parece ser consciente del valor aplicable a las marcas corporales generadas por las aventuras vitales sería la *fremen* Dhuri, la esposa del *fedaykin* Otheym. Pero en su caso, la autoevaluación parece negativa. En el libro 2, la mujer pasa los días encerrada en el hogar de un suburbio de Arrakeen cuidando a su marido enfermo, contagiado de una terrible enfermedad que lo mantiene postrado en el lecho, una dolencia contraída en el planeta Tarahell durante las campañas para dominar el Universo Conocido de los ejércitos del emperador Atreides. Precisamente, una visita de Paul al antiguo miembro de su guardia personal permite que el emperador se fije en un detalle de Dhuri que motiva la siguiente reflexión:

Her hair was gray, nose grown witch-sharp. Weavers' calluses ran along her forefingers and thumbs. A Fremen woman would've displayed such marks proudly in the sietch days, but she saw his attention on her hands, hid them under a fold of her pale blue robe. (Herbert, [1969] 2008, p. 202)

Paul observa las callosidades de la mujer, entre los dedos índice y pulgar, fruto de las horas que la *fremen* habría pasado tejiendo. Las marcas, páginas de la historia personal de Dhuri escrita sobre su cuerpo, narrarían episodios vitales ocurridos entre urdimbres, trenzados e hilados, que en el *sietch* tribal hubiesen sido motivo de orgullo pero que ahora, en la ciudad y a los ojos del emperador, la *fremen* esconde tras un pliegue de su túnica azul claro. Con su gesto de ocultación, la mujer parecería estar renegando de su vida en el desierto, de una pátina corporal que sería explotable como significante del orgullo de sus raíces y de su cultura, un elemento más en su *performance* de la apariencia social.

Volviendo a la boda entre Farad'n y Ghanima, dama Jessica aportaría su propia pátina, sus propias narraciones e historias de la piel, al vestido que luce con elegancia y circunspección. Pátina personal e indumentaria sumarían sus fuerzas en la consecución

de la escenificación de la singularidad admirable del cuerpo recubierto de la mujer. El vestido, de color marfil, consiste en una pieza larga de fiesta, de silueta ajustada hasta la rodilla, a partir de donde comienza a generar algo de vuelo. El tejido con el que ha sido elaborado está ornamentado con un ligero relieve a base de geometrías que, al reflejar la luz, generan brillos tenues pero constantes, suscitando una aureola centelleante. Por otro lado, la pieza es una palabra de honor al que pareciera que se le hubieran cubierto los hombros *a posteriori*, con el añadido de unas hombreras que sobresalen varios centímetros respecto de las dimensiones naturales de la figura corporal de la mujer, a la que interpreta la actriz sudafricana Alice Krige. Una fina y ondulante capa color marfil que llega hasta un poco por encima de media pierna, un sencillo collar de oro acabado en punta y un sombrero de formas puntiagudas ligeramente ladeadas y del mismo color que el vestido completan la indumentaria. En dicho atavío, la sorpresa vendría cuando la cámara ofrece un plano americano de Farad'n y Jessica caminando ante los invitados al enlace. Esa imagen más cercana serviría para caer en la cuenta, en palabras de Calefato (1986, p. 56), de aquello que punza la mirada y permanece como sabor discreto, mínimo, inexplicable sentido de recuerdo que hace único al referente: los guantes de puntilla color carne que revisten manos y antebrazo de la mujer (figura 2.10.3.). El complemento vestimentario habría sido tan difícil de apreciar que, al ser descubierto, emergería como el *punctum* (Barthes ([1980] 1990, p. 65) del vestido, según la interpretación que hace Calefato (1986, pp. 56, 116 y 140) del concepto del semiólogo francés a la hora de leer fotografías. La investigadora italiana lo adaptaría a la lectura y dotación de sentido de los revestimientos corporales, acotándolo a aquello que aparecería como olvidado o distraído, no premeditado. Según este argumento, jamás aparecería en una fotografía de moda, que no deja nada a la improvisación, pero según la profesora sí se daría por ejemplo en una melena porque los cabellos serían una abertura sutil del cuerpo, un *punctum* discreto en su imagen. Los guantes de puntilla casi inapreciables de Jessica, vestida de fiesta, lógicamente también habrían sido colocados donde están a conciencia. Pero habrían sido olvidados por la cámara hasta que el encuadre propicio ha abierto la puerta discretamente a la punción de la mirada, cuya curiosidad y admiración habría sido picada por el complemento casi escondido. Ese pequeño suceso estético se adheriría sutilmente a la pátina de la mujer y a la espectacularidad del vestido, convirtiendo en su *performance* al personaje excepcional en una joya humana, en símbolo y encarnación de la distinción.

Como puede verse, en la ficción imaginada por Herbert operaría también la segunda fuerza motor del sistema de la moda, la distinción, que se manifestaría en situaciones concretas paradigmáticas, que tendrían que ver con grupos sociales de élite, como los invitados a la cena de gala de Jessica, los miembros de la corte de la Casa de Corrino o los guerreros *fremen* convertidos en guardia personal de Paul, los *fedaykin*. La *performance* de algunos personajes de la saga los convertiría en claros referentes de distinción, como el emperador Shaddam IV, pero sobre todo su hija la princesa Irulan Corrino. Su cuerpo revestido “distinguido” reflejaría la existencia de un camino piramidal en el que un vértice necesario lanza la novedad ornamental, que sería copiada por el resto de miembros del grupo de élite, que a su vez serían imitados por otros grupos de la sociedad, en un movimiento en cascada. En esta fórmula operativa, el exotismo sería clave como elemento de procedencia lejana que amalgamaría al grupo y que, incluso, cohesionaría planetas dispares bajo una misma moda, como es el caso de lo que ocurre con la extensión cósmica del *destiltraje* bajo el Imperio Atreides. Algunos

personajes, que pasan del desierto a los palacios, permitirían reflexionar sobre la evolución del cuerpo revestido que se distingue según el ascenso social del individuo, a partir del nacimiento y expansión de nuevas élites. Así, algunos *fremen* que lucharon a las órdenes de Paul para el sometimiento del Universo Conocido regresarían de la guerra lo suficientemente ricos como para introducir en la dinámica cotidiana de su bricolaje vestimentario elementos marcados por la cultura como asociados al lujo y la distinción, en forma de detalles evidentes o sutiles. Las obras de Herbert y sus reinterpretaciones audiovisuales permitirían también cavilar sobre la importancia de elementos naturales como pieles, cuero o plumas en la distinción del cuerpo del ser humano, poniéndolo a la vez en relación con su animalidad más bruta. Asimismo, las adaptaciones de *Dune* resultarían un buen campo en el que aventurarse para la detección de personajes fascinantes, primordialmente femeninos, en los que el glamur sería protagonista de la escenificación vestimentaria. En uno en concreto, dama Jessica, el hechizo generado por el glamur se uniría además a un género especial de pátina que recubriría su cuerpo físico y a la posibilidad de que, en su *performance*, existiesen además elementos que sorprenden a quien mira al modo del *punctum* de Barthes, convirtiéndose la madre de Paul en una mujer distinguida excepcional como existirían pocas, en la ficción y en el mundo real.

2.2.k. Retazos de cultura transportadores de valor.

Se vuelve en este punto a la imagen ofrecida en el libro 2 por la princesa Irulan Corrino vestida con una toga de piel de ballena con un sombrero a juego. La indumentaria le conferiría una potente aureola de distinción, es decir, gracias a ella su persona destacaría de entre el resto, a parte de asociarla con la animalidad más brutal a la par que sensual. Su cuerpo revestido sería, por mediación de la piel de ballena, mucho más valioso, eminente, simbólicamente hablando. De los objetos para recubrir el cuerpo entendidos como piezas transportadoras de valor es de lo que trata el texto siguiente, que explora los aspectos relacionados con el alcance social de la importancia de la ropa. A partir de ahora, los libros 1, 2 y 3, la película de 1984 y las miniseries 1 y 2 se ponen en relación con los debates entre singularidad y rareza, con el concepto de valor, la significatividad de los revestimientos corporales, la indumentaria como signo de riqueza y honor, que tiene que ver con el consumo vistoso y el fetichismo o *sex-appeal* de lo inorgánico benjaminiano. También se habla sobre el accesorio como elemento a partir del que dotar de un nuevo valor al conjunto vestimentario, hecho que provocaría la fascinación de la apariencia. Asimismo, se tratan ideas como la de firma, que pone en relación la dinámica de la imitación con la de la distinción, y se recogen algunas reflexiones sobre los fenómenos falsarios y la marca. Los conceptos anteriores resultarían esenciales para el análisis realizado desde la óptica de la teoría de la moda y que tiene como marco los parámetros determinados en la sociedad global actual. Es importante hacer notar que también estarían presentes en la ficción imaginada por Herbert. Todos los argumentos teóricos son recolectados en este apartado de las aportaciones de Calefato, que actúa como fuente primaria pero también como manantial del que beber las ideas de Douglas, Isherwood, Frank, Morris, Veblen, Benjamin, Barthes, Volli, Eco, Klein y Peirce. Asimismo, se abre un hueco para Moro y algunas de sus apreciaciones que se relacionan con los argumentos aquí mencionados.

La pregunta que cabría realizarse en este punto sería por qué la piel de ballena resulta el material elegido por la princesa Irulan para distinguirse como cuerpo revestido en su tránsito social. La respuesta pasaría sin duda por la capacidad de dicho elemento para comunicar informaciones que, en este caso, tendrían que ver con el lujo y la posición social privilegiada de la mujer. En el Universo Conocido, la piel de ballena, ya sea gris o azul, es una materia prima cotizada. Es, por lo tanto, un vehículo de ostentación a partir del que sería posible traer a colación el debate entre singularidad y rareza propuesto por Calefato (2014b, p. 22). Según la autora, el término “singular” tendría que ver con la unicidad, remitiría a algo destinado a seguir siendo único o a ser representado como tal por mucho tiempo. La palabra “raro”, por otro lado, se relacionaría con lo que está fuera de lo común, con lo que ha llegado a serlo en virtud de su declive numérico o su usar y tirar material. En relación con la piel de ballena que viste Irulan, parece claro que se trataría de un material singular, único, lujoso, con el que se visten emperatrices y se tapizan los muebles de estancias con solera en los palacios más reconocidos de las galaxias que conforman el Imperio. Con respecto a la rareza de este material, de momento se carece de los datos que pudiesen servir para determinar su escasez o abundancia en el Universo Conocido, aunque sería factible pensar que si la piel de ballena fuese un material de fácil y barata disponibilidad, es decir, que incluso el vulgo pudiese hacer uso común de él para sus recubrimientos corporales o el enfundado de sus muebles, probablemente perdería la aureola de glamur, excentricidad, exhibicionismo y exclusividad necesarios para que una de las mujeres más ilustres del firmamento lo eligiese para la elaboración de sus vestidos. Aquí, la singularidad del lujo parece que no se separaría de la idea de rareza, un concepto que, según Calefato (2017b, p. 114), se referiría a bienes naturales u objetos materiales creados o modificados por elementos naturales o temporales. En este sentido, la piel de ballena, azul o gris, con la que se viste la princesa sería un material natural, fruto de la evolución biológica, que tendría un componente informativo trascendente y fuertemente económico.

La afirmación anterior debería ser contextualizada con el diálogo mantenido en el libro 3 entre Leto II y su abuela Jessica, cuando ambos se encuentran por primera vez. La conversación versa sobre la presciencia, el conocimiento de las cosas futuras, una habilidad presente de manera innata tanto en el niño como en su padre, Paul Atreides, que sería potenciada hasta extremos radicalmente insospechados mediante el consumo de la especia *melange*. A Jessica le interesa conducir el diálogo hasta dicho punto puesto que la mujer pretende testar la posibilidad de que su nieto, tal y como ha ocurrido con su hija Alia, pueda convertirse en una abominación. Pero más allá del aspecto relacionado con la salud mental del personaje, trascendente para la narración de la saga, interesaría aquí el ejemplo que pone el niño sobre lo que él cree que desearía hacer la mayoría de la población del Universo Conocido si dispusiese de la posibilidad de prever el futuro: “Most people imagine how nice it would be to know tomorrow's quotation on the price of whale fur” (Herbert, [1976] 2003, p. 96). Resulta muy informativo que se intuya que aquello que querría hacer la gente con su presciencia sería conocer con antelación la cotización de la piel de ballena porque el comentario situaría al material como uno de los elementos más apreciados de un hipotético mercado de valores operante en una ficción futura, proyectada dentro de miles y miles de años. Que esta materia prima es un elemento muy valioso se ratificaría, en el cuarto libro de la saga, en el informe elaborado por la Bene Gesserit sobre el estado del

Imperio en el año 3.508 de reinado de Leto II, convertido ya en un monstruoso ser medio humano medio gusano de arena. Las integrantes de la hermandad aseguran en el apartado económico del documento que, de las grandes familias aristocráticas que se habrían arruinado durante el período del mandato del Atreides analizado, las que menos habrían sufrido serían aquellas que tenían una cartera de negocio diversificada, que incluía inversiones en antigua piel de ballena de Caladan. Incluso la Bene Gesserit negocia con este material: “(*Our ponji rice reserves were increased almost two-fold in this period at the expense of our whale fur holdings. The reasons for this decision will be reviewed in the next period*)³⁰” (Herbert, [1981] 2003, p. 78).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, quedaría claro que la acción de recubrirse el cuerpo con dicho material, singular porque proviene de un planeta concreto y no de ningún otro mundo, y raro porque es fruto de la naturaleza y tiene una cantidad precisa y limitada, supondría, para quien lo hace, distinguirse respecto del resto con un elemento de encarecimiento, idea que, según Calefato (2004, p. 3), implicaría la asunción de los ropajes y revestimientos corporales como objetos transportadores de valor y significado. Las togas de piel de ballena azul o gris utilizadas por Irulan Corrino en sus apariciones sociales serían prendas cargadas de informaciones, de narraciones, que serían consideradas el contenido real de este tipo de objetos. En relación con esta cuestión, Calefato (2005, p. 215) recoge la propuesta de la antropóloga Mary Douglas y el economista Baron Isherwood, que pondrían el énfasis en el valor comunicativo, simbólico y ritual del consumo, actividad que configuraría un sistema de relaciones antes que un uso de los bienes. Así, Irulan Corrino daría orden a quien procediese para adquirir el valioso material con el que deberían de elaborarse prendas de distinción para ella. El mandato de la princesa desencadenaría toda una red de acciones vinculadas entre sí y que servirían para llevar hasta palacio la codiciada piel de ballena cuyo origen se encontraría en una galaxia lejana. Criados, comerciantes o transportistas se pondrían en marcha siguiendo los designios de la mujer. Diseñadores, modistas y costureros harían lo propio para dar forma estética a la prenda final elaborada. Antes incluso de que Irulan pudiera pasear con garbo sus pieles por los lugares en los que desenvuelve su vida social, en los que la princesa pretendería destacar a partir de dichos indumentos, con su acto de consumo, la Corrino ya habría dejado bien claro a todo el mundo su estatus social y su capacidad económica, que la situarían en el vértice de la pirámide imperial. La túnica de piel de ballena azul con sombrero a juego vestida en el libro 2 por la princesa durante la reunión con los conspiradores que quieren acabar con Paul Atreides sustituiría como objeto a la riqueza y categoría de la mujer, transmitiría en cierto modo la manera de pensar y de ver las cosas de la Corrino, evocaría el estilo de vida puesto en práctica por esta persona de eminente pedigrí, esposa, hija y nieta de emperadores. Esta capacidad narrativa de las prendas sería lo que Calefato y Giannone (2003, p. 150) denominan valor comunicativo de un ítem dado, para el que recuperan la propuesta de Thomas Frank sobre el “cool” cultural, un proceso gradual y estratificado por el cual los productos de moda se definirían a través de su propio valor comunicativo. Teniendo en cuenta que ser “cool”, admirable porque está a la moda o es atractivo (Macmillan Dictionary 2020), podría traducirse por estar en la onda, el ser “cool” a partir del revestirse de piel de ballena sería fruto de un curso o ciclo de la moda particular nacido a partir de Irulan Corrino (o de algún referente social similar) y que, poco a poco, se habría ido extendiendo entre otras mujeres pudientes de la alta

30 En cursiva en el original.

sociedad por el hecho de que las ropas elaboradas con ese producto contarían historias de riqueza, lujo y exclusividad.

Siguiendo a Charles Morris (Calefato, 1993, p. 2), las prendas mencionadas, elaboradas con piel de ballena, se enmarcarían en un sistema *signico*, la moda. De la toga y su gorro combinado se tendrían en cuenta la significación, es decir, que tuviesen un significado. En este caso, como ya se ha mencionado anteriormente, se optaría por la significación de la piel relativa a la cercanía con la naturaleza salvaje y su sensualidad además de la riqueza de quien opta por vestirse con ella. Pero en este análisis a partir de Morris también habría que añadir la aportación de la significatividad de las prendas, es decir, el valor de lo que sería significado. Se trataría aquí de calibrar la importancia que tiene algo porque afecta a otras cosas. Por ejemplo, el hecho de otorgarle la suficiente consideración o repercusión al salvajismo atribuido a las pieles vestidas por una mujer, haría que esta fuese considerada en cierto modo peligrosa, lo que motivaría que sus interlocutores se comportasen de una determinada manera, por ejemplo siendo más prudentes con ella, como se explicó con varios ejemplos en páginas anteriores. Lo mismo ocurriría con la sensualidad vinculada a las prendas elaboradas a partir de pieles, una voluptuosidad o aparente concupiscencia que pondría también en guardia a ciertas personas moralmente rígidas, que considerarían impúdicas, obscenas o libertinas a las mujeres vestidas así. También, haciendo ahora hincapié en el significado de riqueza aportado por las pieles, que sería el que parece más obvio en relación con el armario de la princesa Irulan Corrino, estaría claro que la imagen superficial o fachada exterior de opulencia de la bella aristócrata serviría de imán a las personas que tuviesen alguna intención pecuniaria para con ella, ya fuese porque quieren establecer relaciones entre iguales, siguiendo aquella máxima de que el dinero llama al dinero, venderle alguna cosa o, directamente, arrebatarse alguna otra.

Considérese ahora las prendas elaboradas con pieles de ballena, ya sea azul o gris, objetos pertenecientes al sistema de la moda. Piezas que, mediante el juego de la distinción y la imitación, acabarían siendo remedadas por mujeres influenciadas por la princesa o modelos de la talla de esta mujer. Siguiendo a Calefato (1997, p. 79), los indumentos tenidos aquí en cuenta deberían ser considerados revestimientos vanidosos y efímeros, a la vez mundanos y universalmente reproducibles, punto de partida, según la profesora, de una nueva epistemología del valor. La toga vestida por Irulan en su encuentro con los conspiradores, con su sombrero a juego, habría sido ideada y elaborada respondiendo a unos criterios formales determinados que le otorgarían una estética concreta y, en principio, exclusiva o singular. Se trataría de una pieza original que vería incrementada su estima como prenda prototípica al ser emulada o reinterpretada por las mujeres que, impresionadas por el modelo y empujadas por el “trickle-down”, decidiesen vestir con una túnica lo más igual posible a la de la princesa. Este gesto de las imitadoras pondría a su vez en marcha la red de acciones vinculadas cuya intención sería llevar a casa la materia prima que permitiría la elaboración de la prenda elegida o, en una fase más desarrollada del sistema, adquirir en un comercio exclusivo la toga de piel de ballena con su gorro a juego ya confeccionada. Se apela aquí a la dimensión económica o de consumo vistoso teorizado por el sociólogo y economista estadounidense Thorstein Veblen y que trataría del consumo de objetos o productos para el bienestar personal pero de los que destacaría su funcionamiento como signo de riqueza y, por lo tanto, honorífico para el que lo

consume (Calefato, 2005, p. 205). Teniendo en cuenta, como se ha explicado unas líneas más arriba, que la piel de ballena es un material apreciado y prestigioso, altamente valorado como producto a partir del cual hacer negocios, revestirse con él supondría un ejercicio directo e insolente de exhibición de la pompa y el boato que uno querría comunicar a los demás que tiene. Ciertamente vestir así es un gasto económico que se realizaría con la intención de que los otros percibiesen la fortuna y el estatus de quien viste de esa manera, gracias al valor comunicativo de la prenda. Desde luego que las señoras que decidiesen imitar a la princesa Corrino a la hora de vestir y utilizarasen, además, materiales de primera calidad como el apuntado aquí, deberían necesariamente ser mujeres con un poder adquisitivo elevado puesto que de lo contrario no podrían permitirse el capricho de la apariencia con el que gritar a los cuatro vientos lo inmensamente ricas que son cuando se levantan por las mañanas y lo descomunadamente acaudaladas que siguen siendo cuando se acuestan por las noches.

Pero si bien la piel de ballena sería un revestimiento corporal cargado de valor, pero con un costo concreto al fin y al cabo, por muy alto que fuese, en el Universo Conocido existirían también tejidos que serían estimados de manera tan prominente que directamente carecerían de precio porque su valor sería incalculable. Es el caso, por ejemplo, de la cinta de pelo de fibra de especia trenzada, con el halcón Atreides trabajado en oro y verde, que luce en el libro 3 el cadáver de la hermana de Paul Atreides en su cabeza y que el líder *fremen* Stilgar guarda para Leto II después de depositar en el desierto el cuerpo sin vida de la regente imperial. El antiguo *naib* o jefe de la tribu del *sietch* Tabr habría recogido la cinta para llevársela como presente al nuevo emperador, el hijo de Paul Atreides, a falta de pocas páginas para concluir la novela. Sentado en el Trono del León, Leto II acepta el obsequio que le trae el viejo *fremen*, al que pretende corresponder ofreciéndole a su vez cualquiera de los costosos regalos con los que otros representantes tribales del planeta han mostrado públicamente su respeto y honor ante el nuevo emperador. Pero Stilgar responde negativamente:

'I accept your gift then,' Leto said. He rocked forward, brought up the hem of Ghanima's robe, ripped a thin strip from it. 'In return, I give you this bit of Ghanima's robe, the robe she wore when she was stolen from your desert camp, forcing me to save her.'
Stilgar accepted the cloth in a trembling hand. 'Do you mock me, My Lord?'
'Mock you? By my name, Stilgar, never would I mock you. I have given you a gift without price. I command you to carry it always next to your heart as a reminder that all humans are prone to error and all leaders are human.' (Herbert, [1976] 2003, p. 420)

Como Stilgar rechaza los costosos regalos, Leto II le ofrece a cambio de la cinta de pelo de su tía una tira del dobladillo de la túnica de su hermana, Ghanima. El intercambio sería equitativo por cuanto ambos trozos de tela poseerían un valor inconmensurable. Con relación al fragmento de túnica de la niña, la pieza contendría una significación especial porque se trata de la ropa que la chica llevaba cuando fue secuestrada del campamento de Stilgar en el desierto. De este modo, serviría de recordatorio al viejo líder *fremen* del error cometido en cuanto a la seguridad de los Atreides. Un correctivo que, en cualquier caso, trascendería su faceta de escarmiento para mostrar también la potencial capacidad distintiva como revestimiento corporal. Para entender el argumento, bastaría ponerse en la mente de los compañeros de tribu de Stilgar, fervorosos creyentes de la religión de Muad'Dib. Cuando el *naib* adornase su cuerpo con una tira del vestido de la hija del mismísimo mesías, que cumplió con la profecía

llegando del mundo exterior, hijo de una Bene Gesserit, para guiar a los *fremen* hacia la verdadera libertad, los piadosos habitantes del desierto trazarían fácilmente el recorrido entre la pieza textil y la persona venerada. Por este motivo, el pedazo de tela adquiriría un formidable valor como objeto. Del tejido se inferirían, además, posibilidades mágicas, teniendo en cuenta el alto grado de superstición que imperaría en la cultura *fremen*. La tira del vestido de Ghanima sería vista como un amuleto y pasaría a ser utilizada incluso como emblema protector del clan del *sietch* Tabr o de los individuos que habitasen esas grutas y que pudiesen tocar o endosar la cinta. La idea sería parecida al pensamiento mágico recogido por Moro ([1516] 1999, p. 164) respecto de las vestiduras de los sacerdotes que acompañan a los utopianos a la batalla. Cuando estos ganan, si ven a los sacerdotes creen que tendrán la vida salvada y, además, quien pueda tocar sus flotantes ropajes preservará sus bienes de todo el daño de la guerra.

Una dinámica muy similar sería la que se produce, en el libro 3, en la bulliciosa plaza en la que convergen el Palacio de Arrakeen y el Templo de Alia, donde creyentes de Arrakis y también devotos venidos desde los múltiples planetas que conforman el Imperio acudirían en peregrinación para cumplir religiosamente con el culto al mesías y a su hermana. Entre las gentes congregadas, vendedores ambulantes de todo tipo y pelaje: “One vendor had exotic bits of cloth 'guaranteed to have been touched by Muad'Dib himself!'” (Herbert, [1976] 2003, p. 41). Peregrinos incautos se harían con el estrafalario trozo de la tela que presuntamente habría estado en contacto con la piel del redentor. La cinta de pelo de Alia, la tira del vestido de Ghanima y el retal supuestamente tocado por Paul-Muad'Dib pertenecerían al grupo de objetos que serían agrupados bajo el término “fetichismo”, que según Calefato (1992a, p. 12) representaría el momento de valorización perversa de la cosa, el *sex-appeal* de lo inorgánico propuesto por el filósofo alemán Walter Benjamin. La investigadora (2003c, p. 57) habría definido fetichismo como el “poder vivo de los objetos que nos rodean”, que conseguiría transformar las cosas en personas y viceversa. En este sentido, tomando por ejemplo como referencia el trozo de tela supuestamente tocado por el mesías, ofrecido a los peregrinos por los vendedores ambulantes, el tejido devendría a ojos del creyente la persona representada, la porción de trapo sería Muad'Dib. Asimismo, Paul Atrides como figura adorada y reverenciada se concretaría en la pieza textil, toda la historia de vida, la carne y el espíritu del salvador se condensaría, desde la óptica del que cree, en unos centímetros de fibras tejidas compradas en un mercadillo callejero. En este ejercicio fetichista de interpretación de la cosa, afirma Calefato (2015a, p. 340) que los revestimientos corporales serían vistos como cadáveres que generan fascinación, que detentan *sex-appeal*. Por otro lado, también asumirían un poder vivo, como si estuviesen animados, al prescindir del cuerpo que los endosa.

La cinta del pelo de Alia, la tira de túnica de Ghanima y la tela tocada por Paul serían reliquias Atrides venerables, fetiches que, además, serían utilizados como complemento en la *performance* vestimentaria de los individuos que se hiciesen con ellos. Así, utilizándolos, un *fremen* prototípico del desierto acrecentaría el valor estético de su indumentaria. *Destiltraje*, capa *jubba* y botas del desierto mejorarían su función embellecedora si esa vestimenta fuese completada por ejemplo con la cinta del pelo de Alia, colocada decorosamente en el borde de la capucha o anudada al cuello del *destiltraje*. Esta pieza de tela pasaría a funcionar como un accesorio que, siguiendo a Calefato (1986, p. 71), otorgaría al revestimiento un nuevo valor en un sentido diferente

al inmediatamente económico y regulado por el intercambio. Lo que valdría aquí sería la fascinación de la apariencia. De hecho, si se concibe como texto de lectura el cuerpo revestido del *fremen* del desierto que se hubiese anudado la cinta del pelo de Alia al cuello con la idea de completar o mejorar su indumentaria, esa banda de tejido protagonizaría una situación paradójica. Por un lado, permanecería callada, un silencio que vendría motivado porque aquello que habla, que transmite, que cuenta, sería el conglomerado vestimentario. Por otro lado, la cinta estaría atiborrada de significación. Esto sería así porque ese mismo *fremen*, con un mismo *destiltraje*, una misma capa *jubba* y unas mismas botas, si decidiese colocarse un accesorio diferente, por ejemplo una tela comprada a los comerciantes de la plaza de Arrakeen atada al muslo a modo de ligero, alteraría el argumento completo del conjunto. En este sentido, afirma Calefato (1989, p. 11) que la concepción sería similar a la de un género literario en el que los textos concretos serían caracterizados por las variantes e indicios. Aunque se aleje del objeto de análisis aquí realizado, se cree conveniente hacer notar que el argumento remitiría al valor de la moda escrita detectado por Barthes (Calefato, 1986, p. 20), según el cual los enunciados sobre moda en las revistas especializadas estarían fuera de valor porque cada sentencia de moda, escrita o real, adquiriría significado no por el contexto, sino por la oposición entre estar de moda o estar fuera de la moda.

Volviendo al *fremen* del desierto enfundado en *destiltraje*, capa y botas, que complementa su bricolaje vestimentario con algún fetiche de tela colocado cuidadosamente en algún lugar concreto de su cuerpo revestido, decir que lo que se mantiene inalterable como presencia constante de ese texto de lectura sería el traje de destilación. El *destiltraje* poseería, además, una característica que lo haría singular y digno de ser usado en pos de la distinción. Se trata de una pieza de ropa “de manufactura *fremen*”, con toda la carga que ese hecho implicaría en relación con el artesanado, la producción local, la perfección, la calidad y la durabilidad que se presupone, según Calefato (2009a, p. 42), a la “slow fashion” de lujo. A lo largo de toda la saga Herbert relaciona la cultura vestimentaria de las tribus del desierto con la tradición de un artesanado excepcional. Sobre todo a la hora de plasmar la elaboración de la prenda emblemática de esta narración de ciencia ficción. Uno de los pasajes más evidentes en este sentido se produce en el libro 1, en el diálogo entre el duque Leto Atreides y el ecólogo imperial, el doctor Kynes, antes de visitar una mina de especia. El funcionario imperial se dispone a comprobar que tanto el duque como su hijo se hayan ajustado de manera correcta el *destiltraje*: “‘The design and manufacture of these stillsuits bespeaks a high degree of sophistication,’ the Duke said” (Herbert, [1965] 2007, p. 123). El comentario obsequioso del Atreides provoca que el funcionario introduzca en la conversación la posibilidad de que algún día pueda enseñar al duque una factoría de *destiltrajes*, talleres que se encuentran en los *sietch*, las villas subterráneas del desierto. Leto considera interesante la propuesta pero añade que “‘I note that suits are manufactured also in some garrison cities.’ ‘Inferior copies,’ Kynes said” (Herbert, [1965] 2007, p. 123). El comentario Kynes serviría para zanjar un posible debate sobre la calidad de los *destiltrajes* en comparación con versiones de la prenda realizadas por manos ajenas a la impenetrable sociedad *fremen*. Quedaría claro que no hay discusión posible y que, por lo que a trajes de destilación se refiere, lo propio sería confiar exclusivamente en los manufacturados por las tribus del desierto.

El hecho de que un *destiltraje* fuese “de manufactura *fremen*” serviría de garantía de perfección, teniendo en cuenta lo importante que resulta en un mundo hostil y yermo como es el planeta Arrakis poder contar con un sistema tan óptimo como es el “stillsuit” para evitar las pérdidas de humedad corporal y conservar, por lo tanto, el agua. Catalogar un traje de destilación de esa manera sería equiparable a la acción de “firmar” una prenda por parte de un creador de alta moda prestigioso. En el Universo Conocido la firma no sería tal, sino que se trataría de una denominación que, en cualquier caso, definiría a la prenda como ligada a la dimensión artesanal y artística de la creación estilística, asociándola con la manualidad, la carga pasional e identitaria (Calefato, 2006a, p. 91). El *destiltraje* se elabora de manera artesanal y, de hecho, saber confeccionar esta pieza vestimentaria y arreglar sus partes dañadas constituye parte de aquellos conocimientos que sí o sí debería poseer cualquier *fremen* que se precie. Es lo que se denominaría el arte del *destiltraje*, una técnica que emergería aparejada a la disciplina del agua, que marca cualquier decisión del pueblo del desierto. En cuanto a la carga pasional e identitaria, estaría fuera de dudas por cuanto el traje de destilación es considerado, incluso por algunos personajes de la saga, la llave que abre la puerta de acceso a la cultura *fremen* del planeta Arrakis. Esto sería así, además, porque el *destiltraje* condensaría en sí toda una exquisita tecnología de recuperación y reciclado del agua, como se encarga de explicar el doctor Kynes al duque, pero principalmente por todo el potencial comunicativo que acompaña al traje, blasón de la identidad de los *fremen* como pueblo de la arena, elemento aglutinador de toda una entera población planetaria. *Destiltraje* “de manufactura *fremen*” sería una firma que no aparece en ningún lugar del traje de destilación, sino que sería una nominación que viene sobreentendida y que el traje reivindicaría por sí mismo abriendo sus posibilidades narrativas con relación a la calidad de su elaboración y a su funcionamiento óptimo. Calefato (1992a, p. 29) explica que la firma acrecentaría el valor de mercado y el valor estético de la pieza y consagraría, de alguna manera, la mediación entre la aceptación del modelo, que remitiría a la imitación, y la reivindicación de la unicidad, que llevaría al usuario a la distinción. En el mundo real, la firma sería, además, un detalle del lenguaje que originaría el valor, que no tendría relación con el artículo en sí sino con la firma del autor (2006b, p. 143). En este sentido, cuanto más firmado apareciese un revestimiento más aumentaría su valor como aprecio y, también, más se incrementaría su precio (1989, p. 9). Es lo que Calefato (1992a, p. 32) califica de paradoja inmoral del sistema de la moda, que por un lado clamaría la euforia de la nominación pero por el otro representaría la generalidad más vacía y la sustituibilidad del cuerpo. Con relación al *destiltraje* “de manufactura *fremen*”, la firma no sería tal pero vendría implícita en la existencia del excepcional producto, lo que generaría un aura de exclusividad y de distinción. Teniendo en cuenta la popularidad que dicha prenda adquiere en el Universo Conocido a raíz de la llegada de los Atréides al Trono del León, un habitante de cualquiera de los planetas sometidos que deseara imitar a los nuevos señores-referentes y lo quisiese hacer con todas las consecuencias, optaría por el traje de destilación “de manufactura *fremen*” si le diesen a elegir entre ese en concreto y uno exactamente igual que supiese que hubiese sido elaborado en cualquier otro planeta por manos ajenas a la cultura *fremen*. El traje firmado con la aureola de “fremenidad” sería percibido como más completo, más bello, sin duda mejor y se apostaría por dicha prenda porque, sobre el cuerpo, convertiría en un ser distinguido, singular, a la persona que la lleva. Ese *destiltraje* sería el más buscado y el objeto por el que más dinero se estaría dispuesto a pagar. Todos aquellos individuos de los diferentes planetas sometidos por los Atréides y

sus ejércitos *fremen* desearían un *destiltraje* firmado por ser “de manufactura *fremen*” y, al final, cuando todos vistiesen iguales, con sus trajes de destilación provenientes de los *sietch* de Arrakis, se habrían convertido en replicantes intercambiables.

Tal y como ocurriría en la vida real con las piezas textiles firmadas, la saga de *Dune* también contempla fenómenos falsarios respecto de los “*stillsuit*” originales elaborados de manera artesanal por los pueblos del desierto. Por ejemplo, en el libro 1, los trajes de destilación fabricados por uno de los invitados a la cena de gala organizada por dama Jessica en el Palacio de Arrakeen, un rico empresario de la megalópolis de Carthag. Los productos de este hombre de negocios se ubicarían en lo que el semiólogo italiano Ugo Volli (Calefato, 1992a, p. 34) explica como falsificación que no enfatizaría la autenticidad de la pieza sino que sería una opción consciente y revelaría la naturaleza literal de la economía simbólica de la moda. Un habitante de un planeta lejano a Arrakis que quisiese imitar a los *fremen* pero no pudiera permitirse pagar el montante económico solicitado por los artesanos de calidad del desierto, se decantaría por adquirir uno de los *destiltrajes* del empresario de Carthag, si diesen el pego estético aún sabiendo que no son “de manufactura *fremen*”. El comprador se decantaría, en este caso, por lo falso, que Calefato (1992a, p. 34) sistematizaría como imitación, falsificación de la firma o de la marca y creación de firmas o marcas que parecerían o sonarían como la original. En el caso anterior se estaría hablando de la imitación del *destiltraje* original. En cuanto al valor, el de la falsificación pasaría a ser del tipo replicante y representaría la extremización irónica de la reproducibilidad de la obra de arte, que en este caso sería el *destiltraje* tradicional y único, porque cada uno es singular y personalizado, elaborado en los *sietch* del desierto por las manos expertas de los miembros de la tribu. Pero si se atiende a la función práctica del traje de destilación, aquella por la que se espera que el *destiltraje* mantenga con vida en el desierto a quien lo viste conservando su humedad corporal, Jessica sentenciaría de manera clara los *destiltrajes* falsarios fabricados en Carthag: “[O]nly a fool would be caught in the deep desert wearing one of the man's suits” (Herbert, [1965] 2007, p. 147). Ocurriría algo similar con los *destiltrajes* dudosos vendidos por los contrabandistas, tal y como se pone de manifiesto en el libro 1 en el reencuentro, años después del ataque Harkonnen a los Atréides en el feudo de Arrakis, entre Paul y el guerrero trovador Gurney Halleck, que ha permanecido durante años cobijado entre un grupo de contrabandistas. “Gurney stood in the same spot, but had sheathed his knife, pulled the robe away from his breast to expose the slick grayness of an issue *stillsuit*, the type the smugglers traded for among the *sietch* warrens” (Herbert, [1965] 2007, p. 492). El traje de destilación del guerrero trovador sería una pieza de equipamiento para los individuos que integran el grupo de contrabandistas. Se consideraría como un tipo especial de uniforme que, en cualquier caso, pertenecería a la categoría de los trajes que son objeto de trapicheo por parte de los traficantes y, por lo tanto, nada tendrían que ver con los “de manufactura *fremen*” y siempre serían de valor inferior a los auténticos. Sería también el caso, evidente este último, de los ya mencionados *destiltrajes* de imitación que se habrían ido popularizando como alta moda en los diferentes planetas que conforman el Imperio, como se relata en el libro 3. Se comportarían como copias falsas que, siguiendo a Umberto Eco (Calefato, 1992a, p. 35), dispondrían como el original de relevancia semiótica, estética, filosófica y social, puesto que un fraude de mercado o una imitación también conseguiría producir comportamientos sociales de adquisición o de exhibición. Es decir, como objetos de uso para recubrimiento corporal, contendrían todas y cada

una de las prerrogativas de los *destiltrajes* originales aunque fuesen de inferior valor, ya que podrían ser comprados, vendidos, vestidos, comunicarían, marcarían diferencias de género, de estatus, etc.

Se centra la atención a partir de ahora en la curiosa imagen que los integrantes del Gremio Espacial lucen en la película dirigida por Lynch a la altura de la parte superior del pecho izquierdo (figura 2.11.1.). Los caricaturescos individuos, de supurantes heridas faciales y ridículas e informes vestimentas de color negro que los convertirían en una especie de humanos pingüinoides, pasearían allá por donde van una raya horizontal que une tres pequeños círculos del mismo tamaño. Ante un diseño de este tipo, colocado en un punto de la vestimenta tan estratégico, el ojo del espectador

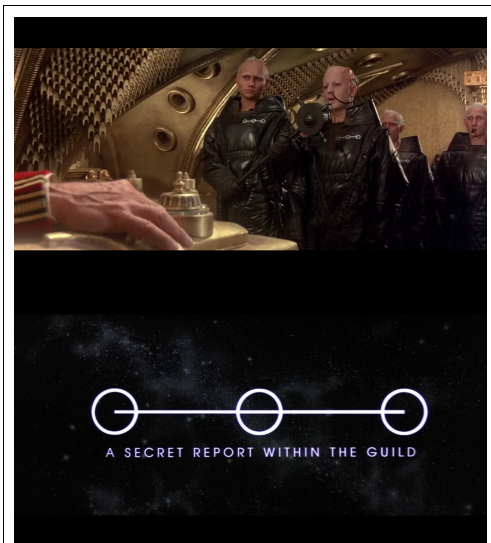


Figura 2.11.1. Los gremiales de David Lynch lucen el símbolo de los tres círculos unidos en el pecho.

rápidamente inferiría que el distintivo se corresponde con algún tipo de logotipo de marca, que actuaría como símbolo universal que representaría de manera abstracta el Gremio Espacial del que forman parte estos grotescos seres. Este logotipo, de hecho, sirve al inicio de la película para acompañar y enmarcar visualmente la voz en *off* que relata el informe interno del Gremio, que se ocupa del problema de base que da pie a la historia que va a narrarse a continuación, a saber, la pugna entre la Casa de Corrino del emperador Shaddam IV, la Casa de Harkonnen del barón Vladimir Harkonnen y la Casa de Atreides del duque Leto Atreides, con el trasfondo de la disputa por controlar la producción de especia *melange* del planeta Arrakis, esencial para los viajes interestelares de los que el Gremio Espacial detenta el monopolio (figura 2.11.1.). El diseño se comportaría sobre el pecho izquierdo de los gremiales como si fuese el mítico cocodrilo de los polos de Lacoste, la mundialmente conocida “swoosh” de los productos

deportivos de Nike o, en caso de que lanzase una línea de camisetas o polos con los que agasajar a sus clientes más fanáticos, la manzana mordida de la tecnológica Apple. Entendido el Gremio Espacial como una empresa dedicada a ofrecer costosísimos viajes entre galaxias a las familias aristocráticas integrantes del *landsraad*, el dibujo se leería como un símbolo reconocible en todo el Imperio del Universo Conocido de una marca que, siguiendo a Calefato (2006a, p. 90), denotaría propiedad, proveniencia y calidad de un producto. Un signo que cualquier integrante de la élite del Imperio identificaría con un viaje entre puntos diferentes del espacio sin necesidad de moverse, de manera instantánea y segura, gracias a la capacidad desarrollada por los Timoneles a raíz del consumo de *melange* y de la comprensión absoluta y manejo sublime de las matemáticas.

Logotipos o representaciones abstractas de marcas parecen también los símbolos que lucen a la altura del pecho izquierdo en la miniserie 1 las mujeres que observan como la niña Alia amenaza al emperador Shaddam IV justo antes de la batalla de Arrakeen (figura 2.11.2.). La escena recoge el pasaje relatado en el libro 1, cuando la corte de Corrino se desplaza hasta Arrakis con sus temidas legiones de Sardaukar para poner fin a la revuelta *fremen* liderada por Muad'Dib, que está haciendo peligrar la producción de especia. Por lo relatado en la novela, el emperador acude a la batalla en el planeta Dune acompañado de una extensa representación de lo más granado de la corte y de las Grandes Casas del Imperio. Por lo tanto, se deduciría que a parte de algunos criados, las integrantes de la Bene Gesserit y los miembros del Gremio Espacial o los militares identificables por sus uniformes, muchos de los actores presentes en la escena representarían a los miembros de las grandes familias aristocráticas que componen la élite social más exquisita, interpretando a los propios nobles o a altos funcionarios delegados, que reemplazarían a los primeros en el belicoso viaje. Eso serían precisamente las mujeres aquí apuntadas. En caso de aceptarse esta interpretación, ellas y sus chaquetas “de marca” otorgarían una dimensión nueva a las familias aristocráticas de la saga, que serían vistas y leídas, con la ayuda de los mensajes que incluyen en sus ropas, como grandes empresas también identificables a partir de logotipos externos que interactúan a nivel simbólico con otros logotipos, como los ya apuntados del Gremio Espacial. De hecho, los gremiales en las miniseries 1 y 2 también aprovecharían, como en la película, las posibilidades comunicativas de los logotipos identificativos. Así, el representante del Gremio Espacial en la escena de la cena de gala de la miniserie 1 acude a la cita con unos ropajes que incluyen, en la parte superior frontal, el símbolo que le identificaría como perteneciente a su “empresa”, un diseño consistente en tres rayas verticales de las mismas dimensiones sobre las que aparecen dos figuras circulares oblicuas ligeramente ladeadas que acaban formando una especie de letra equis (figura 2.11.2.). Este símbolo también ha podido verse en el capítulo primero de esta miniserie, sobre la nave que transporta al Timonel que debe ponerse a los mandos del carguero que conduce a la familia Atreides desde Caladan hasta su destino *arrakiano*. Asimismo, aparece en el pecho izquierdo de las vestimentas violeta oscuro



Figura 2.11.2. Las Grandes Casas marcan la indumentaria de sus representantes. Abajo, dos ejemplos del símbolo de los gremiales en la miniserie 1.

de los siniestros gremiales que acompañan al Timonel en el carguero o que conforman la representación de esta entidad en la corte de Shaddam IV. Pero volviendo a la cena de gala y a las élites sociales, destacar que en el Palacio de Arrakeen el gremial no sería el único en aparecer con algún tipo de emblema en la parte superior de la ropa. Otros invitados, tanto hombres como mujeres, lucirían en su pecho, a la altura del esternón, símbolos de algún tipo, de colores chillones y formas caprichosas y características, que responderían a alguna clase de voluntad identificadora. Con relación a las Grandes Casas, los Atréides no dejan pasar oportunidad de colocar el halcón que los simboliza tanto en uniformes para la familia o los subalternos, como en variopintos ropajes, un ave rapaz que se utilizaría, incluso, como decoración de estancias y edificios, como se pone de manifiesto en la miniserie 2 (figura 2.11.3.). Una presencia que también se da en la película de 1984, donde los uniformes del duque Leto y sus más directos colaboradores incluyen bordado el halcón Atréides (figura 2.11.3.). En definitiva, tal y como ocurriría en la vida real del individuo inmerso en la economía de mercado basada en la adquisición de productos identificados y marcados, la representación audiovisual de la civilización imaginada por Herbert en la saga también incluiría una visión “marcada” de los cuerpos revestidos que se ponen socialmente en relación. Como afirma Calefato (2006b, p. 136), la prenda, el objeto de revestimiento, se transformaría en nombre, y el nombre como marca se convertiría en mito, principio y vehículo de significado que sería aparentemente natural pero que realmente habría sido desarrollado culturalmente a través de complejas estrategias de manipulación y fingimiento.

Sobre esta cuestión, explica Calefato (2006a, pp. 89-90) que la marca sería nombre dinero, nombre valor por excelencia, nombre lujo y nombre estilo de vida que traduciría el dinero. Esto sería así porque el dinero se habría dado un nombre a través del nombre propio. Siguiendo a Naomi Klein, Calefato (2006b, pp. 136-137) habla de la creación a nivel mundial de un estilo o filosofía de vida alrededor de las marcas, que serían presentadas como el verdadero único producto que las empresas crearían, dejando la producción de los bienes que posteriormente serían marcados a las compañías anónimas dispersas por el mundo. Además, se denunciaría lo que vendría a considerarse la separación de los que producen y de lo que es producido, ya que difícilmente la mano de obra que produce las mercancías marcadas podrá lucir nunca esos revestimientos en su propio cuerpo. Llevada la línea argumental anterior a la ficción imaginada por Herbert, la marca Gremio Espacial sería interpretada como nombre dinero, por cuanto los servicios que ofrece esta empresa, bancarios y mayormente de viajes intergalácticos, costarían un potosí, como se pone de manifiesto en múltiples ocasiones a lo largo de la saga. Pero el Gremio Espacial también sería nombre valor, ya que centrándose en los viajes estelares, estos servicios estarían convenientemente garantizados y los que los contratasen pueden confiar en los Timoneles aquello que más valor tiene, la propia vida, para cruzar el universo de una punta a otra en un instante, en un ejercicio ciertamente arriesgado. En cuanto al nombre lujo, está claro que la experiencia ofrecida por el Gremio Espacial estaría al alcance de unos pocos privilegiados que, además, adquiriendo estos servicios de transporte llevarían un estilo de vida transplanetario, propio de una élite selecta que, como se verá más adelante, se caracterizaría por una percepción espacial bastante peculiar. Por otro lado, si se traslada a nivel universal la perspectiva mundial de un mercado regido por las marcas, el producto ofrecido por el Gremio Espacial sería la consecuencia del dominio absoluto de un conocimiento y una técnica, pero también del uso de un producto, la especia, recolectada en un único lugar

del cosmos cuyos pobladores difícilmente adquirirían los productos ofrecidos en virtud de la *melange* que ellos recolectan para la empresa que detenta la marca.

Como en el mundo real, en el Universo Conocido las “marcas” también serían nombres propios. La raya que une tres puntos o las tres rayas sobre las que se inscribe una equis simbolizarían la marca Gremio Espacial, el halcón encarnaría la marca Atreides y otros logotipos remitirían a otras marcas que representarían diversos colectivos importantes u otras grandes familias. Esas rúbricas denominarían un conjunto para distinguirlo de otros, encarnarían, tal como propone Calefato (2009a, p. 118), un concepto, un valor, una emoción, una narración, serían un signo empapado de un poder especial. La marca Atreides, por ejemplo, representaría como ya se ha comentado la idea de familia prototípica de la América en la que fue escrito el libro 1, en los años sesenta del siglo pasado, blanca, heterosexual y protestante. Además, encarnaría valores como la superación, la constancia o el esfuerzo y situaciones relacionadas con la vida aventurera. Siguiendo a Barthes (Calefato, 1986, p. 65), se diría que las marcas Atreides o Gremio Espacial vagarían entre presencia y evocación, y que poseerían tres facultades peculiares: esencialización, citación y exploración. En el sistema de la moda del semiólogo francés, la primera hablaría de proximidad y pertenencia directa del nombre a la pieza firmada. La marca Atreides representada por un halcón e insertada en las diferentes piezas de ropa vestidas por los individuos remitiría como signo a una única realidad extralingüística, a saber, el linaje de esa familia aristocrática concreta. La citación entendería el nombre como símbolo ligado al estatus social y a elecciones existenciales conectadas con la dimensión pública del sistema de la moda. En el ejemplo, la marca Atreides simbolizaría la gran popularidad de la que disfruta el duque Leto Atreides entre las Grandes Casas que conforman el *landsraad*, como se encarga de explicar su hijo Paul en la segunda página del libro 1. Los Atreides poseen fama y aplauso entre la élite del universo por lo tanto cualquier cosa marcada con el halcón

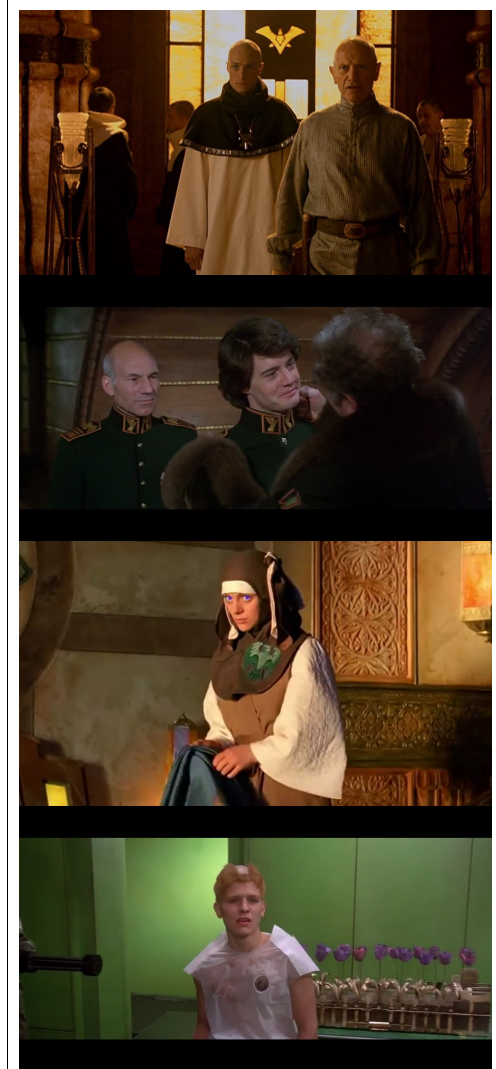


Figura 2.11.3. Diversos ejemplos del halcón Atreides y, abajo a la derecha, el esclavo Harkonnen marcado fatalmente por la válvula cardíaca.

contendría la nombradía y la buena reputación de aquellos a los que representa ese nombre, esa marca. Pero en la narración de Herbert esta situación aparentemente positiva sería un arma de doble filo, como se encarga de explicar la computadora humana Thufir Hawat al joven Atreides: “A popular man arouses the jealousy of the powerful” (Herbert, [1965] 2007, p. 2). En cuanto a la tercera facultad, la exploración, en el sistema de la moda de Barthes remitiría al nombre propio como icono, que por sí mismo exhibiría el entero universo mundano al que la pieza de moda pertenece. Llevado el argumento a la ciencia ficción del escritor, la marca Atreides por sí misma explicaría al lector o espectador la entera civilización en la que se circunscribe, un estadio imaginario de la humanidad denominado Gran Convención:

“[T]he universal truce enforced under the power balance maintained by the Guild, the Great Houses, and the Imperium. Its chief rule prohibits the use of atomic weapons against human targets. Each rule of the Great Convention begins: 'The forms must be obeyed...’” (Herbert, [1965] 2007, p. 593)

En este sistema muchas familias aristocráticas, cada una con su propio nombre como marca, se integran políticamente en el *landsraad*, se someten al emperador y a su vez controlan poblaciones compuestas por millones de personas repartidas en planetas o grupos de planetas, que se administran, por ejemplo, como ducados, baronías o condados, en un modo de vida que recordaría al sistema medieval europeo. En este contexto, el halcón como marca de la Casa de Atreides, con su fascinante poder, garantizaría la correspondencia permanente entre los objetos marcados con él y las narraciones contenidas en el símbolo del ave rapaz. Lo Atreides sería necesariamente benigno, transmitiría listeza, coraje, valor, ética, belleza, calidad y justicia, haría sentir emociones propias de una vida repleta de peripecias, narraciones enraizadas en la historia más profunda de la humanidad, una crónica de individuos sobresalientes caracterizados por la excelencia. En su fuerza de marca, el nombre Atreides colocado en un revestimiento satisfaría la lógica de la ostentación y declararía las razones y los estatutos de dicha ostentación (Calefato, 1992a, pp. 31-32).

Con respecto a la marca Gremio Espacial, la presencia en los objetos de la raya que une tres círculos, en la versión de la película de Lynch, o de las tres rayas con la equis inscrita en ellas en la miniserie 1, convertiría también a esos elementos en depositarios de relatos poderosos y determinados. A pesar del secretismo y la tenebrosidad que arroja a este colectivo, lo marcado como gremial se leería e interpretaría como algo seguro, efectivo, certero, inmediato y exorbitantemente costoso, con el punto de exhibición y alarde que comportaría esta característica para quien consume un producto así calificado. El Gremio Espacial sería una de las patas que sustenta el trípode político de la Gran Convención. En la imaginación de Herbert, la entidad tiene tamaño importancia que “[t]he Guild monopoly on space travel and transport and upon international banking is taken as the beginning point of the Imperial Calendar” (Herbert, [1965] 2007, p. 594). Una corporación de esas características y poder de buen seguro que sería sobradamente célebre entre la población de los diversos planetas que componen el Imperio, su marca plenamente reconocible. Se utiliza ahora la propuesta traída desde el ámbito de la gramática especulativa por Charles Sanders Peirce (Calefato, 1992b, p. 32) para explicar el recorrido significativo de la marca Gremio Espacial hasta el período relatado en los libros 1, 2 y 3. Se parte de la base de que la sociedad del Imperio se regiría por los preceptos surgidos a raíz de la Yihad Butleriana

y que pasan, en esencia, por la aversión a construir artilugios que se asemejen a mentes humanas, que se traduce en una prohibición explícita. La cruzada contra los robots, las computadoras y las máquinas pensantes, que finalizó con la victoria de los humanos sobre lo inorgánico, comenzó en el 201 antes del Gremio y acabó en el 108 antes del Gremio, según se explica en el primer volumen de la saga (Herbert, [1965] 2007, p. 596). Poco más de cien años después, los gremiales establecieron su monopolio de viajes interestelares como gran empresa que ofrece ese y otros servicios menores a la élite conformada por las familias aristocráticas. Siguiendo la explicación de Peirce del estatus sígnico del nombre propio en términos dinámicos, en un inicio, el nombre Gremio Espacial sería simplemente un índice. Es decir, su presencia fonética o visual indicaría o señalaría una realidad concreta, en este caso, la segunda escuela de entrenamiento físico y mental, junto con la Bene Gesserit, surgida después de la Yihad Butleriana (Herbert, [1965] 2007, p. 594). Se diría que nace y se presenta en sociedad con un “soy el Gremio Espacial”. Así va dándose a conocer entre los poderosos implicados en la Gran Convención, que van teniendo una primera aproximación o contacto con los gremiales, su organización y los productos que esta escuela-empresa ofrece. En un segundo estadio, el nombre Gremio Espacial, pasaría a ser un icono del índice previo. Como signo, retendría cierta semejanza con respecto a la escuela posbutleriana representada. En un tercer nivel, una vez el nombre Gremio Espacial ha conseguido ser familiar entre la población humana universal, pasaría a ser símbolo, que se representaría como icono de un índice del individuo nombrado desde el punto de vista del interpretante (Calefato, 1992b, p. 32). Sería ahora cuando el logotipo de los gremiales pasaría a encarnar, por convención o asociación, a la entidad y también el estatus y el *modus vivendi* de las personas que pudieran hacerse con alguno de sus artículos y servicios, que vendrían marcados con el logotipo correspondiente.

Para cerrar esta reflexión sobre el cuerpo revestido y los nombres distintivos en la ficción imaginada por Herbert se va a hacer mención a uno de los puntos oscuros del fenómeno de las marcas. La cuestión se aborda, además, poniendo el foco en la joven sirvienta que, en la miniserie 1, huye gritando aterrorizada de la estancia de Paul Atreides, recién llegado a Arrakis, después del episodio en el que el muchacho ha sido atacado por un *cazador-buscador*, “a ravening sliver of suspensor-buoyed metal guided as a weapon by a nearby control console; common assassination device” (Herbert, [1965] 2007, p. 595). La doncella, una *arrakiana* de ojos con la “marca Ibad” de la especia, viste el uniforme reglamentario para las domésticas del palacio, del que destaca una pieza que le recubre la cabeza, que recuerda a la “al-amira” islámica y que en la parte inferior, sobre el pecho izquierdo, lleva cosido el símbolo del halcón de la Casa de Atreides (figura 2.11.3.). La marca es el logotipo de una familia aristocrática del *landsraad* y, por tanto, actuaría como nominador de la joven. Ella se llamaría Lichna, Dhuri, Subiay, Harah o cualquier otro nombre *fremen* pero por efecto del halcón pasaría a ser una sirvienta anónima, un ente orgánico vinculado a la Casa de Atreides, a disposición del encargo de los integrantes de la familia noble o de sus directos colaboradores, en cumplimiento de la pirámide social. Esa sería, siguiendo a Calefato (1992b, p. 41), la apreciable inmoralidad del asunto: cuantos más nombres propios marcasen las ropas y los accesorios con los que se revisten los cuerpos, más genéricos e intercambiables se harían los signos del cuerpo, que subsistirían en virtud de una marca. Es decir, cuanto más nominada o marcada se vistiera una persona, más anónima e intercambiable aparecería en sociedad. Daría completamente igual que

hubiese una u otra muchacha concreta, esa joven y no otra, haciendo la cama o sirviendo el desayuno de Paul, la cuestión es que la doncella estaría marcada para su propósito de servidumbre. Indiferenciada e indistinta, como los esclavos de la Casa de Harkonnen, que en la película de 1984 serían marcados como el ganado, con la colocación de una válvula cardíaca, situada a la altura del corazón, donde precisamente suelen ubicar sus marcas y logotipos las grandes casas de la moda (figura 2.11.3.). Los esclavos marcados verían exorcizada la miseria de la que provienen al ser adornados sus revestimientos corporales con símbolos dignificadores o elevadores, como serían las marcas de la Casa de Atreides o de la Casa de Harkonnen. Se situarían de esta manera en un nivel intermedio en el que sin ser élite exhibirían en sus cuerpos símbolos que remitirían a ella y, por lo tanto, les acercaría a la cúspide de la pirámide social. Mero espejismo. La Gran Casa detrás de la marca jugaría a divertimentos caprichosos a cuenta de sus esclavos. Baste recordar el estúpido, despótico e innecesario final que el barón Vladimir Harkonnen regala, por antojo, al muchacho que, temblando de pavor, intenta colocar tulipanes en los jarrones que adornan la sala donde el desalmado aristócrata está recibiendo su terapia médica facial. Una muerte gratuita, cruel e innecesaria, metáfora perfecta de la anihilación del individuo, que pasaría a ser anónimo, que moriría en vida, por acción y efecto de la marca. Pero existiría la posibilidad de dar la vuelta a la situación. Según Calefato (2006b, p. 145), para sustraerse de ese poder simbólico, uno debería comenzar por soltar amarras deliberadamente de las cadenas que los símbolos siempre imponen pero que los signos siempre pueden desafiar.

A modo de compendio, esta parte del documento serviría para demostrar que ciertos aspectos de la teoría de la moda considerados válidos únicamente para análisis del sistema de la moda en realidad serían útiles para reinterpretar pasajes literarios de la ciencia ficción y sus adaptaciones audiovisuales. Así, respecto del Universo Conocido, los vestidos de piel de ballena de la princesa Irulan se erigirían como elementos destacados a partir de los que explicar la capacidad de la ropa de transmitir valor a las personas que las visten, a través de la significatividad de Morris y la conveniente aplicación del concepto de consumo vistoso de Veblen. Los fragmentos de tela de indumentos de personas significadas, como Alia, Ghanima o Paul Atreides, conseguirían sustituir a la persona, que se convertiría en cosa, y funcionarían a modo de fetiche fascinante para el devoto. La pieza actuaría, además, como accesorio o complemento capaz de modificar la significación completa de todo un conjunto vestimentario. Serían telas consideradas mágicas y de un valor incalculable, a partir de las que introducir la cuestión de la irracionalidad en relación con el cuerpo revestido. Con respecto al *destiltraje* “de manufactura *fremen*”, habría sido tomado como elemento a partir del que explicar la distinción conseguida vistiendo artículos de la “slow fashion” de lujo. Además, dicha nominación actuaría como manera de firmar la prenda, situándola en posición de ventaja respecto de productos similares. Por contra, el alto valor de estos trajes de destilación motivaría la aparición de falsificaciones, imitaciones técnico-estéticas elaboradas por empresarios sin escrúpulos, contrabandistas y fabricantes de planetas lejanos que copiarían el *destiltraje* sobre todo a nivel estético. Todos esos productos falsarios tendrían, en cualquier caso, relevancia semiótica. Por otro lado, el universo imaginado por Herbert sería considerado el escenario transplanetario de la dinámica comunicativa de las marcas, que aparecen sobre la ropa de grupos de poder, familias aristocráticas, altos funcionarios y en los

lugares y objetos que estos utilizan en su cotidianidad. Dichas marcas serían objeto del análisis respecto de las tres facultades detectadas por Barthes en los nombres. También serían sometidas al análisis de Peirce del estatus sígnico del nombre propio en términos dinámicos. Por último, la exploración realizada permitiría también traer a colación ejemplos del duniverso a partir de los que reflexionar sobre la inmoralidad de la marca, cuya presencia aniquilaría la individualidad de la persona.

2.3. Tercera parte: el texto-tejido enmarcado en un contexto físico.

2.3.a. Especia *melange*, poscolonialismo y transplanetariedad.

Cualquier análisis completo de un cuerpo revestido debería tener en cuenta el territorio social en el que se desenvuelve el sujeto estudiado. Las coordenadas espacio-temporales influirían en gran medida en la *performance* del individuo respecto de sus recubrimientos. En la ficción imaginada por Herbert se han identificado dos grandes entornos, la urbe transplanetaria, disfrutada por la élite del Imperio, y los espacios planetarios que tienen como frontera insalvable la atmósfera, cotidianos para la plebe y usados también por la clase dominante universal. Esos dos territorios sociales se enmarcan, en la obra de Herbert, en el régimen político y económico imperialista, que tendría la reivindicación nacionalista como su opuesto o contrapeso. Afirma Gaylard (2010, p. 34) que, en realidad, el texto de Herbert contendría una poderosa crítica a las dos doctrinas y ubicaría la obra en el poscolonialismo, muy relevante para el género de ciencia ficción. De hecho, este autor propone una relación de retroalimentación entre ambos, por cuanto que el poscolonialismo brindaría una valiosa lente histórica y teórica a través de la que observar la ciencia ficción, mientras que este género narrativo ofrecería una extrapolación futurológica que expandiría el ámbito del poscolonialismo. Las páginas siguientes contienen la exploración de la contienda, recogida en la saga, entre Occidente y Oriente, Norte y Sur o, en menor medida, entre blanco y negro, llevando al extremo el conflicto racial que en algunos momentos se percibe entre las familias aristocráticas o los miembros de la élite y los tribales pobladores del desierto. La pugna, además, vendría generada por el control de la especia *melange*. Por otro lado, los espacios urbanos del Universo Conocido serían tratados como idóneos para que se den fenómenos vestimentarios estudiados por la teoría de la moda. También se desglosa la conversión de la ciudad de Arrakis en “mater-polis” acogedora de la multiculturalidad, escenario para el “crowd-watching” y espacio para el enmascaramiento y la confrontación de la otredad. El análisis se realiza a partir de materiales obtenidos de los libros 1, 2 y 3, la película, y las miniseries 1 y 2. Las teorías utilizadas se cosechan de fuentes primarias y secundarias. Sobresale la aportación de Calefato, que se complementa con Giannone, Gaylard, Jones, O'Reilly, Touponce, Heidenreich, DiTommaso, Palumbo, Naha, Nazzaro, Ames, Singh, Clynes y Kline, Pérez, Bahamán, Rudd, Irizarry, Herman, Kennedy, Aguayo, Devlin, Kunzru, Knezková y Herbert. También se utilizan aportaciones de Hardt y Negri, Bruno, Huntington, Spivak, Cone, Chakrabarty, Appadurai, Arend, Razack, Silverman, Joncheere y Vandavelde.

Jones (2003, p. 164) reivindica la imagen icónica del cohete, con su forma fálica de empuje ascendente y vuelo espectacular, como símbolo inevitable de energía y escape hacia las estrellas, que se relacionaría indudablemente con la ciencia ficción. En cualquier caso, el mismo autor explica que este símbolo hace tiempo que habría sido superado y reemplazado por la imagen de la nave espacial. Una mezcla de cohete y nave sideral parecen ser los vehículos de imponentes dimensiones utilizados por el Gremio Espacial para transportar personas y objetos de un punto al otro del cosmos, en las versiones audiovisuales de *Dune*, tanto para cine como para televisión. Se detiene aquí la mirada en el carguero que sobrevuela, en el primer capítulo de la miniserie 2, el planeta Arrakis. Construcciones rectangulares de tamaño colosal y aparentemente

independientes las unas de las otras giran en torno a un centro invisible que actuaría a modo de polo de atracción. Vistas en conjunto, representarían un espacio flotante cilíndrico dentro del que se sitúan las naves que, con toda la mercancía material y humana en su interior, deben ser transportadas bajo la responsabilidad de los Timoneles. El movimiento circular lento pero constante de las gigantescas piezas que componen el carguero representaría, metafóricamente, el engranaje perfecto de la fórmula tecnológica que posibilita los viajes interestelares mediante el plegado del espacio con la combinación de *melange* y matemáticas. Un movimiento de cámara descendente sitúa al espectador en el momento en que dos hombres entran en el compartimento del complejo galáctico donde la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, una de las viajeras del carguero, espera junto con algunas de sus subalternas (figura 3.1.1.). La sala es circular y aparece desprovista de mobiliario. Unos grandes ventanales recorren la pared de la estancia. A través de ellos, de fondo, una vista de parte del planeta Arrakis con sus dunas de tonos cálidos y arenosos y la inmensidad del universo oscuro, del que sobresale el brillo de algunas estrellas. El paisaje es espectacular y ofrece una perspectiva de la realidad en cierto modo parecida a la que tendrían los astronautas que trabajan en la Estación Espacial Internacional respecto del planeta Tierra. Los hombres, un soldado Atreides y un sacerdote Qizarate, espetan a la poderosa mujer, quien fuera decidora de verdad del emperador depuesto Shaddam IV, que va a ser detenida porque se encuentra violando la orden del nuevo emperador, Paul Atreides, de no poner jamás un pie en suelo *arrakiano*. Ella, enérgica, alega que se encuentra en espacio libre, pero el soldado se encarga de recordar que ya no existe un espacio tal desde que Paul-Muad'Dib gobierna el Universo Conocido. Acto seguido el hombre realiza un gesto imperativo para que otros dos guardas entren en la estancia y se lleven, sin más, a la reverenda madre.



Figura 3.1.1. Gaius Helen Mohiam en una situación de transplanetariedad. Abajo, las dos versiones del palacio de Shaddam IV en Kaitain.

Gaius Helen Mohiam luce, para la escena, un vestido violeta oscuro de tela de raso con un pronunciado escote en forma de “v”, sobre camiseta blanca de cuello alto. El vestido presenta unos bordados dorados en la parte inferior frontal y en la parte superior, desde los hombros y casi hasta el codo. De mangas anchas, el vestido posee también una capa. Como complemento, la mujer viste un aparatoso sombrero dorado además de su

bastón metálico de mando. El conjunto ya ha sido visto sobre el personaje en la miniserie 1, diferenciándose el actual del anterior casi exclusivamente a partir del gorro, que en la primera miniserie era blanco y más grande. También existen diferencias en el peinado, puesto que hace tres años la reverenda madre lucía cuatro trenzas que caían por delante de su cuerpo, elementos que ahora han desaparecido. Gaius Helen Mohiam ha paseado esta fórmula vestimentaria por todos y cada uno de los espacios por los que ha transitado su cuerpo en los capítulos de las miniseries dirigidas por John Harrison y Greg Yaitanes. Sería considerada un bricolaje a partir del cual reconocer a las integrantes de la hermandad a la que pertenece la mujer, una manera de vestirse que actuaría como el hábito con el que son identificadas las monjas de las órdenes religiosas o el uniforme que reseña a los miembros de un ejército. Dicha vestimenta sería, en la sociedad y cultura descritas en el contexto de la trama, una manera de proyección, de simulación del mundo, válida para la sociedad y para Gaius Helen Mohiam como individuo (Calefato, 1997, p. 69). Mediante los revestimientos que cubren su cuerpo, la reverenda madre se situaría física y simbólicamente en el ambiente circundante, en el territorio social, poniéndose en relación con otros cuerpos y con el conjunto de todo lo existente. Con respecto a otras personas, su hábito la enmarcaría en una de las hermandades más respetadas y temidas, la Bene Gesserit, conformada por mujeres preparadas física e intelectualmente desde niñas para hacer frente y salir victoriosas de las situaciones más dispares y peligrosas. Son mujeres que se encontrarían por encima, en la mayoría de casos, de los logros que pudiesen conseguir los varones. La reverenda madre sería considerada, de hecho, una arma humana perfecta y letal. Mohiam, además, detenta un rango superior en la orden en la que milita, que se exterioriza respecto de sus hermanas mediante un sombrero especial y diferente, los bordados más grandes y dorados y, lógicamente, el bastón de mando. Su ropa estaría preñada de significación, un contenido narrativo que la mujer habría paseado por palacios, ciudades o los cargueros del Gremio Espacial, naves galácticas entendidas aquí como la prolongación física encapsulada de la civilización humana en la inmensidad de la nada que supondría el espacio exterior.

De hecho, la sala donde se produce el encontronazo entre la reverenda madre y los hombres del emperador representaría en esta escena otro de los iconos de la ciencia ficción, la atmósfera virtual que, según Jones (2003, p. 166), pondría en el mismo nivel una nave espacial y el recipiente de limo repugnante que puede verse en *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), en el que los humanos como Neo percibirían su ensoñación vital mientras, según la interpretación de Zizek (2003, p. 302), desempeñan las funciones de meras baterías vivientes:

[M]illones de seres humanos que llevan una vida claustrofóbica en cunas llenas de agua y a los que se mantiene vivos con la sola intención de que generen energía (electricidad) para “Matrix”. Así que, cuando algunas personas “despiertan” de su inmersión en la realidad virtual controlada por Matrix, este despertar no es a un vasto espacio de realidad exterior, sino a la consciencia terrible de este encierro en el que cada uno de nosotros es tan solo un organismo fetal, inmerso en el fluido prenatal. (Zizek, 2003, p. 305)

Si en la película de las hermanas Wachowski fetos con el cuerpo de un adulto “soñarían” con el mundo y sus figuraciones desde un útero artificial, en la ficción de

Herbert los cargueros del Gremio Espacial serían leídos como las matrices artificiales dentro de las que la vida humana se expandiría por un cosmos inerte, aislada de él pero dentro de él, manteniendo inalterados todos y cada uno de los retazos de cultura que conforman el imaginario social de la humanidad, ilusión del animal civilizado. En el universo imaginado por Herbert, de hecho, no existiría límite espacial para el cuerpo revestido ya que su territorio social abarcaría el completo infinito, en virtud de la posibilidad de viajar a cualquier confín del firmamento gracias a la capacidad de plegar el espacio desarrollada por los Timoneles del Gremio. Explica O'Reilly (1981, cap. 4) que esta tecnología de transporte galáctico sería posible gracias al entrenamiento intenso en matemáticas superiores de los integrantes del Gremio Espacial, disciplina que se combina con el uso de la especia *melange*, que proporcionaría a los Timoneles la limitada presciencia necesaria para prever los factores relacionados con la seguridad de la deformación del tiempo para el vuelo interestelar. Touponce (1988, cap. 4), por su parte, enfatiza que la especia precipita el trance de navegación por el que los Timoneles verían una vía de transluz (o transbordo) entre dos puntos, antes de que se realizase el viaje entre esos dos lugares. La *melange*, en este caso, se interpretaría como el combustible que aceleraría el recorrido siempre y cuando el vehículo que se utilizase para dicho tránsito fuese guiado por unas manos expertas que supiesen manejar la nave a la extraordinaria velocidad que se conseguiría con dicho carburante, si se permite la analogía.

En cualquier caso, no toda la población del Universo Conocido podría permitirse adquirir un pasaje en tan prodigiosamente acelerado viaje, consistente en unir dos puntos del cosmos prácticamente en un momento, en un abrir y cerrar de ojos. De hecho, sería justo apuntar aquí que Gaius Helen Mohiam pertenece a la clase de seres humanos privilegiados que accederían a lo que para otros sería un lujo simplemente inalcanzable, viajar a los confines del universo a manos del Gremio Espacial, un servicio verdaderamente caro, al alcance solo de unos pocos. Para justificar que Herbert haya optado por enmarcar la saga en un contexto político que se asemeja al sistema feudal europeo, Heidenreich (2014, pp. 66-67) argumenta que no existen dispositivos como teléfonos o similares que permitan la comunicación entre mundos y, algo que sería fundamental ahora, los viajes interplanetarios o interestelares son prohibitivamente caros. En la misma línea argumental se ubica DiTommaso (1992, p. 315), quien afirma tajante que “it would be unlikely that a “pyon” on Arrakis would ever have enough money to leave the planet and thus would be isolated by rank, specialization, and location.” El hecho de que, como afirma este autor, un “pyon”, una de las clases más bajas de la *faufreluches*, vinculada legalmente a un mundo concreto, jamás vaya a poder sufragar un viaje fuera del planeta vendría a reafirmar que es la élite el único grupo de población que accedería a esos provechos, una situación que abre la puerta a la característica que definiría el cuerpo revestido de este grupo humano en relación con el territorio social, su transplanetariedad. Para personas como Gaius Helen Mohiam, léase vértice de la pirámide imperial, aristocracia y burócratas de alto rango, el territorio social en el que desarrollarse y comunicarse, a partir también de los recubrimientos corporales, sería un espacio interminable conformado por la mixtura instantánea de diferentes lugares, por muy alejados que estuviesen los unos de los otros. En la sociedad imaginada por Herbert, reinterpretada por ejemplo en la miniserie 1, un miembro de la *jet set*, como es el caso de la princesa Irulan con su padre sentado en el Trono del León, desayunaría por la mañana en el palacio imperial del planeta Kaitain y

cenaría por la noche en una fiesta de gala del Palacio de Arrakeen, en Arrakis, en los confines del cosmos, alejado del primer planeta millones de trillones de años luz, por ofrecer de manera intencionada una cifra desmedida. Si *jet set* se define como clase social internacional, rica y ostentosa (RAE 2020), esa misma élite, trasladada a la saga, se definiría no tanto por la internacionalidad de su campo de acción sino por la transplanetariedad. Los individuos, cuyas identidades se exteriorizan a partir de los revestimientos corporales, transitarían, previo pago de ingentes cantidades de dinero, por un territorio social conformado por una realidad fruto de la adición fluida de un espacio discontinuo, de posibilidades inagotables, que comparte un mismo tiempo.

La realidad biopsicosocial transplanetaria del cuerpo revestido de las élites de la saga sería considerada a la manera de Calefato (2006c, párr. 16), es decir, a modo de ciudad teorizada como lugar vivido y culturizado de estilos de vida reconocibles a través de la exterioridad. Un espacio artificial creado por el hombre para el hombre y sus propósitos. Lugar que necesitaría de la huella humana para ser tenido en cuenta, que serviría de lienzo en el que plasmar las manifestaciones simbólicas de una civilización concreta, por ejemplo el rango de una mujer en su grupo a través del color de su sombrero o de los bordados de su vestido. Se trataría de un espacio físico que requeriría de la interacción con lo humano para ser completo, que existiría en la mente de quienes se ubican en él, que tendría que ver con lo civil, con lo social en su matiz de necesariamente sociable. La sala de atmósfera hermética y artificial del carguero espacial se erigiría como espacio transplanetario “civilizado” en contraposición, en el Universo Conocido, al agreste y salvaje desierto *arrakiano*, que se impondría como espacio físico por encima de lo humano, elemento ajeno a ese lugar físico, innecesario para su existencia plena. La arena incandescente no sería vivida culturalmente como atmósfera amable en la que dibujar ensoñaciones o proyecciones simbólicas sino que obligaría al resto de elementos que se encuentran dentro del sistema a adoptar una escenificación concreta enfocada a la supervivencia y que nacería fruto de la resiliencia. El ejemplo paradigmático sería el *destiltraje fremen*, producto cultural creado para adaptar el hombre a la naturaleza y no únicamente como artificio que proyecta un mundo humano. A diferencia del carguero espacial, que reproduciría en una burbuja que flota en la inmensidad del cosmos las condiciones para el sostenimiento óptimo de la vida humana, que es trasladada de manera instantánea de un punto a otro del universo, el desierto de Arrakis sería perjudicial para esa vida por sus condiciones naturales. En este caso, Herbert realizaría un ejercicio radical de construcción del mundo, generando un contexto geográfico infernal pero abriendo la puerta a la posibilidad de la existencia humana. Como apunta O'Reilly (1981, cap. 3), los gusanos de arena serían la principal fuente de oxígeno del planeta, por lo que deberían ser tratados con cuidado. De hecho, a parte del oxígeno, los *fremen* obtienen de la *melange* generada por las titánicas bestias *arrakianas* buena parte de lo que necesitan para vivir, ya sea alimento o fibras a partir de las que elaborar vestidos con los que cubrirse. El agua es una cuestión diferente. El líquido elemento y la especie *melange* serían, afirma O'Reilly (1981, cap. 3), riquezas mutuamente excluyentes puesto que el agua es veneno para los gusanos. En este sentido, Palumbo (1998, p. 441) explica que el agua sería de lo que carece Arrakis, pero sería sobre todo símbolo de la falta de libertad sufrida por los *fremen* a manos de los Harkonnen, una consecuencia de la dinámica imperialista plasmada en la saga, cuyo objetivo sería el control de la *melange*, la materia prima más preciada del universo, como se explica más adelante en este apartado.

La manera de pensar de Gaius Helen Mohiam y de las personas de su estatus se inscribiría en ese marco geopolítico que gira en torno a la preciada especia de Arrakis, que habría generado una civilización basada en el uso de la *melange* para la consecución de los viajes interestelares y enfocada en su obtención y control. Para la élite del sistema, la sustantividad del cuerpo revestido iría más allá de las fronteras físicas determinadas por la atmósfera de un único mundo y se extendería a cualquier espacio natural o artificio de elaboración humana al que pudiera uno trasladarse mediante las posibilidades tecnológicas a su disposición. Entre esos lugares, los núcleos urbanos que habrían ido naciendo, creciendo y desarrollándose en los numerosos planetas que componen el Imperio del Universo Conocido y, también, algunos otros fuera de este sistema al que escaparían de los problemas las familias aristócratas renegadas, con la ayuda del secretismo del Gremio Espacial. Así lo deja caer en el libro 1 el *mentat* Piter de Vries mientras repasa con el barón Vladimir Harkonnen el plan para acabar con la Casa de Atréides. El computador humano se refiere a la tesitura que debe afrontar el duque Leto, obligado por el emperador a hacerse cargo del planeta feudo Arrakis: “Others in like circumstances have become renegade Houses, taking family atomics and shields and fleeing beyond the Imperium” (Herbert, [1965] 2007, p. 19). Herbert plasma en sus libros un grupo concreto de ciudades, urbes planetarias como las que acogen el Palacio Imperial en Kaitain, sede de la Casa de Corrino; la ciudad de Harko, donde mora la familia del barón Vladimir Harkonnen en Giedi Prime; la megalópolis de tamaño inmenso Carthag, en Arrakis; o núcleos de magnitud más modesta como Arrakeen, también en Arrakis, elegida por la Casa de Atréides para establecerse en el planeta de la especia precisamente por sus dimensiones humanas, que facilitarían la seguridad. Todos estos núcleos urbanos serían asumidos aquí como espacios físicos para el cuerpo revestido de la élite llegada desde los más lejanos puntos del cosmos. Pero también lo serían para los moradores planetarios, estos sí, circunscritos a los límites marcados por la gravedad y, en especial, por la incapacidad de salvarla comprando un pasaje en un carguero interestelar en cuyos mandos tomase asiento un grotesco pero eficiente Timonel.

Las traducciones audiovisuales realizadas a partir de las obras de Herbert han recogido estos espacios que concentran grandes poblaciones. Eso teniendo en cuenta por ejemplo, como explica el cronista del rodaje de *Dune* (1984), Naha (1984, p. 230), que el responsable de la película solicitó que todos los elementos escenográficos que apareciesen en el film fueran “alien” en el sentido de extraño o ajeno a nosotros, puesto que toda la acción de la película ocurría en otros planetas. Naha (1984, pp. 65 y 69) habla, en este sentido, de cuatro mundos distintos, cuatro localizaciones diferenciadas, que motivarían la invención de cuatro códigos o estilos de vestimenta diversos. El mundo Atréides representaría un estilo regio pero militar, mientras que el Harkonnen se decantaría por lo industrial. El planeta *fremen* sería terroso, puesto que las tribus moran en grutas, mientras que la corte imperial de Kaitain representaría la dignificación y la pompa. En este sentido, la ciudad donde se ubica el palacio de la Casa de Corrino, habría sido plasmada visualmente en la película de Lynch como una urbe remota, fondo y marco para el complejo de edificios que cobija a la corte de Shaddam IV, mientras aterriza la nave que traslada a la delegación de gremiales que va a entrevistarse con el emperador (figura 3.1.1.). La enorme explanada ocupada por las construcciones del suntuoso castillo está rodeada de lo que la mirada del espectador relaciona con un paisaje urbanita nocturno compuesto de luminiscentes rascacielos que erigirían su

verticalidad a lo lejos. Es como si el palacio se ubicase en el centro de una plaza de dimensiones descomunales rodeada de una especie de disimulado Manhattan o desubicado Hong Kong, símbolos de la riqueza y de la ostentación de la sociedad que acompañaría a la corte. Un efecto parecido se consigue con la representación del palacio en la miniserie 1, donde el ojo debe agudizarse al máximo para poder advertir los amplios edificios que también surgen alrededor del complejo palaciego (figura 3.1.1.). En el caso de esta producción audiovisual, Nazzaro (2001a, p. 42; 2001b, p. 43) explica que Mirken Kreka Kljakovic, diseñadora de producción, utilizó cuatro colores

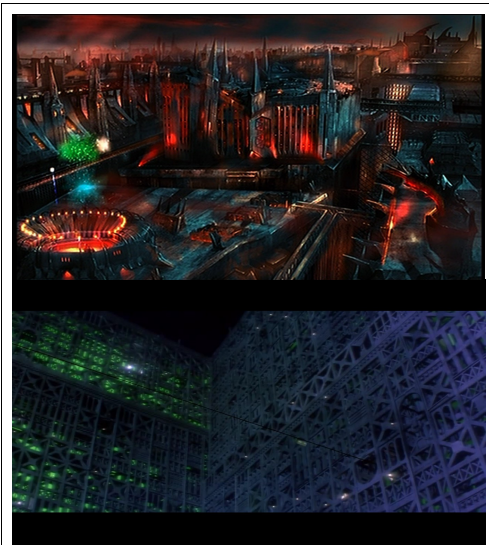


Figura 3.1.2. Arriba, la ciudad de Harko en la miniserie 1. Abajo, en la película de David Lynch.

para sus decorados, a saber, azul para el Palacio Imperial, ocre para el Atrides, rojo para los Harkonnen y verde para las cuevas *fremen*. Unos decorados calificados de masivos y que se construyeron en Barrandov Studios, en Praga, ciudad en la que se creó un mundo completamente único que, según los responsables de la miniserie 1, no hubiese sido posible generar en ningún ambiente natural. En cualquier caso, la representación visual de la ciudad de Kaitain en esta miniserie parecería haberse centrado más en destacar la majestuosidad y diseño de los edificios que albergan la corte que el hecho de que esta se ubique en una ciudad más o menos grande con rascacielos más o menos imponentes.

Todo lo contrario a la representación, en la miniserie 1, de Harko, la ciudad de Giedi Prime donde habita la Casa de Harkonnen (figura 3.1.2.). Se trata de un inmenso espacio urbanizado que ocupa toda la pantalla, y se extendería más allá del

marco representado por ella, en el que destacarían impresionantes edificios de formas singulares donde sobresalen los elementos acabados en punta, tal vez para transmitir la idea de posibilidad de hacerse daño en caso de que uno decidiese internarse en un espacio urbano mostrado. De Harko destacaría, asimismo, un enorme estadio en el que se celebran torneos y del que surgen fuegos artificiales, complemento indispensable para cualquier conmemoración masiva. La idea de gran ciudad se comunicaría también al espectador mediante la incorporación del movimiento generado por vehículos en circulación, ya sean pequeños automóviles o grandes tranvías que atraviesan con sus luces buena parte de la pantalla. En la imagen todo hablaría de dinamismo y masificación. La visión sería diferente aunque complementaria a la que se ofrece de esta ciudad en la película de 1984, donde Harko se daría a conocer metonímicamente a partir del palacio del barón, un conglomerado insano de estructuras arquitectónicas asfixiantes de las que destacaría la vista aérea de las estancias que conforman una parte de la construcción (figura 3.1.2.). Se trata de un enorme espacio con un único techo común y en el que se levantan diversos juegos de paredes que dividen y acotan los

diferentes compartimentos habitacionales, bajo un cielo artificial opresor en un mundo definido como medio-viable por el propio Herbert ([1965] 2007, p. 593). En este sentido, Naha (1984, pp. 52 y 270) dejó constancia de las palabras del diseñador de producción Tony Masters, en referencia a la visión en pantalla de Giedi Prime, una especie de Infierno de Dante, un planeta totalmente corrompido, moral y físicamente. Una ciudad que, según el director de la unidad de modelos de esta película, Brian Smithies, resultaría muy negra y oscura, llena de tuberías y cosas extrañas, el concepto que tendría Lynch sobre la industria victoriana.

En cuanto a las ciudades del planeta Arrakis, comentar que Carthag debe ser reconstruida en la mente del lector únicamente a partir de la sucinta descripción ofrecida en la primera novela de la saga: “It had been before the Harkonnens and their new megalopolis of Carthag – a cheap and brassy place some two hundred kilometers north-east across the Broken Land” (Herbert, [1965] 2007, p. 52). Cualquier cosa fea y enervante se esperaría de un lugar masivo construido por el régimen del barón y que es adjetivado como barato y chabacano. Diferente sería la ciudad de Arrakeen, que vive dos momentos muy distintos en relación con la evolución de la historia narrada. En una primera época, se trataría de una pequeña y arenosa localidad que daba asiento a la mansión del gobernador en los días del Imperio Viejo, como se encarga de hacer notar dama Jessica en su primera visita al lugar (Herbert, [1965] 2007, p. 52). Palumbo (1998, p. 442) defiende que este núcleo urbano sería una avanzadilla del Imperio en un mundo desconocido representado por el desierto profundo en el que viven los *fremen*. De esta manera es plasmada en la película de 1984, que ofrece una imagen aérea del lugar a la llegada de la Casa de Atréides para tomar posesión del feudo (figura 3.1.3.). Dicha figuración formaría parte ya del imaginario colectivo de los cinéfilos amantes de la ciencia ficción y podría haber inspirado al equipo creativo de la miniserie 1, a la hora de diseñar la imagen para ilustrar televisivamente el lugar (figura 3.1.3.). Pero el hecho



Figura 3.1.3. Arriba a la izquierda, Arrakeen en *Dune* (1984). El resto de imágenes corresponden a la evolución de la ciudad en las miniseries.

de que la capital del Imperio se mueva de Kaitain precisamente a Arrakeen, toda vez Paul arrebatara el Trono del León a Shaddam IV, va a suponer cambios drásticos en la ciudad, que crece en dimensión y en actividad, que se convierte en centro de poder y también de peregrinación de millones de seguidores de la religión generada en torno a la figura del Atreides. El cambio arquitectónico se explica a partir de diversos datos recogidos en los libros 2 y 3, pero Touponce (1988, cap. 2) destaca uno en especial, que se produciría en el libro 2, y que tendría que ver con la sensación de opresión y maravilla a partes iguales que siente la reverenda madre Gaius Helen Mohiam al arribar al cambiado y engrandecido Palacio de Arrakeen. Así se refleja en la miniserie 2, que plasma de manera audiovisual una ciudad trazada a partir de la plaza en la que confluyen el palacio de la familia Atreides, que ha protagonizado una remodelación profunda respecto del mostrado en la miniserie 1, y el Templo de Alia. Desde allí habrían sido delineadas amplias avenidas que actúan a modo de radios que se extienden en todas direcciones, en una capital universal cuya expansión urbanística ha colonizado incluso las montañas de alrededor, que hacían de barrera escudo para contener el desierto (figura 3.1.3.). Esos cambios físicos se traducirían lógicamente en una reformulación de los parámetros y coordenadas que afectarían al cuerpo revestido ubicado en dicho lugar concreto, como se verá más adelante.

Los núcleos urbanos aquí referidos protagonizan los pasajes narrativos de los tres primeros libros de la saga. Harko, la ciudad de Kaitain, Carthag o el Arrakeen evolucionado, serían espacios urbanos que, por el hecho de serlo, permitirían dejar volar la imaginación para establecer paralelismos entre ellos y las ciudades europeas que actuaron en su momento como contexto potencial y condición de posibilidad para el nacimiento de un sistema de la moda, y que procederían hoy día como escenario privilegiado de la cultura popular metropolitana, de la que la moda sería, afirma Calefato (2003c, p. 47), “una de las formas más visibles y más profundamente sentidas”. El hecho de que las ciudades anteriormente mentadas pertenezcan a mundos lejanos imaginarios no descartaría automáticamente la oportunidad para que sus habitantes pudiesen regirse en las relaciones sociales y comunicativas por fórmulas similares a las urbes de la Tierra analizadas por los estudiosos de la teoría de la moda. De hecho, en Harko, Carthag o Arrakeen también tendrían lugar procesos que comprometen al cuerpo revestido en situaciones de distinción o imitación, de jerarquías a partir de signos vestimentarios, que contendrían mensajes de tipos diversos, relacionados con los estilos de vida. Los hombres y mujeres que habitan las urbes imaginadas por Herbert se cubrirían buscando resultados parecidos a los pobladores de cualquier otra ciudad, ya sea proteger el cuerpo desnudo de las agresiones del ambiente, ya dotar el físico de belleza a partir de objetos estéticos, ya reafirmar una identidad que se edificaría con los rasgos externos del cuerpo, por poner tres ejemplos. En este sentido, moda y ciudad se construirían juntas a partir de signos y lenguajes que alcanzan universos múltiples del discurso social y de las formas de comunicación de la sociedad (Calefato, 2006c, párr. 17). En la Harko de la película de 1984 el espectador puede deleitarse con la sugestiva, magnética e hipnotizante imagen de algunos de sus habitantes, vestidos completamente de blanco, moviéndose de manera extraña entre las habitaciones que la cámara ofrece con un plano a vista de pájaro. En el bullicioso Arrakeen de la miniserie 2, los habitantes de la ciudad que ha eclosionado a partir del polvo de la arena del desierto pasean sus cuerpos envueltos en prendas amplias a base de superposiciones, elaboradas con tejidos de tonos cálidos, fibras naturales y estética

ligeramente medievalizante (figura 3.1.4.). Serían visiones muy distintas del cuerpo revestido que, en cualquier caso, se cobijarían bajo un mismo paraguas, el de la civilización conformada en torno a la Gran Convención que rige la humanidad en el Imperio del Universo Conocido. Sería posible, en cierto modo, defender una idea de homogeneización de los revestimientos corporales, a pesar de las enormes diferencias entre los vestidos de los diversos espacios de interacción o territorios sociales de los múltiples planetas. De hecho, existiría una especie de tono común compartido cuyo exponente sería la élite transplanetaria que serviría de referente y modelo para toda la humanidad. En la literatura de Herbert la modulación general de la vestimenta pasaría por el uso universal de las túnicas como prendas que se verían y serían aceptadas en cualquier punto del sistema, discontinuo pero entrelazado por los viajes interestelares instantáneos pilotados por el Gremio Espacial. Un estilo común en el que se ampararían todos los demás y que el diseñador de vestuario de las miniseries 1 y 2, Theodor Pistek, plasmaría en algunas de las creaciones realizadas para estas producciones. En el universo transplanetario, lo urbano o civil y los revestimientos corporales se fundirían en una única imagen de dimensión cósmica concretizada en una tela amplia y larga que vestirían tanto hombres como mujeres.

El desarrollo narrativo de la saga pone al lector en posición de vivir el proceso de transformación de un universo transplanetario multicolor, siempre dentro de una escala común, en una realidad global monológica, con la igualación de millones de millones de personas en miles de planetas diferentes, en el más involucionista de los estancamientos. Todo comenzaría con la adopción del *destiltraje* como moda universal con la llegada de la Casa de Atreides al Trono del León y acabaría con la sumisión absoluta de la voluntad de las personas a los designios de Leto II, el Dios Emperador de Dune, hijo de Paul Atreides, que durante miles de años gobierna con mano de hierro mientras protagoniza un proceso de metamorfosis que lo convierte en un monstruoso gusano de arena. Pero antes de ese triste y gris estado de anquilosamiento compartido por la humanidad que habita el Imperio, que también afecta por supuesto a la forma de vestir, el Universo Conocido presenta un paisaje vestimentario plural y polifacético. Para argumentar esta cuestión se toma prestado el concepto de “fashionscape” desarrollado por Calefato (2016c, p. 17), con el que la autora italiana amplía la clasificación realizada por Arjun Appadurai de las cinco dimensiones de los flujos culturales globales, a saber, los paisajes étnico, mediático, tecnológico, financiero e ideológico. Calefato cree pertinente la inclusión de un sexto paisaje, el de la moda.

Propongo di introdurre, in assonanza con i “panorami” o “paesaggi” di Appadurai, la dimensione dei *fashionscapes* (“modorami” potremmo dire in italiano, ma preferisco lasciare il neologismo in inglese), termine con cui intendo di riferirmi alla disposizione stratificata, ibrida, molteplice e fluida degli immaginari del corpo rivestito nel nostro tempo. I *fashionscapes* configurano oggi la moda secondo meccanismi nuovi rispetto sia al modello classico – imitazione e distinzione, dalle classi agiate alle masse – introdotto dall'analisi sociologica di Simmel, sia ai modelli tardo-novecenteschi fondati sul rapporto tra moda istituzionale e sottoculture, schematizzabili nello slogan “dalla strada alla passerella”. (Calefato, 2016c, p. 17)

En *Dune* los flujos culturales adquirirían proporciones cósmicas. De hecho, el territorio social en el que se desenvuelven las Bene Gesserit o los nobles de las Grandes Casas, por ejemplo, abarcaría múltiples planetas y la interacción con diversas civilizaciones, trascendiendo la globalidad del mundo presente analizado por Calefato o

Appadurai, cuya frontera sería la atmósfera terrícola. Son, como se ha propuesto anteriormente, los hombres y las mujeres de la transplanetariedad y sus ropajes dibujarían un “fashionscape” universal pero concreto, con las túnicas y los uniformes de marca aristócrata como protagonistas y preponderantes. El análisis del paisaje vestimentario en el siglo XXI hablaría de múltiples imaginarios del cuerpo revestido, una situación que, por analogía, se daría también en el Imperio ficcional de dentro de miles de años pero multiplicada de manera exponencial. Si en la Tierra, con casi ocho mil millones de habitantes, los estudiosos de la teoría de la moda ponen en valor la diversidad del imaginario social del cuerpo revestido, las posibilidades se acrecentarían en el universo imaginado por Herbert, con miles de planetas habitados, cada uno de los cuales con su cultura planetaria propia aunque todos compartan una matriz común marcada por el Imperio. En este contexto, los viajes instantáneos interplanetarios, posibles gracias a la *melange*, se erigirían en canal para los flujos culturales cósmicos, con la élite humana como elemento cosmopolita, en contacto con la multiculturalidad, a partir del que prospera y se enriquece el conjunto. La urbe transplanetaria en la que estas personas se mueven sería, en este sentido, lugar propicio para el intercambio y el contagio de ideas y de gustos entre personas. El movimiento de individuos de un planeta a otro, de una ciudad a otra, aunque los que se desplacen sean pocos, supondría cambios y la posibilidad de introducción del novedoso elemento exótico que, como defendió Simmel, provocaría la cohesión del grupo receptor. También abriría la puerta a que la élite pudiese encontrar inspiración en el localismo, apropiándose de manera caprichosa de las ideas vestimentarias de un planeta concreto y aupándolas a tendencia transplanetaria. En el Universo Conocido, los imaginarios del paisaje vestimentario también estarían dispuesto en capas, como serían las locales, las planetarias o las transplanetarias. Serían complejos en su grado máximo y, además, potencialmente diversos y fruto de la hibridación de elementos de distinta naturaleza.

Poner en relación un territorio social artificial como es la urbe con el cuerpo revestido implicaría también traer a colación la cuestión de la identidad. Calefato (2003a, p. 5) afirma que los sujetos urbanitas protagonizarían procesos de construcción y deconstrucción constante de la identidad, puesto que en todo momento se encontrarían negociando, interpretando y recibiendo el sentido de todo aquello que les circunda, incluidos los revestimientos con los que se cubriesen en su cotidianidad, ya fuesen los propios o los ajenos, es decir, los de otros urbanitas. Pero llevar este argumento a la urbe transplanetaria sentida y vivida por la élite sería, en cierto modo, frustrante por la peculiaridad de los textos-tejidos que son primordiales en el Imperio del Universo Conocido. Estos dejarían poco margen a la liquidez identitaria puesto que estarían pensados precisamente para marcar fronteras sociales y determinar espacios de poder, siguiendo las férreas pautas de la *faufreluches*. Aunque una reverenda madre o un conde galáctico se dejasen llevar por el estilo de un planeta concreto o por el exotismo de un mundo lejano, difícilmente su cuerpo revestido cambiaría tanto en función del nuevo bricolaje como para comunicar la presencia de una persona distinta más allá del determinismo biológico, como sí sería posible en la fluidez posmoderna de la urbe del siglo XXI. Lo más parecido a esta idea lo ofrecería el libro 2, texto que supone un antes y un después para la ciudad de Arrakeen, que se habría convertido en lugar de peregrinación y veneración de la figura de Paul-Muad'Dib o su hermana, Alia Atreides. Este hecho transforma un pequeño núcleo urbano en paradigma de la urbe transplanetaria. O'Reilly (1981, cap. 7) destaca que serían millones las personas que

acuden de todos los rincones del universo cada año a Arrakis para visitar, dice él, la tumba del duque Leto y el Templo de Alia, donde la hermana de Paul se sienta cada día para ofrecer un juicio oracular. Los millones de visitantes realizarían, además, todos los deberes sugeridos por el Qizarate o Iglesia Peregrina de Muad'Dib. Arrakeen pasaría a ser, en palabras del propio Paul, una metrópolis-símbolo que él mismo parece aborrecer:

Keeping to the balcony's outer edge, Paul strode around the corner. Now, his vista was a suburb where city structures lost themselves in rocks and the blowing sand of the desert. Alia's temple dominated the foreground; green and black hangings along its two-thousand-meter sides displayed the moon symbol of Muad'Dib. (...) He dropped his hands, stared at his metropolis with clarified vision. Buildings took on an aura of monstrous imperial barbarity. They stood enormous and bright beneath the northern sun. Colossi! Every extravagance of architecture a demented history could produce lay within his view; terraces of mesa proportion, squares as large as some cities, parks, premises, bits of cultured wilderness. (Herbert, [1969] 2008, pp. 142-143)

La pequeña ciudad que servía de emplazamiento para la mansión del gobernador en el Imperio Viejo se habría convertido como consecuencia del efecto Atreides en el centro del universo, donde todo comienza y donde todo acaba, donde la arquitectura más vesánica y colosal ha tomado las calles, que albergan el trasiego constante de todo tipo de ejemplos humanos. El Arrakeen de después de Paul sería el lugar perfecto en el que situar el choque entre narrativas globales y micro-locales identificado por Breward y Calefato (2018, pp. 249 y 252) en el mundo contemporáneo, con su tensión entre patrimonio cultural y la innovación orientada hacia el futuro. La investigadora clarifica que la condición de estar globalizado no necesariamente daría a entender implicaciones negativas y utiliza de ejemplo el Brexit para poner de manifiesto la poca conciencia de lo global que se tendría hoy en día en el mundo. Avanzan los años y los Atreides consolidan su gobierno, someten a las poblaciones de miles de planetas. Arrakeen se convierte cada vez más en la ciudad cósmica global, en ejemplo máximo de transplanetariedad, y ningún Reino Unido galáctico que envía peregrinos a adorar a los nuevos líderes universales va a poder reivindicar el divorcio con el Universo Conocido gobernado por los Atreides.

La nueva capital imperial deviene una ciudad tremendamente grande en la que, a pesar de que algunos barrios viven mayoritariamente de noche por la potencia del sol diurno, que obliga a sellar puertas y ventanas (Herbert, [1969] 2008, p. 44), miles de penitentes, romeros y viajeros se dan cita para adorar en ese espacio a los nuevos señores, a la nueva religión. Arrakeen sería ahora una Roma católica o una Meca islámica, que recibe el flujo constante de personas venidas del desierto profundo, de otras poblaciones de Arrakis y de planetas diversos, tanto cercanos como lejanos. Una multitud recreada varias veces en la miniserie 2, esforzada en transmitir la devoción de las multitudes, a pesar de que no se incide en demasía en la variedad de estas gentes, que serían representadas en pantalla básicamente como *arrakianos* de ciudad (figura 3.1.4.). En cambio, en los libros 2 y 3 el ambiente humano generado y su paisaje vestimentario aparejado apostaría claramente por la diversidad. Todos los habitantes del cosmos que acuden a la llamada *arrakiana* conocen y utilizan el idioma oficial del Imperio, el *galach*, pero los acentos variopintos a la hora de hablar esa lengua, escuchados en la plaza en la que confluyen el Templo de Alia y el Palacio de Arrakeen, enfatizarían la sensación de heterogeneidad, una pluralidad que se traduciría también en

las vestimentas de los congregados por la llamada del fervor. En este sentido, aquellos que pasean por la gran explanada central de la ciudad se habrían acostumbrado a la variedad en el menú humano: “Face Dancers and little people from the suspected artisan planets of the Tleilaxu bounced and gyrated through the throng in bright clothing. (...) They were garbed in loose robes, not even deigning to simulate stillsuits on their water-rich bodies” (Herbert, [1976] 2003, p. 41). Como se pone de manifiesto en esta cita, algunas gentes venidas del mundo exterior ni siquiera se molestarían en cumplir las rígidas normas referidas a la disciplina del agua de los autóctonos. Una ocasión de oro para que más de un *arrakiano* pudiese, por comparación, replantearse los preceptos y las consecuencias de sus transgresiones. La plaza de Arrakeen sería, por consiguiente y hasta la implementación total de la dictadura de Leto II, el Dios Emperador de Dune, lugar de confrontación de diferentes culturas locales o planetarias, espacio de encuentro para las nuevas ideas, de choque y de cuestionamientos. Arrakeen se erigiría en lugar idóneo para la puesta en práctica del multiculturalismo que, según Ames (2008, pp. 107-108), sería una actitud idealista propuesta como estrategia para lidiar con el aumento de interconexiones culturales, en cuya encarnación pluralista la meta sería la reducción del odio y el conflicto civil a través de la tolerancia, la comprensión y la apreciación de la diferencia. Los congregados en la plaza de Arrakeen podrían limitarse a criticar lo diferente, a rechazarlo o combatirlo, pero también podrían asumir en mayor o menor grado los postulados de la multiculturalidad, actuar en consecuencia y, por ejemplo, dejarse llevar por el gozo de la contemplación estética que lo insólito provocaría:

Pilgrim women were dancing to drum and flute in the Temple plaza, no coverings on their heads, bangles at their necks, their dresses thin and revealing. Their long black hair was thrown straight out, then straggled across their faces as they whirled. (Herbert, [1976] 2003, p. 400)

El sensual episodio descrito por Herbert supondría un espectáculo digno de admiración para los *fremen*, quienes hasta hace unos pocos años vivían enclaustrados en las grutas cavernosas del desierto. El momento entroncaría, además, con lo que Ames (2008, p. 110) vendría a denominar “world fusion music” o música mundial de fusión, según esta autora una influyente tendencia de la música popular conectada con el multiculturalismo. Joncheere y Vandeveldde (2016, pp. 156, 158 y 160) sitúan el desarrollo de esta industria musical en la década de los ochenta y destacan la utilización de la etiqueta “gypsy music” como una de sus principales marcas de mercadotecnia. Las investigadoras pondrían en valor las relaciones de negocio establecidas por la industria con la escena musical folclorista de la región india del desierto de Thar, en Rajastán, con las *kalbeliyas*, bailarinas y encantadoras de serpientes, como una de las comunidades más destacadas. En su análisis sobre este movimiento musical y sus protagonistas, Silverman (2009, pp. 60 y 64), por su parte, sitúa a los gitanos como el “otro” respecto de Europa Occidental y Oriental aunque también introduce la sutil apreciación de que esos músicos serían vistos como la encarnación de una modernidad alternativa, al representar la fluidez cultural, étnica y transnacional. La antropóloga explica que en la Europa comunista esos gitanos, que ofrecían música romaní para bodas, eran percibidos por el *establishment* como una amenaza social. Entre sus afrentas, la inclusión en el repertorio del *kyuchek*, género que incorporaba bailes individuales con movimientos de torso y abdomen.

Las ideas anteriormente expuestas reverberarían en la mente al leer las líneas referidas a la descripción de las peregrinas que bailan en la plaza del Templo al son de los tambores y las flautas, como exótico texto visual y sonoro. La cabellera larga y negra de las mujeres se mueve desordenadamente cayendo hacia atrás, dejando a la vista los brazaletes del cuello, que completan la *performance* de unos vestidos sensuales y reveladores. Ellas serían las encantadoras de serpientes, las *kalbeliyas* de Thar, que asombran a los *fremen* y secuestran su atención con escenificaciones venidas del otro lado del cosmos. Serían, también, las danzantes de *kyuchek*, que agitan cadenciosamente la parte superior de su cuerpo, como reclamo para su mensaje incómodo. Serían, asimismo, las componentes femeninas de Musafir, grupo de gitanos de Rajastán que Silverman (2009, p. 70) sitúa entre los conjuntos integrantes de la North American Gypsy Caravan, la gira de “world fusion music” patrocinada por el World Music Institute que en 1999 recorrió con éxito diversas ciudades de Estados Unidos. En agosto de ese mismo año, Musafir recaló en la isla de Ibiza, epicentro del cosmopolitismo turístico canicular. Míticas fueron las actuaciones del grupo de músicas del mundo en la pitiusa mayor, como recogieron las crónicas de los diarios locales, que destacaron su arte como fusión. Una función con bailes especiales, sonidos inusuales y vestimentas extranjeras, llamativas y sugerentes, propias del “otro”, que evocarían en el libro 3 la autenticidad de los pueblos, y se erigirían como revulsivo estimulante, punto de partida de un cambio de mentalidad favorecido, como se explica, por el intercambio de signos y mensajes en la urbe transplanetaria. No en vano, pocas líneas después de esta cita referida a la danza de las peregrinas, es la propia Alia quien puede sentir desde su ventana “the subtle change in the way the two Fremen watched those off-planet women and their exotic dance” (Herbert, [1976] 2003, p. 401). En dicho pasaje, la hermana de Paul pondría en práctica lo que Calefato (2011b, p. 119) viene a denominar un ejercicio de “crowd-watching”, es decir, la observación de la multitud, un neologismo que definiría un paisaje variado y compuesto de cuerpos en tránsito, en perreo, en búsqueda, en espera... Según avanza el capítulo se descubre que las mujeres danzarinas son habitantes del planeta Ix. Se trata de peregrinas que, con sus particulares modos y maneras, se encargarían de aportar al caudal cultural universal que transcurre por la plaza de Arrakeen nuevos aires de libertad y nuevos paradigmas de belleza. Desde la óptica de un *fremen* del desierto, parecería claro que la *performance* multicultural del centro de la ciudad de Arrakeen resultaría rompedora. En este caso, sería pertinente la reflexión sobre el cuerpo en la cultura urbana propuesta por la investigadora de estudios visuales y ambientales Giuliana Bruno, que afirma:

In un passato non troppo remoto gli abitanti delle città si distinguevano facilmente da coloro che abitavano nelle province o nelle campagne, avevano in altri termini uno “stile”, fatto di segni vestimentari, ma anche di segni derivanti dalla maniera di indossare abiti e accessori, di gesticolare con essi, di muoversi, di camminare. (Calefato y Giannone, 2007, p. 137)

La analogía a establecer parecería clara. Un *fremen* se equipararía a un habitante del campo, que se compara con todos los especímenes humanos que se pueda ir encontrando en la capital universal transplanetaria, muchos de ellos provenientes de ciudades inmensas sitas en planetas principales, otros de lugares más provincianos. Las tensiones entre esos múltiples mundos y los juegos comunicativos consecuentes estarían servidos.

Se ha puesto de manifiesto anteriormente como el emperador Atreides reniega en cierto modo de la metrópolis que él mismo ha creado, que él mismo ha convertido en el centro de poder del cosmos, en la capital universal. Pero a pesar del sentimiento de rechazo que alberga el emperador en relación con su ciudad, esta se reivindicaría, utilizando las palabras de Calefato (2003c, p. 48), como “mater-polis” acogedora de la multiculturalidad, donde todo el universo sería bienvenido, donde todos serían invitados a acudir o tal vez obligados a cumplir con la visita. De hecho, Singh (2012, p. 61) apunta el hecho de que Herbert no introduce en sus libros ningún personaje que haya estado sujeto a la colonización religiosa impuesta desde el Trono del León. Según esta investigadora, es lamentable la carencia de un asunto que, de haber sido incluido, hubiese enriquecido considerablemente el texto literario. Por lo tanto, lo único que haría el lector es especular con las motivaciones de los peregrinos, que podrían acudir a la llamada *arrakiana* por miedo, por sobrecogimiento o por un intento por parte del colonizado de congraciarse con sus nuevos gobernantes. Llegados a la meta de su peregrinación, las gentes provenientes de los mundos exteriores tendrían la oportunidad de homenajear al mesías y a su hermana y, también, de tener contacto con los huraños y escurridizos auténticos *fremen* del desierto, que también se dejarían caer por las polvorientas calles de Arrakeen. La situación de intercambio con el *fremen* genuino sería una peculiaridad del espacio urbano *arrakiano* que enriquecería a los urbanitas y a los visitantes de fuera del planeta, que se impregnarían de la estética vestimentaria llegada desde el desierto profundo y de la aureola de misticismo de estas gentes, que vendrían a representar el prototipo de persona y de valores en el Imperio del Universo Conocido gobernado por la familia Atreides.

Según explica O'Reilly (1981, caps. 3 y 4), Herbert se inspiró en gran medida en los indios de las tribus apache y navajo del suroeste de Estados Unidos y en los nómadas del norte de África y la península arábiga para crear a los *fremen*. Como ocurre con los navajo y otros pueblos americanos, la religión *fremen* implicaría un sacramento psicodélico, que tendría que ver con la ceremonia del Agua de Vida. Según este autor, existirían similitudes con la religión del peyote, de finales del XIX, por cuanto tenía que ver con la mística de los oprimidos. El Agua de Vida, el veneno que genera como última exhalación un gusano de arena ahogado en agua, cambia a nivel molecular a una forma no venenosa mediante el control interno de una Reverenda Madre, momento en el que se utiliza para los ritos religiosos de las tribus del desierto *arrakiano*, lo que ellos denominan “orgías del *sietch*” en las que los *fremen* caen en el trance de la unidad. La sustancia también fue utilizada por Paul y Jessica como una droga chamánica. Pero no hay que olvidar que el Agua de Vida sería una de las múltiples caras de la especia *melange*, que impregna cualquier elemento ambiental del desierto y que, de por sí, tendría efectos muy potentes sobre las personas que están en contacto persistente con la sustancia. Destacan los resultados de vertiente geriátrica, alargando la vida, pero también aquellos que tienen que ver con la expansión de la consciencia. En cierto modo, poniendo la sustancia en relación con el cuerpo humano, la *melange* actuaría de manera parecida a lo propuesto por los padres del cibernético Kline (1960, p. 75), para los que se debía potenciar con drogas y fármacos el mantenimiento muscular de los astronautas y manipular su control cardiovascular para que se adecuasen a diferentes ambientes. En el caso de Arrakis, acondicionarse a un desierto letal para la vida. Todas estas peculiaridades marcarían el carácter de los habitantes de la arena y su *performance* corporal, escenificación de regusto espiritual. Por lo tanto, y volviendo a

la ciudad de Arrakeen como centro urbano universal, el espacio emergería como punto en el que cualquier grupo humano sería visto y experimentado a través de la interacción. Esta evocación haría pensar en la reacción de los occidentales de mentalidad abierta y libertaria que peregrinan a la India buscando la iluminación o el sentido de la vida y que toparían con los místicos, vestidos de manera estrafalaria. Algunos occidentales acabarían engalanándose de manera parecida a los auténticos ascetas de Varanasi, asumiendo como propios los vivos pigmentos de las ropas del místico, un color que, según Pérez (2017, p. 7), en la gran ciudad actuaría como capa de protección, de individualidad o de pertenencia al grupo.

En la urbe transplanetaria se darían las condiciones de posibilidad para que el sistema de la moda pudiera generar un cosmopolitismo utópico que, según Calefato (1986, p. 47), iría más allá de la identidad tranquilizadora de la apariencia de clase o de la de nacionalidad, a partir del traje regional identitario por vinculación emotiva. La plaza del Templo de Alia sería el trampolín para algo nuevo, diferente, producto de la mezcla libertaria fomentadora de la evolución. En el juego del contagio y del intercambio, todos saldrían beneficiados. Un fenómeno que, desde luego, se relaciona con el cuerpo revestido por lo que todo lo que tiene que ver con la comunicación social a partir de los recubrimientos sería protagonista. De hecho, tal y como defiende Ames (2008, pp. 111 y 113-114), ciertas tendencias de moda tendrían la capacidad de simbolizar el ideal del multiculturalismo, aunque estos fenómenos deberían observarse desde una posición crítica que permitiese considerar si las actitudes expresadas por los diseñadores o portadores de dichas modas son de simpatía, admiración e identificación o, por el contrario, si constituyen un enfoque etnocéntrico, similar al de los colonizadores imperialistas del siglo XIX respecto de lo que consideraban tierras exóticas. La investigadora propone el pastiche como solución vestimentaria al problema de la multiculturalidad, con prendas que presentan diversos tejidos que, a su vez, simbolizan cada uno diferentes culturas. Teniendo en cuenta, como afirman Breward y Calefato (2018, p. 252), que la moda sería una herramienta cultural clave para representar la fluidez, pluralidad y la dialéctica en curso entre lo global y lo local, el pastiche propuesto por Ames sobre los peregrinos que acuden a Arrakis y se dejan imbuir por la “fremenidad” incluiría un traje de destilación elaborado a partir de fibras, por ejemplo, del planeta Wallach IX, unas botas del desierto confeccionadas con piel de ballena de Caladan y una representación estética de la capa *jubba*, tejida a partir de las posibilidades que ofrece la tecnología autómatas del planeta Ix. Además, añadiría al bricolaje vestimentario una máscara facial también *ixiana* y unos guantes de seda dorada de elfo, como la que puede verse entre la aristocracia de Kaitain o Salusa Secundus. Asimismo, la *performance* sería completa si, atendiendo al espíritu crítico, la persona vistiera dichas prendas siendo consciente de qué cultura las ha elaborado, qué significado tienen en dicha civilización y por qué vestirlas supone un acto de admiración hacia las gentes diversas que han posibilitado esa escenificación del cuerpo revestido. Un fenómeno parecido sería deseable también entre los lugareños receptores de la masa peregrina, que ven como su ciudad crece sin parar y que se nutrirían de nuevas formas estéticas y nuevos valores, significados e ideas a ellas asociadas. Los *fremen*, en cualquier caso, viven sumergidos en el corpus coercitivo que supone la disciplina del agua, muy estricta con relación a la vestimenta porque cualquier desmán en el uso del *destiltraje* supondría la pérdida de humedad y por lo tanto la muerte de la persona. Así las cosas, se presupondría un cierto fracaso en el intercambio

vestimentario de igual a igual entre un *fremen* y las personas provenientes de los mundos exteriores, tal y como aparentemente ocurriría entre los islámicos y los creyentes de otros credos. No en vano, Bahamán (2013, p. 198) califica de ilícito para un musulmán el hecho de vestir imitando a feligreses de otras comunidades religiosas y a ciertos no musulmanes. Se apelaría aquí al rigor de la religiosidad de los *fremen*.

Por lo tanto, en la urbe transplanetaria de Arrakeen sería más probable que fuesen los viajeros llegados de fuera los que interiorizasen de manera más o menos profunda, más o menos aparente, aquello que es considerado genuino del lugar visitado, que en cierto modo los va a marcar para siempre, teniendo en cuenta que se está hablando del planeta en el que se ha manifestado el mesías redentor de la humanidad, que ahora gobierna el Universo Conocido. En este sentido se debería hacer notar un ingrediente interesante para entender la peculiaridad de la ficción de Herbert respecto de los revestimientos corporales. Hasta no hace demasiado, el centro de Imperio se situaba en el planeta Kaitain, sede de la Casa de Corrino y emplazamiento de la corte. Sería posible interpretar ese planeta como la capital del Occidente del cosmos, como aquellos Londres, Madrid o Bruselas desde los que las potencias planificaban sus conquistas. De hecho, no hay que olvidar el contexto social e histórico en el que fueron escritos los libros 1, 2 y 3. Según Gaylard (2010, p. 24), la colonización de planetas alienígenas inhóspitos con un recurso vital era un tema habitual en la ciencia ficción entre los años sesenta y ochenta del siglo pasado. La saga desarrollaría algunos elementos que responden a este esquema como cuando, según Rudd (2016, p. 47), la reverenda madre Bene Gesserit Gaius Helen Mohiam, que pertenece a la élite imperial, se refiere a los *fremen* como “esa gente” y habla de ellos como si fuesen monstruosos, reproduciendo lo que Hardt y Negri proponen como percepción de la diferencia en aspectos como la raza o la ideología, generada por el capitalismo mientras desarrolla una identidad nacionalizada de la gente. Siguiendo este hilo argumental, hasta la llegada de los Atreides el planeta Arrakis desempeñaba el rol de territorio colonizado, mero suministrador de la materia prima más preciada del cosmos, la especia *melange*, combustible de los viajes interestelares. Dune, el otro nombre para Arrakis, sería, desde esta óptica de pensamiento, el Oriente del Universo Conocido y el conflicto, explica DiTommaso (1992, p. 313), se resumiría en la Lucha por la Vitalidad (“Vitality struggle”) entre la filosofía del Imperio y la de Arrakis. Gaylard (2010, p. 25), por su parte, interpreta esta cuestión como la contraposición realizada por Herbert entre una cultura humana de convivencia, escasez y ahorro, la de los *fremen* pero con la mirada puesta en la cultura islámica o árabe, a los excesos, a menudo ecológicos, del imperialismo codicioso de la *melange*, es decir, el petróleo del futuro. Irizarry (2013, p. 26) también apunta la opresión colonial sufrida por los *fremen* mientras que Ames (2008, p. 106) recupera el interés manifestado por Samuel P. Huntington por el choque de civilizaciones, con impactos en el futuro. La consecuencia violenta más clara, la yihad que extiende de manera sangrienta por todo el universo el culto a Paul-Muad'Dib, como venganza a los años de opresión vividos por las tribus del desierto.

Herbert optaría por representar a los *fremen* utilizando elementos culturales propios del mundo árabe islámico. De este modo conseguiría que el lector identificase rápidamente a las tribus del desierto y las asumiese con naturalidad. En este sentido, Herman (2018, p. 3) explica que la cultura beduina parece inspirar la vida de este pueblo nómada de ficción, al que se cualificaría de indígena de Dune no por originarse en ese planeta sino

por ser el primer grupo humano en establecerse allí. Kennedy (2016, pp. 4-6), por su parte, se fija en los nombres utilizados en relación con los *fremen*, como *haji*, *ramadhan*, *misr*, *sunni*, *nilotic al-ourouba*, *kitab al-ibar*. Se trataría de nombres reales del mundo árabe islámico, lo que según este autor supondría un peligro, ya que haría percibir a los *fremen* como una sociedad monolítica, atrasada, atrapada por creencias religiosas y culturales arcaicas. En este caso, se estaría cayendo en el círculo vicioso apuntado por Aguayo (2009, p. 44), que avisaría de un mito colectivo vigente sobre el árabe musulmán presente en el debate entre el nosotros y nuestro modo de vida contra ellos y que, según esta investigadora, serviría a los Estados Unidos para legitimar la guerra contra el terror y la violencia cometida contra los cuerpos y las comunidades musulmanas. Así las cosas, Kennedy (2016, p. 2) y Gaylard (2010, p. 27) coinciden en proponer la saga como producto que contendría una perspectiva orientalista que yuxtapone a los *fremen* como un otro exótico con la familia occidental Atreides, de clase dominante. La lengua *fremen* mayoritariamente árabe contrapuesta a las lenguas europeas del Imperio galáctico, que reproducirían el intercambio de culturas exóticas que se da en el imperialismo. Desde la perspectiva del cuerpo revestido, el debate se concretaría en la imagen confrontada entre una sofisticada y opulenta dama Jessica y una *fremen* Mapes enraizada en los valores “verdaderos”, diálogo de opuestos a partir de la *performance* corporal que se produce en la miniserie 1, y que ha sido analizado cuando ha sido tratado en esta tesis el bricolaje vestimentario a partir de prendas de ropa ecoética, inspirada en la contracultura. Además, el asunto remitiría a la cuestión de los orientalismos que, como explican Calefato y Giannone (2007, pp. 103-104) desde su visión posmoderna, restituirían a los seres humanos una gran constelación de signos vestimentarios que transitarían de un sistema a otro, que mutarían los propios significados, que los perderían, que vendrían utilizados en contextos diversos a su origen o en manera paralela a ese.

La llegada de Paul Atreides y su victoria sobre el emperador Shaddam IV supondría un vuelco importante de la situación, al convertir Arrakis en centro de poder y por tanto en referente para el resto de la humanidad en todos los sentidos, también los vestimentarios. Si la imposición de Oriente sobre Occidente es muy rápida a nivel político, con el sometimiento bélico de los planetas que hasta la fecha conformaban la Gran Convención, la sumisión de los antiguos dominadores, convertidos ahora en dominados, por parte de los pretéritos dominados que ahora detentan el poder, tendría otras sutiles maneras de ir consolidándose. Una de las cuales, la de vestir, con el ejemplo de la popularización de los *destiltrajes fremen* (o sus imitaciones) entre los pobladores de los miles de planetas ahora bajo mando del Atreides. El traje de destilación entendido aquí como prenda transplanetaria integrada en el armario universal, que provendría del rincón más perdido del cosmos pero que habría sido interiorizada por un Occidente que ahora agonizaría, predispuesto a dar paso a un nuevo *statu quo*. Se asumiría aquí el posicionamiento poscolonialista de Calefato (2016c, p. 126), como condición de pensamiento y de acción, que pretendería hacer justicia con la violencia epistémica apuntada por la filósofa hindú Gayatri Chakravorty Spivak, que denunciaría el mecanismo cultural, ideológico y semiótico a través del que el colonialismo habría realizado el robo de signos a los que habría sido sustraída la complejidad, la movilidad, la recortada identidad. La saga sería considerada en este sentido, en lo que a los tres primeros volúmenes se refiere, un texto literario que actuaría de ejemplo de las dinámicas colonialistas denunciadas por Spivak, con las

potencias explotando los recursos de los pueblos conquistados de manera sanguinaria y completamente falta de moral. Baste apuntar la relación entre la Casa de Harkonnen y los *fremen*, a los que darían caza por simple divertimento. Pero debería ser tenido en cuenta, como se verá más adelante, el *modus operandi* de los Atreides en su relación con los *fremen* y el poder, que supone tal y como criticaría la filósofa oriental una felonía de los occidentales. Los libros 1, 2 y 3 serían, por otro lado, un buen campo para la investigación literaria sobre los mecanismos utilizados por el explotado para devolver al explotador todo el mal recibido durante la época de expolio.

En cualquier caso, el camino sería paradójico. Paul Atreides es el heredero de una Gran Casa que representaría el Occidente más immaculado, descendiente de un linaje aristocrático que enraíza en la Antigua Grecia terrícola, cuna de la civilización occidental. De hecho, según Herman (2018, p. 2), la descripción dada de Paul al inicio del libro 1 lo situaría como blanco o europeo, con un apellido cuyo origen etimológico, Atreus, remitiría al padre mitológico de Agamenón y Menelao. Paul habría llegado prácticamente de rebote al Oriente simbolizado por Arrakis. Pero según avanzan los acontecimientos, habiendo recibido el nombre *fremen* de Paul-Muad'Dib, acaba haciéndose con el poder planetario erigiéndose en Duque de Arrakis, lo que dejaría bajo su mando político-religioso a todas las tribus del mundo *arrakiano* en lo que sería leído como un ejercicio de imposición de su poder y sometimiento político de los que siempre han vivido bajo el yugo de alguna potencia opresora extranjera. De hecho, Paul-Muad'Dib se convierte, tal y como explica Herman (2018, p. 7), en *fremen* de nombre, pero sus acciones perpetuarían un sistema imperial que no conduce ni contribuye a la liberación significativa de la sociedad que le ha acogido. Es más, en los primeros capítulos del libro 1 el duque Leto, su padre, es el que recomienda al chico aprovecharse del hecho de que los *arrakianos* le llaman *mahdi*, el título honorífico en el Islam para la figura mesiánica, según afirma Kennedy (2016, pp. 6-7). Por lo tanto, Occidente nuevamente se serviría de Oriente para sus propósitos. El Atreides se beneficiaría de manera egoísta de que los *fremen* lo identifiquen con el mesías salvador que los debería conducir a la libertad, para llevarlos a la guerra y vengar la muerte de su padre a manos de los Harkonnen. De este modo, Paul desafía el poder representado por Shaddam IV, connivente con los Harkonnen, al que consigue vencer en lo que realmente sería una contienda entre familias nobles occidentales, con la ayuda de las tribus orientales que ahora batallarían bajo su mando.

Gaylard (2010, pp. 24 y 26) define el poscolonialismo como un tipo de posmodernismo cargado geopolíticamente. Este autor propone, además, el libro 1 como ejemplo en el género de ciencia ficción de la primera forma de poscolonialismo nacionalista, por contener retazos de apocalipticismo a menudo violento y la oposición mesiánica al imperialismo. Según su análisis, la novela contribuiría a esta forma nacionalista de poscolonialismo al mostrar que el imperialismo sería verdaderamente universal y perenne en forma de codicia por los recursos y un despiadado interés personal. Es en este punto donde deberían ser situados los manejos torticeros de Paul y de su madre, Jessica, con los que pretenderían asegurarse la supervivencia y el beneficio propio durante los años en los que permanecen refugiados entre los *fremen*, unas manipulaciones que, según Kennedy (2016, p. 6), serían leídas como Occidente sacando partido de los Otros oprimidos. Es ahí donde subyace la gran mentira de los Atreides para con el pueblo que les da cobijo, unos súbditos nuevos a los que utilizarían

a voluntad. Para acabar de construir el marco de contexto, sería interesante tener en cuenta aquí las ideas de James Cone respecto de la transvaluación y superación del racismo blanco, recogidas por Herman, en su artículo referido a Liet-Kynes, el ecólogo imperial, como el personaje que verdaderamente representa la figura mesiánica en el libro 1, que decide morir en su blancura para renacer en la negritud. En este sentido, en términos raciales, sería necesario interpretar todo aquello que viene del Imperio como lo blanco mientras que los *fremen* deberían ser asumidos como la representación de lo negro, teniendo en cuenta que lo primero habría tendido a ser asociado con lo positivo mientras que lo segundo se habría vinculado a lo negativo. Se pretendería dar la vuelta precisamente a eso. Según Cone, a través de Herman (2018, pp. 5-6), los blancos deberían morir como tales para renacer como negros, para luchar contra la opresión blanca y para hacer efectiva la liberación de los oprimidos. De este modo habría un lugar para ellos en la lucha negra de la libertad. Además, los blancos conversos deberían considerarse a sí mismos como bebés a los que los negros deben enseñar a caminar y a hablar. Según este punto de vista, el doctor Kynes sería el personaje que mejor ejecuta la propuesta, mientras que Paul y Jessica se limitarían a trabajar aspectos de mero maquillaje puesto que ni morirían como la perfecta representación de la blancura imperial, ni renacerían como ejemplo de negritud *fremen*, ni se considerarían a sí mismos como recién nacidos sometidos al aprendizaje ofrecido por las tribus del desierto. Los Atreides, al menos en el libro 1, siguen siendo occidentales exploradores y explotadores en relación con los *fremen*. En cualquier caso, la conclusión de todos los maquiavélicos movimientos puestos en marcha por Paul y su madre darían como resultado el vuelco aparente en el sistema, un desplazamiento del punto de mira que finalizaría con Oriente, capitaneado por un occidental, sometiendo a Occidente, que se vería obligado a adoptar una posición secundaria respecto de todo aquello que viene de Arrakis.

Con la ayuda de los *fremen*, Paul consigue echar de Dune a los Harkonnen, que son barridos del Universo Conocido. También son expulsados los Corrino, condenados al exilio en el planeta prisión Salusa Secundus. El episodio sería interpretado como la consecución del proyecto nacionalista poscolonial, pero según Gaylard (2010, pp. 28-29), el nuevo emperador Atreides conseguiría ir mucho más allá, introduciendo según este investigador una segunda fase de poscolonialismo transhistórico, que se despliega en la saga a partir de la revolución contra Shaddam IV y que se exploraría en detalle en el libro 2. Este estadio resultaría interesante por cuanto se enfatiza la transitoriedad, la impureza y la hibridez, una actitud ante la realidad que, con relación al cuerpo revestido y a la multiculturalidad, permitiría establecer las condiciones de posibilidad para la generación de nuevas realidades que superarían el momento doloroso representado por la dominación imperialista de los pueblos sometidos, que buscarían de manera intencionada una situación de conveniencia para las facciones presentes en el tablero de la disputa. Según Kennedy (2016, p. 8), Paul y Jessica, pero sobre todo otros personajes, como se verá más adelante, representarían una identidad fusionada al final del libro 1, donde Oriente y el Islam dejarían de ser lo alienado respecto de Occidente. A través de la unión de las dos culturas, Herbert parecería estar indicando, según este investigador, que realmente no existiría una separación clara entre ambas realidades y que cada una tendría algo que aprender y obtener de la otra. Esta posición se vería muy bien al final del libro 2 y, con especialidad, en el libro 3. Durante el segundo tomo de la saga, el emperador Atreides ha sido cegado por un ataque rebelde y el mandatario, en

cumplimiento de la tradición *fremen*, decide lanzarse al desierto profundo en busca de la muerte. A partir de ese momento, su hermana Alia ocupa como regente imperial el Trono del León, generando en torno a sí una nueva corte. La Atréides representa un Oriente peculiar. Sus padres, el duque Leto y Jessica, son occidentales, pero ella ha nacido y se ha criado entre los *fremen* de Arrakis, a la sombra del misticismo que envuelve la leyenda de su familia. La Atréides es una muchacha de apariencia física occidental, pero la *performance* de su cuerpo revestido en el ejercicio del poder sería ubicada en el protointegrismo, que explotaría tanto la vertiente religiosa de su posición

como la económica. En este sentido, la regente administra con mano férrea la especia *melange* que se distribuye por todo el Imperio desde Arrakis, una dinámica que su sobrino, Leto II, lleva al extremo cuando llegue a ser nombrado emperador.



Figura 3.1.4. Una calle de Arrakeen, convertida en capital del Imperio, territorio social para la multitud. Abajo, la sofisticación de Alia Atréides.

Alia Atréides, pero principalmente su sobrino Leto II, se convierten en el ejemplo de lo que Gaylard (2010, p. 23) vendría a explicar como la dictadura y el sufrimiento social masivo consecuente, con demasiada frecuencia, a las rebeliones nacionalistas, que en un primer término habrían sido organizadas para el levantamiento de los pueblos indígenas contra el Imperio en las naciones colonizadas. El nuevo Imperio, que ha nacido de una presunta revolución contra el imperialismo, necesitaría implementar cada vez más medidas de control de los diversos planetas que habrían sido sometidos. Una consecuencia de estos movimientos sería, según DiTommaso (1992, p. 313), una desaceleración de la historia y, también, la disminución de la consciencia de la raza. Todo, además, motivado en el caso de la saga por la *melange*, que sería interpretada como el petróleo de las monarquías árabes islámicas del Golfo Pérsico, que suministran crudo a buena parte del planeta. En este sentido, Irizarry (2013, p. 28) apunta que, al haber *melange* por todo

el desierto *arrakiano*, los *fremen* serían extremadamente ricos en términos interplanetarios, incluso si esa riqueza no se manifiesta en su vida diaria. Al hilo de esta afirmación, Devlin (2011, p. 234) explica que cuando Paul llega a Arrakis por primera vez expresa su sorpresa por el hecho de que lo que él llama “la especia pura” esté presente incluso sobre la ropa de trabajo de los recolectores de *melange* que rescatan, junto al doctor Kynes, del ataque de un gusano mientras visitan una planta cosechadora. La especia sería como el oro negro del Próximo Oriente, el petróleo. De hecho,

Heidenreich (2014, pp. 68-69) y Kunzru (2015, párr. 10) coinciden en afirmar que sería el propio Herbert el que establece paralelismos entre el petróleo y la *melange*, entre la OPEC y la compañía CHOAM, “the universal development corporation controlled by the Emperor and the Great Houses with the Guild and Bene Gesserit as silent partners” (Herbert, [1965] 2007, p. 589). Por este motivo la saga contendría ecos geopolíticos actuales. A parte de las comparaciones apuntadas, Herbert (1980, p. 74) también relacionaría la escasez de agua en Arrakis con la falta de petróleo en la Tierra. Las tres sustancias, agua, petróleo y *melange*, serían necesarias por diversas razones. En cuanto al petróleo terrícola, como la *melange*, surgiría del desierto y reportaría una extrema riqueza a países como Arabia Saudí, Emiratos Árabes Unidos, Qatar, Irak, Kuwait o Irán. Esas naciones habrían conseguido facturar, desde que se independizaron de las potencias que las explotaban, cantidades colosales de dinero que habría sido invertido hoy en día en una cartera diversificada de negocios, entre los cuales, también, la industria textil y de la moda y el lujo. De hecho, como apunta Calefato (2016c, p. 222), las exigentes mujeres de los emires serían clientas aficionadas de la Semana de la Moda de Milán o París.

En Arrakis se presupondría un fenómeno similar, protagonizado en este caso por la regente imperial Alia, que en la miniserie 2 pasearía todo su glamur y sofisticación en cada uno de los planos con los que la cámara encuadra el personaje interpretado por la actriz griega Daniela Amavia (figura 3.1.4.). Su estilo y su *performance* vestimentaria sería, a todas luces, más apetecible que el lucido por las mujeres que rodeaban al depuesto Shaddam IV en la corte imperial de la miniserie 1, o las ropas que la hija del exemperador, la princesa Wensicia Corrino, en la piel de la actriz norteamericana Susan Sarandon, viste con afán y cierta soberbia en su retiro forzado en el palacio del planeta Salusa Secundus. De nuevo, Oriente, también interpretable como el Sur, se tomaría la revancha en un movimiento parecido al detectado por Calefato con respecto del estilo, la sofisticación y la fascinación que generarían los miembros de las familias reales del petrodólar en comparación con la que, para algunas voces, sería la decadente y trasnochada Europa, el Norte:

Buffò il destino delle antiche nobiltà coloniali: mettendo a confronto oggi la moda di Buckingham Palace con quella della corte del Qatar, ex colonia britannica, appare decisamente più “europea” quest'ultima, se per europeo intendiamo moderno, internazionale, potenzialmente fruibile in modo globale. (Calefato, 2016c, p. 224)

Arrakis, el Sur, Oriente, adquiriría una poderosa centralidad en la nueva realidad universal, mientras que Kaitain, el Norte, Occidente, el planeta que hasta la fecha había acogido la corte de la familia imperial y por tanto ejercía de espejo para el resto de los hombres, protagoniza un proceso de desplazamiento físico y psicológico equiparable al que, según el historiador indio Dipesh Chakrabarty, viviría en estos momentos Europa, que él cualifica de provincialización (Calefato, 2016a, p. 105). Se desplazarían los polos en un universo en el que la *melange* había borrado previamente para algunos las distancias, convirtiendo la realidad de estas personas en una urbe transplanetaria. Esta dinámica sería interpretada de manera aproximada al efecto que produciría la globalización en muchas sociedades, que, como explica Calefato (2007b, p. 68), supondría un cambio de paradigma en la concepción de lo que se entiende por centro y periferia, localismos y globalismos.

Las teorizaciones sobre la globalización serían aplicadas a dos momentos narrativos distintos. Uno tendría que ver con el *statu quo* imperial, es decir, la Gran Convención que rige en el Universo Conocido hasta los hechos relatados en el libro 1. Otro se referiría al momento posterior a la revolución Atreides, que derroca a Shaddam IV y que, como se ha comentado, le da la vuelta por completo al sistema. En este sentido, según Calefato (2016a, p. 105), la globalización situaría a la humanidad en un período histórico y geopolítico posterior al poscolonialismo. Una fecha destacada, según la autora, sería el 11-S del 2001, efeméride del atentado del World Trade Center de Nueva York, que debería ser tomada como punto de inflexión en las relaciones económicas y culturales entre lo global y lo local, el nuevo rol de los países emergentes como consumidores y productores, las nuevas formas y medios de comunicación planetarias, que erigirían la moda en un modo diferente comparado a décadas pasadas. De hecho, afirma la autora que el nuevo siglo abriría nuevas situaciones que redefinirían la moda como un sistema global. En relación con *Dune*, las fechas significativas para situar el antes y el después serían las que enmarcan la yihad ejecutada por los *fremen* en nombre de Paul-Muad'Dib, que van desde el año 10.196 al 10.208, según apunta el texto *The Dune Encyclopedia* (1984). La guerra santa de las tribus supondría un episodio traumático que serviría para someter a los millones de habitantes del Universo Conocido bajo el dominio de Oriente. Cambiarían, por lo tanto, los diálogos culturales, incluso los bricolajes vestimentarios, tal y como se ha explicado, con el *destiltraje* como prenda universal que identificaría el nuevo paradigma de referencia a partir de los nuevos dominadores. Calefato (2016c, p. 8) explica que la globalización habría triturado la jerarquía estática entre centro y periferia, habría diluido la distinción entre ciudad y áreas no urbanizadas, la movilidad de las personas habría aumentado enormemente y los medios de comunicación se habrían convertido en lugares de vida social. Los paisajes de la contemporaneidad habrían asumido la consistencia de flujos, destacando los flujos culturales globales teorizados por Appadurai. En la ficción de Herbert, las hordas *fremen* escampadas por el cosmos siguiendo las órdenes de Paul Atreides habrían explosionado miles de sociedades y habrían recompuesto el orden que hasta el momento había imperado haciendo que un suburbio del universo pase a ser el nuevo eje, un proceso que continúa con Alia como regente imperial y que arriba a su cenit con Leto II como Dios Emperador, que impone globalmente, cósmicamente, un modo de vida igualitario, estancado, involucionista, que es el mismo para todos los seres humanos en todos los planetas bajo su mando.

Pero antes de que los Atreides llegasen al poder, la élite transplanetaria ya había disfrutado de su particular globalización, su singular dilución de espacios físicos. Para aquellos que han podido pagar los prohibitivos pasajes en las cosmonaves del Gremio Espacial ha regido una visión del mundo en la que las fronteras materiales se han disuelto, por cuanto lo físico habría pasado a ser simplemente aquel espacio en el que uno se ubica en un momento dado, que puede ser sustituido por cualquier otro lugar del universo, esté en el planeta que esté, previo paso por un carguero conducido por un Timonel bajo los efectos de la *melange*. Rudd (2016, p. 55) reivindica, en este sentido, analizar desde la óptica de la globalización y del capitalismo el comercio de especia y el Gremio Espacial, un negocio que, tal y como defiende Knezková (2007, p. 27), mantendría unido el universo, haciendo que los gremiales actuaran de cemento de esa unión. Durante cientos de generaciones, las élites que han podido viajar, conocer y experimentar la urbe transplanetaria, han pensado en términos que entrelazarían lo local

con lo global, con lo cósmico. Hoy están aquí, pero en un instante se situarían en cualquier otro punto del inmenso firmamento y proseguirían con la vida normal de una persona de su estatus. Sin embargo, en el estadio de la civilización humana ficcionado por Herbert no habría lugar para la entropía semiótica (Calefato, 2006b, p. 148), que remitiría a la confusión, el desorden o la ambigüedad de la mayoría del imaginario social en la posmodernidad. La Gran Convención entre emperador, Grandes Casas y Gremio Espacial y el sistema de *faufreluches* coloca a cada hombre, mujer o cosa en un lugar determinado, para ejercer una función concreta. El hecho de que solo unos pocos tengan la capacidad de vivir física y mentalmente en la urbe transplanetaria, es decir, de viajar a cualquier parte del universo sin moverse y más o menos a voluntad, aseguraría que lo exótico siguiese teniendo poder definitorio y también cohesionador. Diferente hubiese sido una civilización humana en la que cualquiera pudiese trasladarse de manera inmediata a cualquier parte del universo, por lejana que estuviese. En términos de teoría de la moda, lo exótico ya no tendría sentido cuando cualquier cosa sería en cualquier lugar exótica y familiar al mismo tiempo (Calefato, 2014b, p. 70). No es el caso en la corte imperial de Shaddam IV ni tampoco en la de los Atreides, convertida en epicentro de todo y de todos, pero donde, hasta que Leto II consiga la homogeneización total de la humanidad, los estilos foráneos siguen siendo tenidos en cuenta a la hora de ubicar y definir a los seres humanos. Como ejemplo, el trovador *kadeshiano* que en el libro 3 acude como primer suplicante de la mañana al Templo de Alia, donde dama Jessica ese día también participa de la ceremonia oracular:

Jessica studied the troubadour while the Advocate droned on and on with a false subservience, his voice full of mucky morals. The Kadeshian was tall, easily two meters. He had a roving eye which showed intelligent alertness and humor. His golden hair was worn to the shoulders in the style of his planet, and there was a sense of virile strength in the broad chest and neatly tapering body which a gray Hajj robe could not conceal. His name was given as Tagir Mohandis and he was descended from merchant engineers, proud of his ancestry and himself. (Herbert, [1976] 2003, pp. 161-162)

El estilo de cabello del hombre, una manera de peinarse que le relacionaría con un planeta concreto y lejano del universo, contendría tan alto grado de exotividad que haría que algunos *arrakianos* se girasen para ver cómo el alto y rubísimo *kadeshiano*, enfundado en una túnica gris *hajj*, cruza la polvorienta Arrakeen. La ciudad habría incrementado la proporción de individuos categorizables como infrecuentes porque el lugar se habría convertido en una muestra de la diversidad que integra el Imperio del Universo Conocido. Sus calles serían en este momento un trasiego constante de cuerpos que confluirían en el punto central de la urbe transplanetaria, la plaza del Templo de Alia, una Times Square del futuro imaginario donde convergerían todas las vías. Las calles de Arrakeen como lugar en el que los seres humanos fluirían incesantemente, observándose e imitándose, lugar de creatividad vestimentaria y lugar en el que se decidirían las modas a venir, el comportamiento vestimentario de género y en que se negociaría el significado de la ropa (Calefato y Giannone, 2007, p. 130). Todos los matices culturales del universo y sus tensiones aparejadas se darían cita en este espacio de tránsito, vivido porque los pies marchan sobre él y sentido porque sería alegoría de la existencia humana, con sentido porque todos los que allí se habrían dado cita lo habrían hecho con un motivo concreto y compartido, venerar y homenajear el recuerdo de Paul-Muad'Dib y la mística existencia de su hermana Alia. Unas calles recogidas como imagen en la miniserie 2 que, aunque aportaría una visión más dinámica y

tumultuosa de la ciudad respecto de la tranquila y poco poblada Arrakeen de la miniserie 1, no conseguiría plasmar la diversidad y heterogeneidad que la mente de Herbert había planificado para esta urbe, años después del cambio de emperador. En este sentido, se echa en falta que los creativos de la miniserie 2 no hayan hecho evidente esta característica de la ciudad en ese momento narrativo, incorporando personajes que resultasen excéntricos al espectador, transitando por las calles, hombres y mujeres que habrían mostrado a través de su exterioridad la exuberancia cultural del paisaje vestimentario compuesto a partir de la agregación fluida de miles de planetas diferentes, una nutrida pluralidad de estilos corpóreos, cuya estética habría servido para



Figura 3.1.5. Arcadas como territorios para el claroscuro. Abajo, diversos ejemplos de capuchas *arrakianas*.

plasmar la relatividad a la hora de valorar los caprichosos recubrimientos corporales con los que se recubre culturalmente el hombre, ya sea el que pertenece al “nosotros” ya aquel que proviene de los “otros”. Una oportunidad perdida para ofrecer al espectador todo un espectáculo de diseño imaginativo tal y como sí se realizaría, en cierto modo, en la escena de la cena de gala organizada por dama Jessica en la miniserie 1 donde la explosión creativa vestimentaria tendría que ver con el lujo y el exceso. A favor de un posicionamiento contenido y basado en mostrar las ropas típicas *arrakianas*, la fidelidad a la hora de representar la ciudad, una urbe en cualquier caso sita en medio del desierto con lo que eso comporta para la incomodidad de las extravagancias vestimentarias: “The streets had been ankle deep in sand blown over the Shield Wall on the stratus wind. Foot traffic had churned it into choking dust which clogged stillsuit filters” (Herbert, [1969] 2008, p. 26). Sería así, con polvo y arena, como el equipo creativo de las miniseries 1 y 2 habría decidido que tienen que ser las calles de la ciudad ahora imperial. Unas calles cuya carta de menú vestimentario sería variada dentro de su “arrakinidad” o “fremenidad” pero que no aportaría el exotismo llegado de fuera del planeta.

Aquello que sí que ofrece al caminante la ciudad de Arrakeen mostrada en las miniseries serían las arcadas arquitectónicas, recovecos edificados entendidos al modo de Walter Benjamin, donde los “flâneurs” y las “flâneuses” transitarían de manera perenne, donde crearían sus identidades móviles, un espacio que serviría de máscara para las ropas fragmentadas, los signos culturales, los rastros de pensamiento del mundo tardo moderno (Calefato, 1988, p. 223). Las arcadas de Arrakeen se erigirían en

marco claroscuro de los cuerpos trashumantes que, además, utilizarían la multitud como lienzo en el que desplegar toda la capacidad pictórica y significativa de los revestimientos corporales, mimetizándose con la masa a la vez que distinguiéndose de ella (figura 3.1.5.). Esta singularidad del ambiente de la ciudad sería explotada por el propio emperador Atreides, que se enfunda la ropa que utilizaba en el *sietch* para disfrazarse de agreste habitante de la arena, pasar desapercibido entre sus súbditos y observar la realidad del día a día de la capital del Imperio que él mismo ha construido.

More than a disguise, the suit made of him a stranger to his city self. In the stillsuit, he abandoned security and put on the old skills of violence. Pilgrims and townfolk passed him then with eyes downcast. They left the wild ones strictly alone out of prudence. If the desert had a face for city folk, it was a Fremen face concealed by a stillsuit's mouth-nose filters. (Herbert, [1969] 2008, p. 26)

Paul Atreides se disfrazaría de sí mismo en los tiempos de las cuevas y el desierto para pasear de incógnito por las calles de su ciudad, un hecho que, tal y como puntualiza Singh (2012, p. 65), no se ajustaría a la imagen de un oligarca megalómano. Bajo la apariencia de un *fremen* salvaje, el Atreides se transformaría en un nómada entre sus propias arcadas callejeras. El ejercicio de bricolaje vestimentario sería, cuanto menos, paradójico porque ofreciendo la imagen más honesta de un miembro de las tribus de la arena, exponiéndose tal cual ha sido durante muchos años, conseguiría ocultar su verdadera identidad entre la muchedumbre de la ciudad transplanetaria, en un ejercicio que mezclaría lo exquisitamente local con lo abiertamente global, en este caso lo cósmico. Los revestimientos corporales utilizados por el emperador, biológicamente e históricamente occidental, actuarían como las capas de color con las que habría sido forrado el mundo y que, siguiendo a Hanna Arend (Aguayo, 2009, pp. 45-46), cuando propone el “race thinking”, servirían para marcar la diferencia entre los individuos blancos modernos y aquellos premodernos, como los integrantes de las tribus del desierto *arrakiano*, que serían coloreados. Según este punto de vista, sería en el cuerpo y a través de él, y especialmente de su relación con otros cuerpos, que el ser humano es marcado como diferente u otro. En su investigación sobre la representación del musulmán en el cine norteamericano, Aguayo (2009, pp. 45-46) trae a colación el pensamiento de Sherene Razack, que destacaría la tríada que representan el europeo civilizado, el hombre musulmán peligroso y la mujer musulmana en peligro, a la hora de perpetuar la guerra contra el terror desde los productos cinematográficos estadounidenses. El cuerpo musulmán se configuraría mediante la construcción de una otredad que no solo está marcada por imaginaciones psicológicas sino también por prácticas que implican el cuerpo. Paul Atreides disfrazado de sí mismo en su época de la tribu respondería al estereotipo del hombre racializado peligroso al que en la ciudad convendría no mirar, dar de lado, dejar a parte, para evitar problemas.

Pero el cuerpo revestido del Atreides callejeando de incógnito por las arcadas arquitectónicas de Arrakeen sería objeto de otras interpretaciones. Siguiendo a Calefato (2007b, p. 44), en un giro inesperado que entroncaría con los relatos de Edgar Allan Poe, el emperador se transformaría en un verdadero demonio metropolitano, *The Man of the Crowd* (1840), que no se dejaría leer y cuyo misterio residiría en la ambigüedad de sobresalir y a la vez mimetizarse en la masa de la que se nutre. Elemento fundamental para conseguirlo serían, en Arrakeen, la capucha de la capa *jubba* que todo buen *fremen* debería tener siempre a mano, una prenda que permitiría al emperador

esconder su rostro, su mirada, de curiosos y peligrosos acechantes (figura 3.1.5.). Demonios metropolitanos serían, también, Irulan y los gemelos Leto II y Ghanima, que en la miniserie 2 huyen del Palacio de Arrakeen hacia el *sietch* Tabr atravesando sigilosamente las calles atestadas de la capital del Imperio bajo las capuchas de sus respectivas capas (figura 3.1.5.). En unas calles donde la masa humana es aglomeración, la capucha sería el vehículo más seguro para la salvación directa, una imagen que relacionaría a la Corrino y los herederos imperiales Atreides, con los jóvenes urbanitas de cualquier gran ciudad actual. Las “hoodie” o sudaderas con capucha, prendas todoterreno con las que ejercer de nómada de la urbe transplanetaria, de demonio metropolitano, en este caso racializado y asociado al crimen y a la desviación, como pondría de manifiesto la exposición que habría dedicado el museo Het Nieuwe de Rotterdam, en los Países Bajos, a esta pieza de moda callejera. Según Calefato (2006c, párr. 22), la “hoodie” debatiría sus impulsos entre la identificación y el disimulo y se aprovecharía de la confusión generada por el tránsito y la irrupción constante de lo nuevo más allá de la repetición y de la experimentación, más allá de la serialidad. Porque cualquiera, incluidos los emperadores o sus herederos, pretenderían a veces ser un poco demonio y necesitarían de la protección mimética en la turba metropolitana para la ejecución de alguna fechoría o de algún divertimento prohibido.

Para finalizar, incidir en el hecho de que, en líneas anteriores, se habría inventado un tipo de territorio social específico para la élite de la ficción creada por Herbert, la urbe transplanetaria, posible gracias a la actuación de la nave espacial, la prolongación artificial de la civilización humana en el inerte espacio exterior. Este concepto se referiría a la adición fluida e instantánea de espacios físicos, un territorio social que necesitaría de la presencia del ser humano para existir, puesto que se encontraría dentro de su mente, como vivencia y sentimiento. La *melange* sería el carburante que permitiría los desplazamientos interestelares que generan la urbe transplanetaria en el intelecto del viajante. La transplanetariedad, como la globalización, supondría la consideración líquida de lo local y lo global, del centro y la periferia, que se diluirían, un movimiento en cierto modo entrópico que sería anulado por el determinismo que regiría el Imperio. Pero en el Universo Conocido también existirían núcleos urbanos planetarios tradicionales, que reunirían las condiciones de posibilidad para el surgimiento de un sistema de la moda, a saber, la presencia de personas y la necesidad social de esos individuos. En cuanto al paisaje vestimentario, el Imperio antes de los Atreides como señores del Trono del León sería plural y polifacético dentro de un tono común compartido, con el uniforme pero mayormente con la túnica como prendas protagonistas. La élite que transita por la urbe transplanetaria sería referente y modelo para ese marco general y lanzaría sus propuestas de distinción en un flujo cultural de dimensión cósmica. Por otro lado, con el cambio de paradigma que supone la abdicación de Shaddam IV a favor de Paul Atreides, la yihad *fremen* en nombre de Muad'Dib a lo largo y ancho del universo y la conversión de Arrakeen en capital del cosmos, la ciudad devendría una urbe masiva en la que durante algunos años se daría el intercambio de ideas propio de la multiculturalidad, teorizada a partir de un cosmopolitismo utópico. Desde la óptica del poscolonialismo, la saga se reivindica como ejemplo de transvaluación entre Occidente y Oriente, entre Norte y Sur, entre blanco y negro. Pero el ejercicio de justicia social no deja de ser una burda mentira porque, como en realidad habría quedado claro, siguen mandando los occidentales blancos y lo hacen, además, desde la perspectiva de la conquista imperial y la

dominación de diversos pueblos que pasarían a ser colonizados, subyugados y reprimidos en aras de una presunta revolución nacionalista contra el imperialismo. Por otro lado, en el texto se habría criticado que la miniserie 2 no reflejase la diversidad vestimentaria del Arrakeen posiyhad por lo que se considera este producto de la industria creativa una oportunidad perdida para poner en marcha un ejercicio de concienciación con relación a la diversidad de la vestimenta como reflejo de la realidad multicultural, una práctica en cierto modo política que, tal vez, debería venir aparejada al entretenimiento propio de los productos televisivos.

2.3.b. Diálogos dunedianos entre textil, arquitectura y narración.

Analizada la dimensión cósmica del territorio social de la élite, caracterizada por la transplanetariedad y sus implicaciones geopolíticas, es momento ahora para explorar con detalle algunos aspectos del mundo *arrakiano*, territorio social de las tribus *fremen* que, desde que se asentaron en Arrakis miles de años atrás y hasta la yihad universal promovida en nombre de Paul Muad'Dib, jamás habían viajado más allá de las fronteras atmosféricas de su planeta. Se trata de un mundo novelesco alejado del presente miles y miles de años pero que, sobre las páginas de los libros 1, 2 y 3, ofrece un regusto que lleva al lector a identificarlo rápidamente con ciertas zonas archiconocidas del planeta Tierra. Explica Kennedy (2016, p. 4) que en términos de construcción exitosa de un mundo imaginario una de las características más importantes sería la edificación de culturas creíbles y, en este sentido, Herbert cimentaría el mundo ficticio y la identidad *fremen* utilizando elementos culturales conocidos que remitirían a lo árabe e islámico. Es precisamente en esos elementos en los que se va a poner la mirada, una acción que se realiza a partir de las aportaciones teóricas de autores como Conde, Jones, Roberts, Singh, Kennedy, Bogatyrev o Todd. Destacar los detalles o peculiaridades arabizantes del planeta Arrakis permitiría, además, hacer dialogar esos ingredientes literarios utilizados por Herbert con conceptos estudiados por Calefato, que ponen en relación lo textil con la arquitectura. A continuación, se tratan dinámicas como la utilización de tejidos para la construcción arquitectónica o la presencia de elementos constructivos que simulan textiles. También se ahonda en la arquitectura fluida, un concepto posmoderno que implica la construcción comunitaria de viviendas a partir del gusto o moda de cada momento y del humor de los que participan en dicha construcción. Se habla, asimismo, de la calle revestida, idea referida al revestir de un cuerpo territorial. También de la plaza como espacio público en desuso. Las teorizaciones se aplican sobre ejemplos obtenidos de los libros 1, 2 y 3 y las miniseries 1 y 2, puesto que poco aporta en este sentido la película dirigida por Lynch.

La cultura *fremen* se gesta en las condiciones traumáticas provocadas por el omnipresente desierto *arrakiano*. Roberts (2009, p. 104) afirma que Arrakis, Dune, sería un espacio estético e imaginativo despejado, donde pocas cosas existirían, según el propio mapa aportado por el autor de la novela y situado en las páginas finales del libro 1. Sería, además, un territorio arenoso percibido por un lector occidental como Arabia, vinculado al Islam. De hecho, Jones (2003, p. 170) y Kennedy (2016, p. 4) coinciden al afirmar que para sus libros Herbert se habría nutrido de mitología y cultura islámica y del desierto árabe. Este material se utilizaría incluso para dar nombre, en lengua *fremen*, a los gusanos que producen la especia *melange*. Así, *shai-hulud*, uno de los términos que se utilizan para designar a las bestias, referido también a la deidad

terrena en el supersticioso mundo *fremen*, en árabe supuestamente se traduciría por cosa inmortal. La cultura *fremen* plasmada en los libros 1, 2 y 3 incluiría además aspectos particulares que pondrían en relación los tejidos, utilizados primordialmente como revestimientos corporales, con la arquitectura. En este sentido, el pueblo imaginado por Herbert enraizaría, desde las páginas de las novelas, con la tradición constructiva del mundo árabe, que eclosiona en el Próximo Oriente y se extiende por la cuenca sur del Mediterráneo. Este juego de referencias culturales permitiría, asegura Jones (2003, p. 170), que generaciones de lectores de ciencia ficción hubiesen podido introducirse, a veces sin ni siquiera ser conscientes de ello, en la fabulosa diversidad del propio planeta Tierra. Esto gracias a la alquimia conseguida por Herbert (y otros autores) en sus novelas, en relación con los paisajes mostrados y las culturas modeladas durante el desarrollo de la narración.

No se trata, ni mucho menos, de la plasmación literal de los usos y costumbres de las tribus nómadas árabes bajo el paraguas del Islam, sino que Herbert se inspiraría en ellas para proyectar en un mundo futuro un pueblo, los *fremen*, cuyas características vendrían marcadas por el contexto que suponen las dunas de arena que surcan el planeta donde se sitúa buena parte de la historia relatada. Ideas como el nomadismo, la sociedad tribal patriarcal, el peso del hogar entendido tal que espacio íntimo alejado de las miradas indiscretas, el uso de los tejidos como elemento constructivo, la presencia de arquitecturas efímeras, aquellas levantadas con un propósito concreto para un momento dado, o la profusión de mobiliario textil serían protagonistas de la vida doméstica de los *fremen* tal y como habría ocurrido en las sociedades sarracenas a lo largo de su historia. El libro 1 ofrece uno de los ejemplos más claros en el pasaje relativo a la llegada de Paul y su madre a la sociedad *fremen*, con la introducción que ofrece Harah al aristócrata de lo que es la vida en el *sietch*. Harah es la madre de dos niños que ha quedado viuda porque su marido Jamis ha resultado muerto en un duelo de honor mantenido con el muchacho Atreides. Según la tradición *fremen*, Harah y sus hijos quedan ahora a cargo de Paul, que debe asumir su manutención. Los cuatro deben cohabitar como si de una familia se tratase aunque no vaya a haber intimidad entre el Atreides y la viuda *fremen*. Mientras Harah guía a Paul hacia su *yali*, es decir, sus estancias personales dentro del *sietch* (Herbert, [1965] 2007, p. 608), el muchacho puede tener una perspectiva completa de lo que es, en realidad, una madriguera *fremen*. El lugar consiste en un asentamiento conformado por grutas y cavernas, un espacio caótico y anárquico en el que los *fremen* desarrollan su día a día y que, en cierto modo, recordaría a las embrolladas e irregulares villas musulmanas que los historiadores habrían podido constatar en excavaciones de la España medieval, tal y como apunta Conde (2018). Pero los *fremen* no construyen en superficie sino que se protegen de la dureza climática *arrakiana*, un mundo yermo e incandescente, introduciéndose en las cavidades subterráneas y reproduciendo el esquema de una aldea mora en los espacios existentes en la roca desnuda, que se convierten en entorno físico a partir del cual construir un hogar. Para ello, tal y como propone Herbert, utilizan los elementos textiles fabricados con fibras de especia y con otros materiales, como el pelo humano, la piel de rata o aves y hebras de algodón del desierto. Paul observa con curiosidad todo cuanto se va presentando ante él según avanza por las oquedades y las galerías. Los muros de los túneles presentan cornisas con pesadas alfombras. De las paredes de las habitaciones, en las que puede vislumbrar cojines apilados, cuelgan telas brillantes. Una estancia más

ancha que el resto acoge la escuela de los niños, que se sientan con las piernas cruzadas sobre alfombras granates. Al llegar al *yali*,

[h]e lifted the hangings across from her, feeling metal fibers in the fabric, followed her into a short entrance way and then into a larger room, square, about six meters to a side – thick blue carpets on the floor, blue and green fabrics hiding the rock walls, glowglobes tuned to yellow overhead bobbing against draped yellow ceiling fabrics. The effect was that of an ancient tent. (...) Thin hangings to the right, he saw, partly concealed a larger room with cushions piled around the walls. (Herbert, [1965] 2007, pp. 391-392)

Tal y como sugiere el propio Atreides en su descripción del lugar, en la mente del lector el efecto sería el de una tienda antigua, tal vez una colorida y vistosa jaima del desierto que no habría sido montada en la superficie sino que habría sido construida en el interior de una cueva. En ella, alfombras, cortinajes y telas diversas conseguirían revestir la roca, convirtiéndola en apta para los humanos, generando un útero protector donde el individuo encontraría morada. El espacio inerte se recubriría de textil para convertirse en lugar de vida. En este sentido, el tejido permitiría la construcción de un hogar, que al poblarse de individuos se erigiría como emplazamiento social.

Otro ejemplo de utilización de las posibilidades de la arquitectura textil se encontraría en la descripción de las estancias de Jessica, con una cámara interior forrada de tapices con la superficie cubierta por diseños serpenteantes extraídos, según se explica, de la mitología *fremen*. Respecto de esta habitación de descanso, el lugar es descrito por sus gruesas alfombras en el suelo, los suaves cojines, una pequeña mesa de café al alcance de la mano y los tapices multicolores de las paredes (Herbert, [1965] 2007, pp. 443-444). Nuevamente, la pluma del escritor dirige mentalmente al lector al interior de una jaima de los nómadas del desierto, aunque en este caso tampoco se sitúa en el espacio abierto sino en el interior de la roca. Igual que los habitantes de la península arábiga o del Sahara africano, los *fremen* de Dune construyen con sus tejidos habitáculos que serían considerados arquitecturas efímeras. Se montan y desmontan a voluntad, como las jaimas, en función de la gruta que la tribu va a ocupar en un momento dado según transcurre el devenir del grupo humano en su tránsito kilométrico por el territorio abierto arenoso. Los libros 1, 2 y 3 darían buena cuenta de momentos en los que los *fremen* se refieren al desmontado y traslado de los textiles con los que construyen sus moradas. “You said we have to leave this sietch, (...) Shouldn't we be packing or something?”, le sugiere Paul a Harah en la página 392 del libro 1. Además, las telas y cortinajes serían utilizados como elementos constructivos en tanto que determinan los espacios. Así, a parte de transformar una roca fría en un cálido hogar, unas colgaduras servirían para separar estancias y conformar la barrera de paso entre ellas, a modo de puerta que los personajes traspasan deslizándose a través, o que utilizan para esconderse detrás y espiar lo que acontece en la estancia contigua. Es lo que hace la niña Alia para atisbar, desde la protección y resguardo que le confiere la tela a su cuerpo menudo, cómo nace el bebé de la *fremen* Subiay (Herbert, [1965] 2007, p. 447). La tónica arabizante se mantendría, también, cuando Paul-Muad'Dib ha consumado su revolución como emperador del Universo Conocido y algunos de los *fremen* que han luchado a su lado o han conquistado para él múltiples planetas se instalan en los suburbios de nueva creación de la ciudad de Arrakeen. Como ejemplo, las casas de Farok y Otheym. La primera, de reminiscencias exóticas y orientalizantes reforzadas por el patio interior y los adornos a base de brillantes azulejos (Herbert, [1969] 2008, p.

44), que remitirían al lector a la arquitectura y el arte islámicos. La segunda, incluyendo alfombras y cojines como mobiliario textil predominante, igual que en los *sietch* de los días de nomadismo:

Otheym's cushion sat in the center of a threadbare rug, brown with maroon and gold threads. The cushion fabric betrayed splotches of wear and patching, but every bit of metal around the seated figure shone from polishing – the portrait frames, shelf lip and brackets, the pedestal of a low table on the right. (Herbert, [1969] 2008, p. 201)

Los muebles de las casas de pueblo, las decoraciones de las paredes y otros componentes serían objetos con propósitos prácticos. Pero, tal y como explica Bogatyrev ([1937] 1971, p. 102), también serían signos cuyas funciones estarían para indicar la filiación religiosa, regional o social, entre otras, de los moradores de las casas. En el hogar de Otheym, en el extrarradio, el mobiliario también desempeñaría esa función y hablaría al visitante de la vinculación del dueño con el mundo de las tribus y los guerreros del desierto. Como en las escuelas de los *sietch*, el *fremen* cruza las piernas sobre un cojín que se coloca encima de una alfombra de hilos granates, que aquí se mezclan también con dorados. Como en la habitación de descanso de Jessica, los cojines y una pequeña mesita a una distancia prudente completan el menaje. Si los elementos textiles hablarían de algún tipo de decadencia, la pulida brillantez de las piezas metálicas comunicaría la riqueza del morador de la vivienda.

Como en otras ocasiones, son las miniserias 1 y 2 las que ofrecerían mejores ejemplos audiovisuales del aspecto aquí tratado, ya que la versión de *Dune* dirigida por Lynch en 1984 poco va a aportar en este sentido más allá de la inspiración para la sala del Trono del León del Palacio de Kaitain, sede de la Casa de Corrino y corte de Shaddam IV. Así lo explica Todd (2009, p. 76), quien argumenta que el majestuoso planeta del emperador fue influenciado por la decoración ornamentada y curva asociada con la arquitectura morisca que se dio en la península ibérica entre los siglos VIII y XVI, con la Alhambra de Granada como ejemplo reseñable. Sin embargo, nada hay de arabizante en la estética elegida para los *fremen* en esta producción cinematográfica. Así que el análisis se debería centrar en las miniserias de televisión que, de todos modos, serían reinterpretaciones no literales de las propuestas de Herbert por lo que no exprimirían hasta sus últimas consecuencias los elementos árabes utilizados por él en la fabulación de las tribus. Si el montaje de *Dune* (1984) que se estrenó en las pantallas de cine no recoge ningún escenario de la vida cotidiana de los *fremen* en que los tejidos sean, por ejemplo, parte fundamental de construcciones efímeras, las miniserias 1 y 2 incluyen elementos como los cortinajes haciendo las veces de puertas separadoras de estancias en los *sietch* (figura 3.2.1.). También se incorporan a modo de ornamentos, tal vez inspirados en los pasajes literarios de la saga, algunos tejidos que aparecen dibujando ondulaciones y cayendo al peso, repartidos con estrategia entre las cuevas, como escenario para diferentes aventuras. De todos modos, el capítulo primero de la miniserie 2, que se ocupa del nacimiento de los hijos gemelos de Paul y la *fremen* Chani, incluye el más claro ejemplo del textil como protagonista de una construcción humana (figura 3.2.1.). La cámara sitúa al espectador en la caverna que ha sido habilitada como alcoba en la que la compañera del emperador ha dado a luz a sus herederos. La estancia es amplia y ha sido dividida en diversas partes, que acogen el lecho en el que yace la parturienta, la cuna con las criaturas, etc. A parte de las columnas y muros de piedra, como elementos de partición han sido utilizados objetos y

estructuras compuestas de partes de madera y tejido. Se trata de diferentes piezas de tela, en diversos tonos de blanco crudo, que han sido cosidas para, juntas, ocupar todo el marco establecido por los palos de madera. Ese cuerpo es colocado a modo de biombo para separar las diferentes partes de la estancia, tal y como se pone de manifiesto en la escena en la que un ciego Paul-Muad'Dib, ayudado por la visión que le ofrece de manera telepática su propio hijo desde la cuna, consigue matar al *rostro bailarín* que le chantajea emocionalmente, ofreciéndole devolver a la vida en forma de *ghola* a Chani, que acaba de morir.

Por otro lado, en un alarde de arabismo contenido, la miniserie 1 incluye también una escena en la que el espectador sería transportado directamente a la cotidianidad de los nómadas beduinos o tuareg, apelando al imaginario compartido sobre las tribus que habitan los desiertos de Arabia y del norte de África. En este sentido, Roberts (2009, p. 102) apunta que los *fremen* serían definidos como casi beduinos aborígenes de Arrakis, mientras que Singh (2012, p. 31) afirma que si uno está familiarizado con la cultura árabe, las tribus nómadas beduinas crearían una sensación de familiaridad que se asociaría con los *fremen*. En cualquier caso, se opta aquí por introducir también a los tuareg del Sahara puesto que su bricolaje vestimentario, a base de varias capas de tela amplia que tapan completamente el cuerpo y la cabeza del nómada, dejando a la vista únicamente la franja de los ojos, se correspondería mejor con la idea de *fremen arrakiano* que la *performance* ofrecida por los beduinos. En cualquier caso, de vuelta al análisis del textil como elemento constructivo, la miniserie 1 ofrecería un ejemplo muy bello e interesante de arquitectura efímera, exhibido en la escena en la que Paul Atreides se reúne con los líderes de las diferentes tribus *fremen* para convencerlos de que se adhieran a la causa que él lidera contra el yugo de los Harkonnen (figura 3.2.1.). El encuentro tiene lugar de noche, en la superficie planetaria, donde es instalada una estructura de grandes dimensiones similar a una carpa. Si bien el exterior corresponde con lo que en esencia se espera de una jaima, el interior del



Figura 3.2.1. Ejemplos de puertas o paredes confeccionadas con tejido y una tienda del desierto.

artilugio llegaría a defraudar al no aprovechar todo el potencial artístico ofrecido por una estructura de las características de la aquí analizada. De todos modos, se hace necesario manifestar el respeto a la independencia creativa de los responsables del proyecto audiovisual, que habrían otorgado una línea estética específica a la representación del mundo *fremen* cuyo grado de arabización sería infinitamente menor al propuesto en los libros 1, 2 y 3. Si el espectador hubiese esperado encontrar tal vez una jaima con alfombras de densas y coloreadas cerdas en el suelo, juegos de mullidos cojines por doquier y tapices y telas chillonas conformando las paredes de la tienda del desierto, los creadores de la miniserie 1 habrían optado por una estructura diáfana, recubierta por una ligera capa textil de sobrios colores de tonos crudos o grisáceos, en la que los presentes reposan directamente sobre la arena y no sobre alfombra. En cierto modo, se sigue la tendencia marcada por la representación de los espacios interiores de los *sietch* en esta miniserie, donde se habría optado por la sobriedad, la pared desnuda y los tonos crudos o naturales para los pocos textiles utilizados como elementos arquitectónicos.

Pero no solo son los integrantes de la cultura *fremen* los que ponen en práctica la utilización de los tejidos como elemento constructivo o componente a partir del cual humanizar un espacio frío como por ejemplo las paredes de una roca, como ahora va a verse con relación a espacios de espectro industrial. De manera sorprendente, en el libro 1 es el propio barón Vladimir Harkonnen el que hace transformar la habitación de la nave con la que viaja hacia la guerra en Arrakis para convertir la estancia del vehículo en un entorno placentero. Una reformulación y readaptación del habitáculo que realiza haciendo revestir las paredes con cortinajes y objetos artísticos:

The Baron Vladimir Harkonnen sat up in the sleep suspensors of his private quarters. Beyond these quarters and enclosing him like a multishelled egg stretched the space frigate he had grounded on Arrakis. Here in his quarters, though, the ship's harsh metal was disguised with draperies, with fabric paddings and rare art objects. (Herbert, [1965] 2007, p. 258)

Como ocurría en las grutas *fremen* con la fría piedra de las paredes, en el caso de la fragata espacial del barón el tejido sería el recubrimiento predominante con el que ocultar o disimular un espacio crudo o molesto, para convertirlo estéticamente en uno más adecuado para el gozo humano. Un disfraz con el que revestir un lugar, que permitiría al ser humano asumir ese sitio desagradable, impuesto por el contexto, como hogar transitorio. Nuevamente las telas se utilizarían para construir un contexto físico mejorado. Es así, también, en el libro 2 respecto del Palacio de Arrakeen, que Paul Atreides ha convertido en sede de su gobierno, donde decide sobre todos y cada uno de los millones de habitantes del Universo Conocido. El segundo tomo de la saga incluye entre sus capítulos pasajes que sirven para recrear la belleza de la atmósfera generada en la sala de audiencias utilizada por el emperador o su hermana Alia. La estancia está presidida por grandes ventanales sobre los que han sido instaladas unas gruesas cortinas de color naranja, que se abren o cierran en función de si la audiencia está en marcha o ha finalizado. Una de las personas que van a ocupar, como auditado, el centro de la sala va a ser Korba, antiguo soldado *fremen* convertido en sacerdote Qizarate panegirista, que en el libro 2 participa del complot que pretende acabar con la vida de Paul. Descubierta por el emperador, Korba es enviado a una celda de máxima seguridad al grito de “[t]ake him away!”, momento en que unos sirvientes aparecen en escena para cruzar las ventanas y descorder las cortinas naranjas. “Orange gloom took over the

chamber” (Herbert, [1969] 2008, p. 231), una penumbra naranja que se instala en la sala generando un ambiente melancólico como protesta discreta y taciturna del entorno ante los hechos que suceden alrededor del emperador, donde lo maligno acecha en cualquier atisbo de umbría, y donde las sombras anaranjadas, como el gas de especia que envuelve a los Timoneles del Gremio dentro de los tanques en los que están obligados a vivir, revisten a las personas decisorias.

Como Paul-Muad'Dib, su hermana Alia también acaba envuelta por la atmósfera lánguida y afligida de los cortinajes naranjas de palacio, una vez la niña ya es mujer y se ha hecho cargo de los designios del Imperio como regente en ausencia del hermano. Ocurre en la miniserie 2, que proporciona al espectador un evocador momento en el que la Atréides y su compañero, el *ghola* Duncan Idaho, recorren durante la noche con paso ligero las estancias del Palacio de Arrakeen (figura 3.2.2.). Una imponente columnata marca la perspectiva hacia la parte central e inferior de la imagen, desde donde viene caminando rápidamente la pareja. Ella de largo, con un vestido de tonos marrones claros sobre el que se ha colocado una bata fina marrón oscuro de manga larga que le llega hasta los pies, y que luce abierta. Los movimientos de su cuerpo, que captan la atención del espectador, generan un leve vuelo de pliegues del tejido, que dibujarían las líneas a partir de las que leer la feminidad del personaje. Le da vida la actriz ateniense Daniela Amavia, que aparece en títulos de crédito de otras producciones como Daniela Lunkewitz, según el portal Internet Movie Database, IMDb. Junto a ella, de negro y encumbrando su masculinidad a partir de las líneas duras que dibujaría la estructura textil que cubre sus hombros, que realza esta parte del cuerpo a modo de hombreras, además del pecho y del cuello, el *ghola*, encarnado por el actor inglés Edward Atterton. El tránsito de ambas figuras adquiere mayor realce aún si cabe con la inclusión en el decorado de unos translúcidos cortinajes anaranjados, colocados siguiendo las líneas dibujadas por la columnata y anudados a la mitad de cada pieza de tela. Junto con las estructuras de obra, los cortinajes ayudarían a

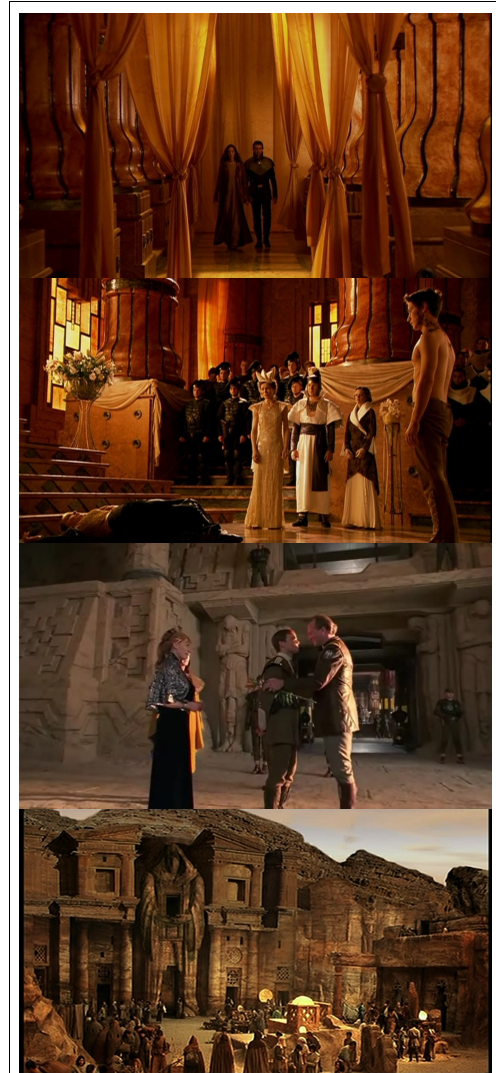


Figura 3.2.2. Diferentes ejemplos de arquitectura textil que aparecen en las miniseries de televisión.

dirigir la mirada del espectador hacia la pareja, además de generar un juego de luces y sombras que transforma la sala en un espacio etéreo. Nuevamente, elementos textiles que transformarían una arquitectura, en este caso buscando un efecto visual que permitiría enmarcar dos figuras humanas, que se convertirían en indudable elemento protagonista y foco de atención máximo para los ojos, por obra y gracia de los cortinajes que volatilizarían la fuerza de las grandes columnas, estructuras presuntamente de obra, tal vez de mármol, densas y pesadas.

Pero las columnas construidas como decorado para recrear en la miniserie 2 espacios del Palacio de Arrakeen tienen asimismo un papel destacado en la transformación de la sala de audiencias en ambiente meritorio de acoger los esponsales de Ghanima Atreides con el príncipe Farad'n, heredero de la Casa de Corrino (figura 3.2.2.). Para recrear la atmósfera nupcial, el departamento creativo ha vestido a los protagonistas con ceremoniosos trajes a la medida del rito social, ha repartido estratégicamente algunos jarrones enormes con flores blancas por el espacio y, más interesante, ha revestido el toro y parte del zócalo de las columnas con unas telas también blancas, como blanco es el vestido de la novia. La pieza arquitectónica se manifestaría de este modo como cuerpo revestido, acorde con los cuerpos humanos recubiertos que van a transitar por la estancia para la participación del rito matrimonial. La solución propuesta en la miniserie 2 se acercaría, como idea, a lo que Calefato (2009a, pp. 172-173) denomina calle revestida, aquella que se engalanaría para una celebración, para lo que sería revestido un cuerpo territorial y no un cuerpo humano. Según argumenta la autora, el vestir de fiesta no solo sería aplicable a cuerpos de individuos sino que también afectaría a lugares y espacios. Lo inútil, lo improductivo, también sería protagonista aquí, un lujo que se aplicaría a emplazamientos, calles y ciudades, que se tomarían, como sus pobladores, una pausa de la cotidianidad para participar de vez en cuando del rito de la fiesta. El sentido final de la cobertura sería distinto al que los *fremen* aplican a las grutas cavernosas con suelos, techos y paredes forradas de alfombras, o al impuesto por Vladimir Harkonnen en sus habitaciones privadas de la nave espacial que utiliza para desplazarse por las galaxias. Esos cuerpos territoriales se revestirían precisamente para adquirir una cotidianidad no para quebrarla, como ocurre con las columnas del Palacio de Arrakeen que se engalanarían para acoger una boda imperial y romperían así, por tanto, con su día a día. Se trataría de espacios usados por el ser humano sobre los que se proyectaría una película de tejido que dotaría al lugar de un significado concreto y lo convertiría en ideal para la vida y sus cuestiones habituales en unos casos, o en perfecto para la fiesta, que no dejaría de ser un ejemplo más de la vida, parte fundamental de esta, pero que cortarían el devenir normal de la misma.

De vuelta a los ejemplos de construcciones breves o fugaces a partir de textiles que aparecen en la ficción de Herbert como consecuciones culturales del pueblo *fremen* inspiradas en el mundo árabe, estas se equipararían a la arquitectura fluida teorizada por Calefato (2011a, párr. 13), vinculada a las relaciones entre moda y arquitectura. La autora ubica el concepto en el mundo posmoderno, donde los cuerpos adquirirían la particularidad de la fluidez en la ostentación de los signos exteriores. Esta singularidad entroncaría, asimismo, con nuevas tendencias constructivas que seguirían el gusto estacional de las modas y que, además, erigirían las edificaciones de manera colectiva. Llevar esta propuesta al mundo *fremen* implicaría tener en cuenta la sociedad tradicional que rige la sintaxis vestimentaria de los habitantes del desierto *arrakiano*.

Los cambios en los revestimientos corporales de los *fremen* no serían, ni mucho menos, tan líquidos o fluidos como los detectables en las realidades posmodernas en las que estaría inmerso el mundo actual. En cualquier caso, cuando los *fremen* (y sobre todo las *fremen*) se despojan de las capas *jubba* y los *destiltrajes*, es posible apreciar en sus ropas de interior una diversidad contenida que en cierto modo permitiría también el juego caprichoso de la apariencia cambiante. De todos modos, el aspecto que se considera aquí más interesante de la arquitectura fluida relacionada con la moda señalado por Calefato sería el que tiene que ver con la construcción colectiva de la estructura habitacional. Teniendo en cuenta que las tribus *fremen* estarían impregnadas de un cierto colectivismo en su manera económica de proceder, parecería lógico pensar que buena parte de los individuos que conforman el grupo humano o tribu se implicarían en la construcción de las estructuras habitacionales que todos van a utilizar en sus asentamientos, levantados en las grutas de las cavernas siguiendo la fluidez marcada por la ocasión, la circunstancia y, también el gusto más o menos peculiar de quienes participan en cada momento de cada acto constructivo a partir de textiles.

Leto II ofrece al lector un ejemplo de arquitectura efímera en el libro 3, en los capítulos que relatan la huida del niño del *sietch* Tabr para iniciar el Sendero Dorado que presuntamente culmina en el sometimiento del universo bajo su despiadada dictadura con la excusa de la salvación de la humanidad. En un momento dado de la evasión, el heredero Atreides se ve obligado a extraer del *fremkit* que lleva consigo una tienda de destilación y desplegarla sobre el desierto para refugiarse. Esta acción sería interpretada como un acto de construcción de una arquitectura efímera de revestimiento, más cuando, como relata Herbert en esta novela, el muchacho infla la tienda alrededor de su propio cuerpo: “Leto dug himself into the sand's concealment, inflated a stilltent around his body and sent the tip of a sandsnorkel questioning for air” (Herbert, [1976] 2003, p. 224). Se trata de un objeto textil arquitectónico que, desplegado, envolvería el cuerpo humano generando un refugio protector, una estructura flexible pero suficientemente robusta como para servir de barrera de contención de la muerte inevitable que acecha en el desierto, en forma de calor extremo, sequedad dañina y soledad abismal. Igual que con los *destiltrajes*, el lector debería suponer que el objeto aquí tenido en cuenta también ha sido manufacturado por los artesanos *fremen* expertos, reunidos en las vastas cavernas en las que los trajes de destilación son puestos a punto, cuando la tribu reposa de las salidas a la superficie. Caracterizados sobre todo por su función pragmática, los *destiltrajes* tendrían también una vertiente ornamental y capacidad estetizante. Los *fremen* incluirían en sus *destiltrajes* elementos puramente arbitrarios a partir de los que, en un momento dado, inferir belleza y que, pasado un tiempo y con el cambio de los gustos personales, generarían rechazo por antiestéticos. Los *destiltrajes*, en definitiva, suscitarían moda y esta dinámica también sería aplicable a las *destiltiendas*, ya fuese por la forma caprichosa asumida, ya por las coloraciones utilizadas. También por la combinación de fibras para generar un textil concreto, con una sensación determinada al tacto, independiente de la función práctica para la que fue creada la pieza. Se trataría de tener en cuenta la posibilidad de poner en relación el objeto arquitectónico elaborado a partir de tejidos con los vaivenes formales y modas que habrían caracterizado a las vestimentas.

Otra línea de argumentación sería la que se abre al poner en relación el estilo de las ropas que los seres humanos visten en un momento y un lugar dados con el estilo de los

edificios que utilizan como territorio social esos hombres y mujeres. Este aspecto incluiría, según Calefato (2009a, p. 55), los revestimientos textiles representados como parte integrante de la estructura arquitectónica. Se refiere la autora a las cariátides y los telamones, cuyos vestidos serían, según explica, parte integrante de la arquitectura y jugarían un papel estético al recordar la ropa de una época pasada. Vuelven a ser, nuevamente, las miniserias 1 y 2 las que ofrecen ejemplos bastante claros de lo aquí relatado. Es el caso de la escena del primer capítulo de la miniserie 1 en la que Paul Atreides, dama Jessica y el doctor Yueh, procedentes del planeta Caladan, llegan al Palacio de Arrakeen en el que les espera el duque Leto, ya instalado en Dune previamente. El reencuentro de los miembros de la familia se produce en la fachada del alcázar, excavado en la roca (figura 3.2.2.). Mientras padre, madre e hijo intercambian saludos y obsequios, cuatro telamones observan lo que acontece desde su pétreo inalterabilidad. Se trata de figuras imponentes que, a modo de guardia real y acompañando a los auténticos oficiales que custodian la entrada con sus rifles en la mano, ascienden una altura equivalente a dos hombres y medio. Los atlantes actúan como columnas y aguantan sobre su cuello y hombros el piso superior. Cabeza gacha, brazos cruzados sobre un estómago perteneciente a un cuerpo desnudo en su parte superior. Las piernas, en cambio, aparecen revestidas por la simulación granítica de una tela que, como una falda, cubre la parte baja de los telamones hasta el tobillo. El tejido, ficticio y arquitectónico, presenta ondulaciones que le otorgarían la apariencia espontánea y azarosa del movimiento del paño, un efecto que recordaría a los cortinajes de la Sala de Música del Palau March de Palma, donde desaparecería la frontera que separa pared y colgaduras, donde por momentos tendría que ser la sensación fría y dura del tacto la que despejase en el visitante la duda ante la simulación engañosa de un tejido que no sería tal sino que sería muro construido en obra. Los telamones del Palacio de Arrakeen servirían de testimonio de un más que improbable pasado del planeta, donde, según el equipo creativo de la miniserie 1, los hombres vestirían con falda y a pecho descubierto. Pero este hecho carecería de lógica en un mundo en el que salir al exterior a piel descubierta supone una muerte más que previsible. Pero, precisamente, tal vez lo que quieran transmitir las estatuas semidesnudas de manera metonímica sea la fuerza sobrehumana de los moradores del palacio, capaces de enfrentarse a sus enemigos, sean quienes sean o lo que sean, a pecho descubierto.

Es la arquitectura con la que se pretende representar el *sietch* Tabr en esta producción televisiva el elemento con el que los diseñadores de decorados se reconciliarían con la coherencia a la hora de figurar un revestimiento textil integrado en la arquitectura y representativo, a su vez, de la historia y el pasado del grupo humano que utiliza la construcción. A diferencia de la propuesta de Herbert, en la que narrar situaciones en el *sietch* es novelar historias que se sitúan en el interior de grutas o cavernas más o menos amplias, en las miniserias 1 y 2 el espacio destinado a la vida común de los *fremen* se desarrolla a la intemperie, en una oquedad a modo de valle entre montículos. Una de las laderas ha sido excavada, generando una estructura arquitectónica presidida en su centro por una figura de apariencia humana. El efecto sería similar al templo egipcio de Abu Simbel, a las cuevas budistas de Yungang, en China, a la ciudad perdida de Petra, en Jordania o, mejor aún, a una mezcla de los tres emplazamientos anteriormente mencionados. La fachada del *sietch* Tabr y su humanoide destacarían por su apariencia terrosa. La figura central, que según la *fremen* Chani vendría a representar al *mahdi* o mesías, consiste en una formidable estatua que se eleva una altura aproximada de ocho

personas (figura 3.2.2.). Encarna un hombre con las piernas abiertas, dejando un hueco entre ambas extremidades para la habilitación de un espacio de paso que recuerda una puerta. Une las manos, colocándolas a la altura del estómago y con las palmas hacia arriba, creando un espacio vacío a modo de balcón al que se accede desde el interior, y en el que Paul-Muad'Dib pronuncia el discurso con el que asume el poder sobre todas las tribus *fremen* del planeta. El rostro de la escultura, un tanto desdibujado, mira levemente hacia abajo, hacia la plaza donde los *fremen* hacen vida, celebran ritos o, simplemente, dejan a sus niños jugar. El lugar se correspondería con una plaza pública, el centro de la ciudad donde, según Calefato (2009a, p. 174), se desarrollarían las fiestas populares y que, según la investigadora, el europeo del sur cada vez gozaría menos puesto que dichos lugares, concebidos desde el punto de vista de Walter Benjamin, que sitúa como pareja inseparable el cuerpo y las estructuras espaciales a través de las que transita, aparecerían ahora bajo las siglas y los símbolos de las marcas comerciales y vigilados por los profesionales de la seguridad. No es el caso de la plaza del *sietch* Tabr, un lugar rebosante de vida, lleno de niños riendo, mujeres y hombres atareados en decenas de actividades artesanales, y abuelos ocupados en sus menesteres cotidianos. Presidiendo la escena como faro iluminador se encontraría el humanoide colosal, recubierto de lo que parece la formulación en piedra de un albornoz o chilaba, similar a las capas *jubba* que los habitantes del desierto utilizan como elemento protector contra los rayos solares en la intemperie y que en esta plaza, extrañamente, no utilizan, cayendo en una espantosa incongruencia narrativa. La figura permitiría remarcar las diferencias entre la prenda representada en la escultura y las *jubba* utilizadas en el presente de la miniserie 1. Se mantiene la capucha pero, a diferencia de la vestimenta de los *fremen* contemporáneos, unas mangas anchas caracterizan la prenda, que abandonaría el género capa para asumir el de chilaba. En este sentido, el humanoide que ocupa el elemento preponderante de la plaza del *sietch* Tabr sería interpretado como la representación de cómo vestían en el exterior los *fremen* de tiempos pretéritos. Por otro lado, establecer una analogía entre la fachada de la explanada de Tabr y la arquitectura real del planeta Tierra, poniendo el foco por ejemplo en la Acrópolis de Atenas con sus majestuosas y equilibradas cariátides, con sus peplos y sus mantos petrificados, permitiría dejar volar la imaginación en este sentido. La figura de piedra de Tabr se erigiría en recordatorio de usos y modas vestimentarias precedentes, cápsula del tiempo dura como la roca que habría servido para esculpir el mensaje etnográfico imaginario.

En este apartado, que completa el anterior referido al territorio social del cuerpo revestido, se habría demostrado la inspiración de Herbert en el mundo árabe islámico para caracterizar a los *fremen* y crear el mundo Arrakis. Pero a diferencia de otros estudios que habrían tratado esta cuestión, los ejemplos que han sido seleccionados para contrastar las teorías tendrían que ver con material cultural relacionado con la técnica constructiva de los pueblos nómadas de la península arábiga y del norte de África, que pasaron posteriormente a la península ibérica. Dichas gentes levantaban villas caóticas que Herbert habría en el interior de grutas subterráneas. Además se caracterizaban (en muchos casos aún hoy día) con el uso de elementos de arquitectura textil, como la utilización de cortinajes, moquetas o alfombras que forran paredes, suelos y techos, la profusión de cojines como mobiliario sutil o pequeños objetos mobiliarios como mesitas de café, presentes también en la vida cotidiana de los *fremen*. Esta particularidad habría ofrecido asimismo la posibilidad de desarrollar conceptos

como el de calle revestida, que implicaría el revestimiento de un cuerpo territorial como es la roca de una cueva o las paredes de una nave, pero que en su vertiente de lujo festivo se habría aplicado, por ejemplo, sobre las columnas de un palacio que va a acoger una boda y que habrían sido engalanadas de la misma manera que lo serían los cuerpos de los asistentes a la ceremonia nupcial. Por otro lado, y por la naturaleza nómada de las tribus del desierto *arrakiano*, también habrían sido detectados ejemplos de arquitectura fluida, que montaría y desmontaría a voluntad realidades habitacionales destinadas al conjunto de la tribu en un momento y un lugar dados y que, por ese mismo motivo, serían construidas de manera colectiva. En muchos casos, la presencia de textiles como elemento arquitectónico sería habitual mientras que en otros el textil sería figuración realizada a partir del elemento de obra.

2.4. Cuarta parte: antropología, cultura popular y política.

2.4.a. Tatuajes, cicatrices y otras deformaciones del cuerpo.

Los signos que utiliza el ser humano para recubrir su cuerpo, los objetos con los que se convierte en cuerpo revestido, no agotarían el cien por cien de las posibilidades disponibles mediante las que conseguir las transformaciones y desarrollos de la escenificación social de la persona. De hecho, una parte importante de ese potencial creativo sería ofrecido por las modificaciones corporales, cambios a los que se sometería a diferentes partes del cuerpo, más o menos dolorosos, preñados de funcionalidad y significación y mediante los que el individuo pretendería, por ejemplo, la aceptación en el grupo. Esas alteraciones corporales consistirían en la extirpación o manipulación de algunas piezas dentales, como las que realizan los miembros de la tribu africana *ba'aka*, los pigmeos con dientes de tiburón, que desde niños se someterían a una sacrificada tortura bucal para demostrar que son valientes, que aguantan el dolor y como condición para optar a participar del rito matrimonial, según recoge la edición digital de La Razón (2020). Pero escribir en el cuerpo y sobre el cuerpo también pasarían por escarificar la piel con la idea de generar heridas y la consecuente cicatriz o, lógicamente, aplicar pigmentos con los que conseguir la generación de un tatuaje. De todas estas cuestiones se habla a continuación, siguiendo las propuestas teóricas de Calefato, sobre todo por lo que tiene que ver con la categoría de cuerpo a pedazos, que son completadas con las apreciaciones que ella misma recoge del antropólogo Claude Lévi-Strauss, en lo relativo a los trabajos realizados entre los indios caduveo de América Latina y los maoríes de Nueva Zelanda en relación con los tatuajes y su capacidad para crear el ser social del que lo luce. El material va a ser aplicado a diversos ejemplos del Universo Conocido extraídos de los libros 1, 2 y 3, pero también de la película de 1984 y de las miniseries 1 y 2.

Una modificación corporal tendría tanta fuerza y desencadenaría tanta energía que, como signo, supondría acciones transformadoras del mundo circundante. Para demostrar esta afirmación se trae a colación un episodio en el que se ve envuelta Alia Atreides, la regente imperial, en la miniserie 2. La mujer, que ya ha sucumbido a la abominación y por lo tanto es una mente desequilibrada, recibe un particular mensaje por parte, supuestamente, de un grupo de *fremen* rebeldes que quieren acabar con el régimen Atreides y volver a los modos antiguos. Alguien ha dejado el cuerpo sin vida de un hombre cuyo torso ha sido utilizado como página de escritura sobre la que componer, a través de cortes ensangrentados, los signos lingüísticos correspondientes a una maldición (figura 4.1.1.). El cuerpo lacerado es llevado al Palacio de Arrakeen para que la regente pueda leer dicha carta. El pecho de una persona se convertiría en la hoja en blanco sobre la que escribir un mensaje tremendamente negativo para el que lo recibe y que se vería amplificado en su vileza al aparecer fijado en un canal inusual, un cuerpo que ha sido profanado y que es mostrado ahora abierto, supurante, impío, violentamente modificado. La regente debe enfrentarse a una visión extremadamente perturbadora y leer los insultos proferidos a su familia, que habrían sido escritos a cuchillo en el busto de un muerto. Desquiciada por el hecho y enfurecida en grado máximo, Alia ordena a gritos la represión de cualquier tipo de acción de los supuestos *fremen* rebeldes y la destrucción total de los *sietch* habitados por estas tribus discolas. Es decir, la modificación corporal asumida como texto de lectura habría liberado tal

fuerza en la regente que acaba desembocando en una orgía de destrucción del ejército imperial contra algunos *fremen* del desierto profundo.

El libro 1 ofrece otro ejemplo de alteraciones del cuerpo con consecuencias narrativas en el episodio que explica la traición por parte del doctor Yueh a la Casa de Atreides, acto con el que pretende recuperar a su amada, la Bene Gesserit Wanna, supuestamente retenida por la Casa de Harkonnen. Durante la noche en la que el médico desactiva los escudos de fuerza que protegen el Palacio de Arrakeen, el plan del doctor también contempla el hecho de extirpar quirúrgicamente uno de los dientes del duque Leto Atreides, una pieza que es posteriormente sustituida por otra, un duplicado exacto de la primera, pero que en su interior contiene un gas letal con el que Yueh ha trazado que el duque, en un último suspiro, acabe con la vida del barón Vladimir Harkonnen. El médico ha disparado un dardo inmovilizador al jefe de la Casa de Atreides y mientras se encuentra así de sedado le somete a la modificación corporal:

'Be quiet, please, my poor Duke. You haven't much time. That peg tooth I put in your mouth after the tumble at Narcal – that tooth must be replaced. In a moment, I'll render you unconscious and replace that tooth.' He opened his hand, stared at something in it. 'An exact duplicate, its core shaped most exquisitely like a nerve. It'll scape the usual detectors, even a fast scanning. But if you bite down hard on it, the cover crushes. Then, when you expel your breath sharply, you fill the air around you with a poison gas – most deadly.' (Herbert, [1965] 2007, p. 179)

La pretensión del doctor Yueh sería acabar con la vida del caudillo Harkonnen porque tiene secuestrada a su mujer, un extremo que se confirma erróneo según avance la historia ya que lo que ha ocurrido realmente es que el barón ha matado a la esposa del doctor en cuanto ha tenido ocasión. Además, la confabulación en torno al diente relleno de gas venenoso no surte el efecto deseado porque, como se narra en el libro 1 y en sus adaptaciones audiovisuales, al final la nociva exhalación del duque Leto solo alcanza al *mentat* Piter de Vries y a un guardián Harkonnen. El barón sale milagrosamente con vida del ataque, ayudado por su cinturón escudo: “His shield had been activated, set low but still enough to slow molecular interchange across the field barrier” (Herbert, [1965] 2007, p. 205).

Se propone ahora una aproximación peculiar a las personas protagonistas de los dos casos anteriores, es decir, el torso con palabras a cuchillo y el duque con un diente nuevo. Ambos entrarían en la categoría de cuerpo a pedazos (Calefato, 1986, p. 81), un cuerpo sustituible no tanto por el cambio de revestimientos corporales cotidianos sino por la modificación de la apariencia física del propio cuerpo. Se hace referencia aquí a cuestiones relacionadas en mayor o menor grado con la cirugía. En un caso, por las inscripciones realizadas sobre la carne con un elemento cortante; en el otro, por la sustitución de una pieza corporal por otra, en concreto un diente. El primer ejemplo, además, tiene una lectura agregada que lo relacionaría con las escarificaciones que algunos pueblos tribales, africanos pero también de otros continentes, han aplicado en sus cuerpos por cuestiones estéticas o rituales, una práctica demandada también desde algunos ámbitos marginales en el mundo occidental. Escarificar se define, desde la óptica de la medicina, como hacer en alguna parte del cuerpo cortaduras e incisiones muy poco profundas para facilitar la entrada o salida de ciertos líquidos (RAE 2020). Esas heridas superficiales, según Calefato (1986, p. 137), serían utilizadas para generar

cicatrices con las que adornar la superficie corporal, entendiendo ese costurón como una forma de escritura en el cuerpo. En un ser humano vivo, cortes sucesivos en algunos puntos de su superficie, como la cara, el pecho, los muslos o la espalda, una vez curados y cicatrizados, asumirían un valor estético considerado en algunas culturas como algo deseable o como un trance necesario para conseguir algo positivo, como la integración del individuo en la colectividad.

Incluso una cicatriz “de guerra”, causada no ya por la acción voluntaria y buscada del que va a lucirla sino que aparecida como consecuencia fortuita de episodios vitales más o menos pendenciosos, supondría un punto de amarre para la seducción, un gancho para la atracción. La miniserie 1 ofrece una imagen en este sentido, la del *fremen* Stilgar desnudo de cintura para arriba mientras se despoja del *destiltraje*, dejando al descubierto tres enormes cicatrices distribuidas entre los brazos y el abdomen (figura 4.1.1.). El espectador interpretaría que, por la forma de las marcas, las cicatrices serían la consecuencia de heridas que habría podido sufrir el líder del *sietch* Tabr en el ejercicio de su salvaje día a día en el desierto. Para algunos, dichas marcas corporales adquirirían el valor fascinante de una historia meritoria sobre la audacia, el arrojo y la valentía de un personaje clave en la trama, al que en esta producción da vida el actor alemán Uwe Ochsenknecht. Las cicatrices corporales de Stilgar narrarían visualmente una historia de vida, exactamente igual que la bregadura con la que Herbert caracteriza la mandíbula de Gurney Halleck, el guerrero trovador al servicio de la Casa de Atreides y de la que se hace referencia constante en los tres primeros volúmenes de la saga. Incluso, en el libro 3, la cicatriz ayuda como elemento de reconocimiento de Halleck por parte del hijo de Paul:

Even before he focused on the scar of the inkvine whip along the man's jaw, Leto recognized him. The recognition was a totality in his awareness with the search for confirming details coming afterward. No mistake about it, this rolling lump of humanity, this warrior-troubadour, was Gurney Halleck! (Herbert, [1976] 2003, p. 266-267)

Tanto el actor inglés Patrick Stewart como el también inglés P.H. Moriarty son caracterizados con la cara adornada por una soberana cicatriz, bien visible, para dar vida al personaje en la película dirigida por Lynch y en las miniseries 1 y 2, respectivamente. Esa marca facial se convierte así en condición *sine qua non* a la hora de representar este personaje, porque el chirlo en este caso serviría para narrar la historia que hay detrás de la figura y que por tanto ya no haría falta que fuese contada de manera explícita. Leyendo esa descripción, viendo esa cara, el lector-espectador presupondría un pasado en el que el hombre habría tenido que hacer frente a situaciones que le habrían marcado para siempre y de las que habría salido victorioso. En su caso, los abusos a los que los esclavos son sometidos a manos de los Harkonnen, que les atizan con látigos de *inkvine*, “a creeping plant native of Giedi Prime and frequently used as a whip in the slave cribs. Victims are marked by beet-colored tattoos that cause residual pain for many years” (Herbert, [1965] 2007 p. 595).

Señales corporales de potencial significativo similar serían las imaginadas por Herbert para la zona que circunda la nariz de los *fremen*, donde en todos aparecen cicatrices causadas por el uso de los tapones que les ayudan a respirar y a no perder humedad en el desierto. Un hecho que se pone de manifiesto por primera vez en el libro 1 cuando el *mentat* al servicio de la Casa de Atreides, Thufir Hawat, huido después del ataque de

los Harkonnen, encuentra en su escapada un grupo de *fremen* vestidos con el preceptivo *destiltraje* con los tubos de recuperación enlazados a los tapones nasales: “The man removed his plugs, readjusted them. He rubbed at a scar beside his nose” (Herbert, [1965] 2007, p. 234). Nuevamente, la cicatriz como modificación corporal que

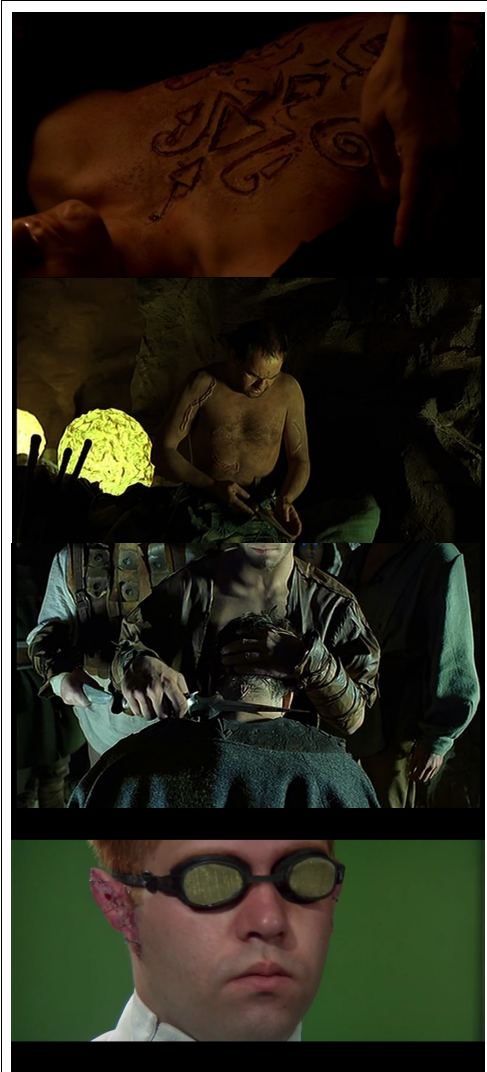


Figura 4.1.1. Escritura sobre un cuerpo muerto. Abajo, las cicatrices de Stilgar y un Sardaukar y las orejas cosidas de un Harkonnen.

explicaría una vivencia del que la luce, en este caso la consecuencia física de tener que someter el cuerpo a la estricta disciplina del agua y, consecuentemente, vestir el reglamentario *destiltraje*. Pero es de justicia explicar que, en honor a la verdad, esta peculiaridad de la apariencia de los *fremen*, de la que se hace mucho hincapié en los textos de Herbert, habría sido pasada por alto en las recreaciones audiovisuales de la historia. Es decir, los actores que dan vida a los *fremen* en la película o las miniseries no presentan heridas o cicatrices en la nariz causadas por los tapones de los tubos de respiración del *destiltraje*. Sin embargo, marcas de ese tipo en la dermis sí que serían utilizadas en la miniserie 1 para que los Atrides identifiquen la presencia de soldados Sardaukar del emperador Corrino camuflados entre las tropas Harkonnen o entre los contrabandistas. En el primer caso, es nuevamente Thufir Hawat quien toma conciencia de que lo que parecen efectivos militares Harkonnen en el ataque al Palacio de Arrakeen serían en realidad fanáticos Sardaukar vestidos con el uniforme de las tropas del barón y no con el que les es propio. Por otro lado, es Paul Atrides quien, mientras permanece refugiado entre los *fremen*, descubre que el emperador también ha infiltrado Sardaukar entre los contrabandistas. De hecho, uno de ellos pretende incluso intentar contra el heredero del duque Leto pero es descubierto y neutralizado. Para identificar a los intrusos, los Atrides se fijan en unas marcas en la nuca de los soldados, escarificaciones que representan un triángulo invertido y que serían leídas

como un timbre que marcaría a esas personas como si de ganado se tratase (figura 4.1.1.). La señal, además, va a permanecer toda la vida sobre la piel del soldado puesto que, siguiendo a Calefato (2007b, pp. 82-83), se trataría de intervenciones permanentes o deformantes del cuerpo que aludirían, hasta cierto punto, a elecciones de vida

igualmente permanentes e irrevocables. En este sentido, la cicatriz del triángulo invertido en la nuca de los Sardaukar correspondería al resultado de algún tipo de rito de pasaje dentro del ejército del emperador Shaddam IV, una ceremonia o protocolo a la que únicamente estarían llamados a participar aquellos que hubiesen demostrado un fanatismo y lealtad inquebrantables y a prueba de todo tipo de tentaciones.

Por otro lado, según Calefato (2007b, p. 82), todas las civilizaciones poseerían prácticas de modificación permanente del cuerpo, y sobre el cuerpo. En ellas, el dolor o el daño físico sería absolutamente relativo respecto a la aceptación del grupo, a la función iniciática o de autorrepresentación. En estos términos deberían ser leídos los experimentos bizarros relacionados con la alteración o rectificación de la apariencia corporal incluidos en la película de 1984. En ella el espectador tendría la oportunidad de dejarse llevar por los escalofríos provocados por la imagen de los subalternos Harkonnen a los que les habrían sido cosidas las orejas, juntando la hélix con el trago (figura 4.1.1.). También puede ser vista la nueva dentadura que luce, al final del film, la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, que muestra amenazante sus dientes ante Paul-Muad'Dib (figura 4.1.2.). En esta ocasión, la mujer exhibe una estructura de color metálico exactamente igual a una dentadura humana. En ambos casos, las turbadoras modificaciones corporales lucidas por los subalternos Harkonnen y la reverenda madre responderían, aparentemente, a la inmotivación y tendrían que ver con la voluntad de Lynch de generar en su película una atmósfera grotesca e inaudita. Del mismo modo deberían ser considerados los tatuajes, dibujos grabados en la piel de una persona introduciendo sustancias colorantes bajo la epidermis (Lexico 2020). A pesar de que hoy en día existe la posibilidad de eliminar estos adornos corporales mediante láser, en principio se presupone que quien pide ser tatuado buscaría transformarse para siempre. Calefato (1986, p. 137) propone analizar estos grabados epidérmicos como escritura del cuerpo que convertiría la piel en página marcada. La ficción imaginada por Herbert incluye una excelente oportunidad de profundizar en una reflexión nacida de este argumento, puesto que los tatuajes, en este caso faciales, serían parte integrante de la narración, ya sea literaria ya audiovisual. El primer ejemplo se encuentra en el libro 1, referido al doctor Yueh, el traidor. Se trata de un médico que, dentro de su exclusiva y excelente formación, habría sido condicionado en lo más profundo de su psique para evitar cualquier intento de quitar la vida a un ser humano. Las Grandes Casas basarían la confianza en estos personajes, necesarios desde la óptica de la salud familiar, precisamente en el valor provida que llevarían implícito y que les impediría, en principio, atentar contra los señores para los que trabajan. Es lo que se conoce como Condicionamiento Imperial, “the highest conditioning against taking human life” (Herbert, [1965] 2007, p. 595), que se evidencia entre otras marcas externas por un tatuaje en la frente que representa un diamante, como bien recoge la caracterización realizada para el actor norteamericano Dean Stockwell en el papel de doctor Yueh en la película de Lynch, que aparece con un rombo oscuro tatuado en la frente (figura 4.1.2.). La primera vez que el personaje interactúa con Paul, en los capítulos iniciales del libro 1, Herbert escribe:

Paul raised his head, saw the man's stick figure standing several paces away, took in at a glance the wrinkled black clothing, the square block of a head with purple lips and drooping mustache, the diamond tattoo of Imperial Conditioning on his forehead, the long black hair caught in the Suk School's silver ring at the left shoulder. (Herbert, [1965] 2007, p. 41)

El tatuaje del diamante sería, en este personaje, un símbolo tranquilizador para los aristócratas que requieren sus servicios médicos. Pero esta marca externa también sería, desde una perspectiva más global, el signo utilizado por las estructuras culturales de la civilización vigente en el Imperio del Universo Conocido para ubicar socialmente a una persona determinada entre un grupo selecto de iniciados con unas características psicológicas concretas. Se presupone que el doctor Yueh habría superado satisfactoriamente algún tipo de prueba iniciática de una Escuela Suk de Medicina. Esta habría culminado con la materialización del grabado en su frente, demostrando el punto máximo de la formación recibida, que además lo habría transformado para siempre haciéndolo contrario a arrebatar la vida de una persona. Por lo tanto, tal y como ocurre con otras modificaciones corporales, el tatuaje del doctor supondría una marca perenne que representaría un cambio interno perdurable en el tiempo. Como en la mayoría de los casos, siguiendo a Calefato (2011b, p. 120), el tatuaje del diamante Suk habría sido utilizado como signo de aprobación e integración social, en virtud de un sistema cultural de referencia. Teniendo en cuenta todo lo anterior, no es de extrañar la sorpresa que manifiestan el resto de miembros de la Casa de Atreides cuando la narración vaya desarrollándose y vayan descubriendo uno tras otro que el traidor, el judas que ha posibilitado la caída del duque Leto a manos de los Harkonnen, ha sido efectivamente Yueh. Sorprende, por este mismo motivo, el hecho de que para la caracterización de este personaje en la miniserie 1, se haya optado por no mostrar en absoluto el diamante tatuado que representa el máximo grado de confianza para con esta persona (figura 4.1.2.). De hecho, el vestuario diseñado para el actor Robert Russell, a base de amplias y coloridas piezas superpuestas, contiene como colofón un sombrero que por su forma, no ya por los materiales con los que está confeccionado, recordaría ligeramente a un gorro *sherpa* para el crudo invierno. Como peculiaridad, este complemento textil consigue tapar toda la frente del actor casi hasta las cejas, por lo que hace prácticamente imposible evidenciar el tatuaje del diamante con el que la Escuela Suk de Medicina marca a sus miembros para sosiego de aquellos que van a contratarlos. Por lo tanto, sin información adicional sobre la saga que sirva para contextualizar la traición del médico, los espectadores de la miniserie 1 juzgaría a Yueh como un ingrato y un felón que actuaría para salvar a su mujer, pero sin que existiese en él el conflicto profundo psicológico que le llevaría a transgredir el condicionamiento implantado en lo más hondo de su ser. Resultaría, por lo tanto, un personaje incompleto.

La parte superior de la cara es también el lugar del cuerpo en el que los *fremen* ubican sus tatuajes tribales. Unas marcas en la piel que no aparecen, referidas al pueblo del desierto, hasta el libro 3. La mención se da, además, de una manera un tanto singular ya que Herbert nombra este tipo de adornos corporales en relación únicamente con la tribu *fremen* de los Iduali, los ladrones de agua, expulsados de la sociedad por el resto de tribus. Estos individuos moran en secreto en Jacurutu, un lugar maldito, escenario de atrocidades pasadas, un emplazamiento tabú para los *fremen*. Allí es donde ha sido recluido Leto II, el hijo de Paul Atreides, con la idea de someterlo a una sobredosificación de especia *melange* que ponga a prueba su posible abominación. Sabiha es la joven *fremen* que se encarga de alimentar al muchacho. Herbert dice de ella: “She'd thrown her hood back and revealed the tribal tattoos at her temples. Leto did not recognize the tattoos, at first, then remembered where he was. Yes, Jacurutu still lived” (Herbert, [1976] 2003, p. 305). El apunte pondría de manifiesto el rol central que se confiere a la piel en la sociedad tradicional descrita. Siguiendo a Calefato

(2016c, p. 99), aquí los tatuajes lucidos por Sabiha en las sienes serían entendidos como signos permanentes que denotarían roles sociales, tal vez la edad de la joven, incluso el hecho de que en su tránsito vital haya cruzado algún rito de pasaje entre diferentes estatus en la humilde sociedad en la que sobrevive. Los tatuajes de la chica pondrían de manifiesto, por qué no, los lazos que la *fremen* tiene a nivel individual con otros integrantes de su tribu, el grupo de pertenencia, la población de referencia. Tan sugerente sería la idea, tan evocadora la visión, que parece haber inspirado sobremanera a los creadores de las miniseries 1 y 2. De hecho, en estas producciones los tatuajes faciales serían preponderantes a la hora de caracterizar a los habitantes del desierto (figura 4.1.2.). Entendidos como tribus, los *fremen* utilizarían sus tatuajes tal y como hacían los indios caduveo del sur de Brasil o los maoríes de Nueva Zelanda, estudiados por el antropólogo Claude Lévi-Strauss (Calefato, 2007b, p. 79), entre otros investigadores de la significación del tatuaje. Caduveo y maoríes habrían tatuado sus cuerpos, según el antropólogo, para decorarse, para diseñar un estatus dentro del grupo y, mayormente, para lanzar un mensaje espiritual y educativo. Con respecto a la cara, en las tribus investigadas por Lévi-Strauss el tatuaje más que revestir el rostro lo que haría sería crearlo, conferirle su ser social, su dignidad humana y su significado espiritual. Serían, según Calefato (2007b, p. 79), un signo de inclusión en el grupo. El hecho de que los creadores de las miniseries 1 y 2 hayan utilizado la posibilidad narrativa de los tatuajes haría que los *fremen*, adornados de esa manera, adquiriesen mucha más verosimilitud como tribu humana perdida en los márgenes de la civilización, en un lejano planeta inhóspito, inerme y en cierto modo aborrecible, representación de la naturaleza bronca a ojos del espectador medio occidental.



Figura 4.1.2. Los dientes metálicos de Gaius Helen Mohiam, el diamante tatuado de Yueh, su ausencia en el Yueh de la miniserie y, abajo, el tatuaje facial del *fremen* Otheym.

Los tatuajes que lucen los personajes *fremen* en las miniseries 1 y 2 serían categorizables bajo lo que Calefato (2007b, p. 79) llama tatuaje inclusivo de las

sociedades primitivas o tradicionales, donde la marca determinaría el ser en el grupo, y que se distinguirían de los tatuajes como signo de exclusión en el mundo occidental, donde hasta hace bien poco estos ornamentos habrían sido estimados como signos criminales que con los años habrían pasado a ser considerados “in”. Según la investigadora (2004, p. 135), este aspecto pondría de manifiesto las mutaciones que protagonizarían los signos del revestimiento con el paso del tiempo y los múltiples significados sociales que les serían atribuidos. Volviendo a los *fremen* televisivos, luce tatuaje en su frente Stilgar, el líder de la tribu del *sietch* Tabr. Es necesario explicar que durante la miniserie 1 es el alemán Uwe Ochsenknecht quien da vida al personaje, sustituido por el inglés Steven Berkoff en la miniserie 2. El grabado que Stilgar muestra los tres primeros capítulos representa una especie de línea serpenteante fina, no aparatosa pero evidente a la vista (figura 4.1.3.). Tres años más tarde, el mismo personaje interpretado por un actor distinto exhibe un tatuaje en el mismo punto frontal, en el que se ha intentado seguir la idea anterior, dibujando una leve línea sinuosa pero menos afiligranada que años atrás (figura 4.1.3.). El récord o continuidad cinematográfica, en este caso, se habría mantenido con una ligera modificación. Existen otros personajes *fremen* que, como colectivo, incluyen en su escenificación tatuajes en la frente. Se trata de los *naib* o líderes de las tribus, que en las miniseries 1 y 2 aparecen habitualmente reunidos en consejo. Los tatuajes frontales de estos hombres serían, en esencia, parecidos al de Stilgar, es decir, un único elemento colocado justo sobre el entrecejo. También se debería hacer mención a los tatuajes faciales lucidos por la guardia de seguridad creada por Alia (figura 4.1.3.). Estos soldados, vestidos en un uniforme con toques fuertemente arábigos, presentan tatuajes en frente y mejillas, unos grabados que son bastante contundentes, tanto por la forma como por la utilización de la tinta oscura, dando un efecto final rebosante en el rostro. Con todo, los tatuajes de los soldados serían interpretados como una evolución de los ornamentos primigenios de los *fremen* del desierto. Un colectivo nuevo, en este caso un ejército, nacido en el caudal cultural previamente existente, asumiría y actualizaría una manera socialmente aceptada para identificar personas, otorgarles humanidad y darles una posición social en el mundo. En este tránsito, modificarían ligeramente el signo, el tatuaje, puesto que lo significado también habría cambiado.

Más allá de reflexiones antropológicas a partir de los tatuajes faciales aparecidos en una serie de televisión para caracterizar de manera tribal a un colectivo, los productos audiovisuales serían considerados desde dos puntos de vista con relación a la sociedad en la se han gestado y valorando los elementos ornamentales que en ellos se muestran. Concretamente, las miniseries 1 y 2, aquí analizadas respecto de los tatuajes, servirían de escaparate para la generación de modas entre la sociedad que consume estos artículos de la industria creativa. Se considera este aspecto poco probable, de momento, puesto que en el mundo occidental el rostro estaría reservado para otro tipo de adornos, que pasarían más por el uso de joyas, como pendientes o “piercing”, o por el recubrimiento de la piel con maquillajes o con el vello corporal, en el caso de la barba masculina. En ausencia de vello, se debería poner atención a las cejas, puesto que se ha dado el caso en los últimos años de personas que habrían decidido tatuarse esta parte de la cara sobre la cuenca del ojo. En principio, la idea habría sido hacer presente, de manera duradera, lo que estaría ausente, a fuerza de sucesivas depilaciones y perfílaciones a base de dolorosos tirones con las pinzas de depilar, que habrían acabado por desdibujar estéticamente esa parte del cuerpo. El problema vendría cuando con los

años las tintas utilizadas comenzarían a cambiar de color o a diluirse o cuando por capricho de las tendencias resulta que a partir de ahora se llevan las cejas en una forma y densidad completamente opuesta a la que había sido tatuada. Aquí el láser destatuador sería un elemento reparador bastante adecuado. De todos modos, de eso a que fuese a convertirse en mayoritario entre los individuos de la sociedad occidental actual el tatuarse un motivo ornamental en plena frente habría un buen trecho. Pero habría quien argumentase que también debería ser tenido en cuenta el caprichoso movimiento de la estética, que podría llegar a sorprender y a coger a contrapié a toda una civilización.

Por otro lado, los productos audiovisuales generados en una época dada recogerían también de muchas maneras, a veces sutiles y otras evidentes, los gustos y modas presentes en la sociedad de ese momento. Se recuerde, por ejemplo, cómo vestía Raquel Welch en la película *One Million Years B.C.* (Don Chaffey, 1966), que situaba a los personajes en la prehistoria y que calzó a la actriz norteamericana en un pellejudo conjunto de dos piezas muy similar a los bikinis de la época. Amén del peinado de Welch, con un reminiscente cardado sesentero. Sobre este particular, Lombo (2019, pp. 27-28) se hace eco de la imagen que habría generado el cuerpo de la actriz en bikini, asociado con la espuma marina, que remitiría a Venus. Según este investigador, la mujer prehistórica de Welch se convertiría en símbolo sexual que daría respuesta al erotismo femenino desatado en esos años. Se tenga en cuenta, también, la minicoleta que luce el actor Set Sjöstrand, en la piel del replicante presentado por Niander Wallace a los legisladores en *2036: Nexus Dawn* (Luke Scott, 2017), el cortometraje precuela de *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017). La coleta del formidable replicante sería el eco fílmico de la tendencia por el gusto de este tipo de peinado entre los hombres a la moda de hace unos pocos años. Pues bien, la miniserie 1 parece también, con relación a los tatuajes, servir de caja de resonancia de una tendencia de su época, la tatuación de caracteres chinos, perceptible entre algunos

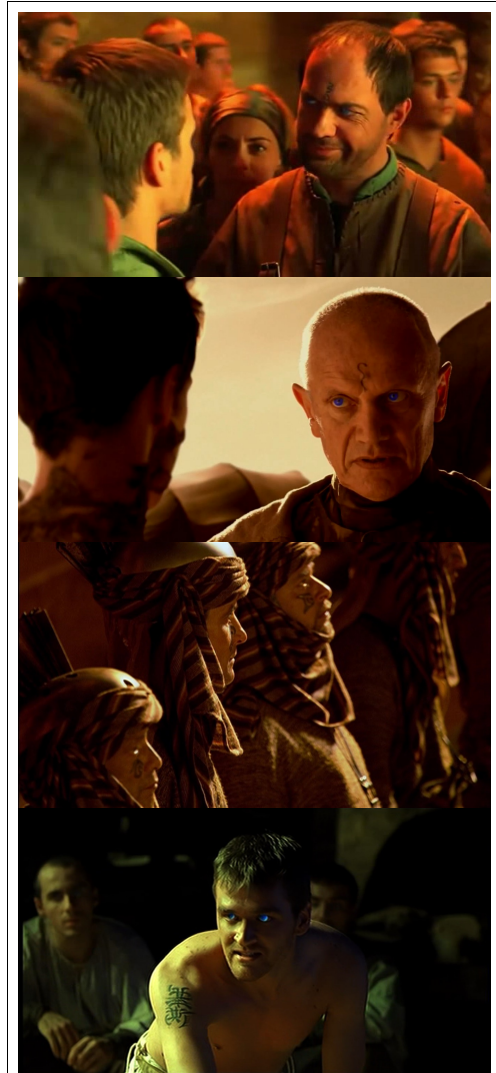


Figura 4.1.3. Dos dos Stilgar de las miniseries. Abajo, la guardia de Alia Atreides y el desafortunado tatuaje chino del *fremen* Jamis.

tatuados ya desde los años noventa o antes. El protagonista de tamaña hazaña es el actor Christopher Lee Brown, dando vida al personaje de Jamis, el *fremen* ofendido en su orgullo por la destreza de Paul Atreides, al que acaba retando a un duelo cuerpo a cuerpo y que muere acuchillado por el heredero ducal. Durante la escena del combate, Paul y Jamis visten unos calzones blancos de lucha, lo que deja expuesto el cuerpo semidesnudo de ambos contendientes. La sorpresa aparece cuando el espectador se apercibe del tatuaje que Jamis luce en su hombro derecho, que por su forma y diseño parece un símbolo “hanzi” chino de grandes dimensiones, o algo que quisiese parecerse a uno de ellos (figura 4.1.3.). Habría quien pensaría que los creativos de la producción audiovisual habrían decidido que, contra la tónica habitual de la miniserie, este personaje no luciese un tatuaje en su cara sino que lo hiciese en otras partes del cuerpo, siendo en este caso el único personaje así caracterizado. Pero entonces surgiría la pregunta de por qué se habría optado por un logograma chino o pseudochino, cuando lo habitual había sido otra cosa completamente distinta. Otra posibilidad sería que Christopher Lee Brown se hubiese realizado el tatuaje antes de ser contratado para participar en el audiovisual, y los responsables de la miniserie 1 hubiesen decidido que no pasaba nada por el hecho de que el tatuaje se viese en pantalla durante la lucha, en vez de tapanlo con algún tipo de maquillaje, real o digital. Así se habría hecho en otras ocasiones, por ejemplo con los múltiples tatuajes que luce en la vida real la actriz Angelina Jolie, que luego desaparecen en las caracterizaciones de sus películas. Fuera como fuere, la presencia del tatuaje en el hombro de Jamis resultaría una incongruencia estética bastante evidente, que en cualquier caso vendría a poner de manifiesto las relaciones sincrónicas que se establecerían entre los productos de la industria creativa audiovisual y la moda.

A modo de recopilatorio, este apartado habría cumplido el objetivo de explorar cuerpos a pedazos que habrían sido alterados o modificados, dando como resultado consecuencias narrativas importantes. El motor de este texto sería la búsqueda de cuerpos humanos que habrían sido utilizados como páginas de escritura a partir de la creación en ellos de escarificaciones, cicatrices, tatuajes u otro tipo de modificaciones. Se habrían encontrado cuerpos que se sustituirían a sí mismos en un estadio anterior no tanto por los cambios en los revestimientos corporales sino por las transformaciones o alteraciones perennes en algunas de sus partes. En cuanto a las cicatrices y escarificaciones, se habrían localizado diversos ejemplos de marcas involuntarias que narrarían visualmente una historia de vida y por lo tanto ayudarían de manera poderosa a la caracterización de algún personaje, como por ejemplo el *fremen* Stilgar o el guerrero trovador Gurney Halleck. También las fosas nasales de los que visten *destiltraje*. Por otro lado, también se habrían apuntado otro tipo de marcas, en este caso voluntarias, como los triángulos invertidos en la nuca de los soldados Sardaukar, que servirían para timbrar dichos individuos y como garantía de lealtad a la Casa de Corrino. En cuanto a los tatuajes, serían del tipo inclusivo propios de sociedades primitivas o tradicionales, tanto la marca del diamante Suk del doctor Yueh como los dibujos faciales de los *fremen*. Se trataría de marcas perennes que reflejarían cambios internos perdurables en el tiempo y se erigirían en signos de integración social en virtud de un sistema cultural de referencia. También se habría apuntado la cuestión de la presunta letra china tatuada en el hombro derecho de uno de los personajes de la miniserie 1, una incongruencia estética importante respecto de la forma y lugar de aparición del resto de tatuajes en los *fremen* de la producción pero que permitiría,

asimismo, la reflexión sobre las relaciones entre los productos audiovisuales de la industria creativa y la moda imperante en el momento de elaboración de dichos productos.

2.4.b. Sinestesias cinematográficas y literarias.

No todos los placeres con los que disfruta el ser humano serían perniciosos o dañinos. Los habría, también, inocuos o cándidos. Entre los últimos, uno sería el gozo sinestésico, es decir, aquel que valoriza los sentidos que se contaminan unos de otros. Tacto, vista, olfato, oído y gusto operarían de manera embrollada y en cierto modo correlativa así que se asumiría que los revestimientos corporales, que para quien los viste *a priori* tendrían que ver con el tacto y la piel, reclamarían una lectura con los cinco sentidos, una manera integrada de aproximación a la realidad de dichos objetos con los que el ser humano cubre su cuerpo que tendría como resultado un mayor aporte informativo una vez leídos, una interpretación final mucho más completa y enriquecedora. Pero desde la óptica de la sinestesia los revestimientos corporales también ayudarían al cuerpo a sentir el mundo circundante de manera amplificada, tal y como reflexiona Calefato, cuyas teorías sobre esta cuestión marcan la pauta argumentativa de este apartado. Su visión se completa además con aportaciones de Giannone, Hjelmslev, Greimas, Irizarry, McLeod o Cid. La cuestión del gozo sinestésico se trata, además, a partir de ejemplos extraídos de los libros 1, 2 y 3 o de la película dirigida por Lynch.

Una escena de la producción cinematográfica de 1984 se erigiría como paradigmática a la hora de conducir la reflexión sobre la cuestión sinestésica del cuerpo revestido. Se trata del momento que ilustra el combate entre Paul Atreides y Feyd-Rautha Harkonnen, que corresponde a los episodios finales del libro 1 y que se enmarca en los duelos rituales imaginados por Herbert entre las familias aristocráticas del Imperio del Universo Conocido, el *kanly* (figura 4.2.1.). La fórmula sirve para poner fin a la disputa entre la Casa de Atreides y la Casa de Harkonnen, enemistadas desde antaño y por lo tanto con demasiado mal infligido recíprocamente entre ambas. Todo ocurre en poco más de tres minutos. El Atreides, interpretado por el actor norteamericano Kyle MacLachlan, se muestra deseoso de venganza y reclama ante el emperador Shaddam IV poder ajustar cuentas con los Harkonnen, en concreto con Feyd-Rautha, representación metonímica del clan noble que años atrás mató a su padre, el duque Leto. Se decide que sea un combate a puñal, donde los contendientes midan sus fuerzas cuerpo a cuerpo y sin escudo. Pero tal y como apunta Irizarry (2013, p. 54), la confianza de los integrantes del sistema de la *faufreluches* en los medios secretos y sutiles de asesinato, como el veneno, también se habría infiltrado en esta lucha. Así que los contendientes harían bien estando atentos a las ropas que recubren los cuerpos de sus oponentes puesto que dichas coberturas, un *destiltraje* en el caso de Paul Atreides y un traje-armadura en cuanto a Feyd-Rautha Harkonnen, se habrían convertido en territorio de ocultación de medios no honestos mediante los que acabar con la vida del otro, tal y como ocurre en la película de Lynch con el gancho aguja envenenado que, en un momento dado, Feyd-Rautha intenta utilizar contra Paul.

Todo se inicia con el gesto orgulloso ofrecido por el sobrino del barón Vladimir Harkonnen, que endereza su cuello en señal de respuesta cuando Paul hace notar con

cierta repulsa que en el séquito de Shaddam IV, que ha sido confinado en la sala de audiencias del Palacio de Arrakeen custodiado por *fremen* armados, está presente un Harkonnen. El traje-armadura de Feyd, encarnado en esta producción por el cantante y actor británico Sting, friega consigo mismo y con el cuerpo del actor, desencadenando un sonido de fricción que permanece, en un plano secundario pero insistente, durante la contienda entre ambos herederos. El ademán del Harkonnen provoca un tañido que serviría para jugar con la percepción sensorial del espectador, en palabras de Calefato (2006b, p. 133), para recrearse en el tratamiento de los sentidos humanos en su complejidad y en su reciprocidad. El roce del cuero sobre el cuerpo, la fricción que el cuero protagoniza siguiendo el movimiento de los músculos de la persona que lo endosa, genera un murmullo del textil que permitiría al espectador percibir la prenda desde una dimensión más completa que aquella representada por lo estrictamente visual. Feyd-Rautha se pavonea y cual gallo fanfarrón, haría sonar sus plumas al aire para que el contrincante sucumba de terror ante su fortaleza y brío. El Harkonnen se adelanta un paso, cuchillo en mano, hacia el centro de la sala donde le espera el Atreides, y su traje-armadura de cuero oscuro vuelve a generar el soniquete amenazador mediante un nuevo refregón, un rumor cargado de odio, un aullido que avisaría de males futuros, regalando a los presentes en el palacio *arrakiano*, y a los espectadores de la película, la posibilidad de dejarse llevar por lo que Calefato (2003c, p. 53) califica de placer sinestésico, que valorizaría los sentidos que se contaminan unos de otros de manera recíproca.

Un plano cenital de la escena sirve a Lynch para enmarcar la trifulca, en la que ni los tambores rituales que hacen sonar los *fremen*, ni la respiración de los participantes, ni los golpes, ni los gritos de los contendientes o del público que observa la evolución de la refriega, consiguen silenciar la fuerza tenue con la que el traje-armadura del Harkonnen reivindicaría su presencia. Su sonido actuaría como si se tratase de una especie de música que, según McLeod (2003, p. 338), crearía un espacio encarnado pero imaginario que mediaría entre el ámbito de lo interno, propio de los sentimientos, deseos y sueños, y lo externo, que se referiría a lo físico y lo experimentado. Cada vez que Feyd realiza un movimiento, ejecuta un gesto, su cuerpo se mueve y con él su cobertura corporal, que lanza su grito chirriante. Esa música peculiar hace sonreír al sobrino del barón de manera maliciosa, al conectar el anhelado deseo de destrucción que el joven dedica al Atreides cada vez que lo tiene cerca, cada vez que lo embiste, y la posibilidad real de materializar ese anhelo puesto que ambos están, aquí y ahora, inmersos en un combate cuerpo a cuerpo del que solo uno puede sobrevivir. El chirrido del traje-armadura del Harkonnen sería percibido como similar al de los guantes de cuero del conductor de intenciones asesinas, que estira y encoje los dedos de las manos sobre el volante mientras espera paciente sentado en el vehículo a que la víctima emerja confiada, inconsciente del impacto mortal que recibirá en unos instantes. Un efecto emotivo, por cierto, similar al producido por la capa abrigo lucida en esta película por Vladimir Harkonnen, elaborada también en cuero. El sonido de la prenda de piel se erigiría aquí como medio para aprehender buena parte de los significados que acompañan al traje-armadura, puerta abierta a una información vital para entender el momento de la lucha. Sería el puente hacia la comprensión plena del cuerpo revestido de Feyd-Rautha, más allá de la dimensión estrictamente visual. Tal y como proponen Calefato y Giannone (2007, p. 65), de una característica plástica de la ropa partirían procedimientos metafóricos que funcionarían también de manera sinestésica.

No es la primera vez que Bob Ringwood, el diseñador de vestuario de la película de 1984, aprovecharía las posibilidades sinestésicas de los revestimientos corporales para enriquecer de matices las contiendas de los protagonistas. En el artículo dedicado al ciclo artúrico en el cine, donde analiza la película *Excalibur* (John Boorman, 1981), Cid (2010, p. 37) destaca que el vestuario, también firmado por el inglés, contribuiría a recrear tanto lo épico como lo mítico, con unas armaduras que instalarían la epopeya no solo con su despliegue visual sino también con sus posibilidades sonoras en los momentos de lucha y enfrentamiento. Esta investigadora afirma, además, que Ringwood no tendría intención de reflejar con rigor histórico los tiempos oscuros en los que pretendería ambientarse la película, un anacronismo del vestuario guerrero que quedaría particularmente claro en la armadura dorada del personaje de Mordred, quien en lugar de casco porta una máscara dorada que evoca los carnavales venecianos, diluyendo la facticidad de lo histórico para seguir hilando la leyenda. El esquema parecería haber sido trasladado de manera literal al vestuario diseñado para el sobrino del barón Harkonnen, que endosaría lo que parece la versión galáctica y sofisticada de un caballero de la Edad Media, con una indumentaria que recuerda visualmente las armaduras europeas de aquella época, con el cuerpo de quien la viste aparentemente protegido. Pero en realidad la indumentaria nada tendría que ver con una armadura real sino que consistiría en un juego de simulaciones que vendrían a recordar un momento histórico, que serviría para recrear la gloria y la leyenda de las grandes familias nobles que habrían trasladado su campo de operaciones desde pequeñas parcelas de terreno europeo a las vastas coordenadas transplanetarias. A pesar de tanto hacer sonar las plumas al aire, de tanto cacareo por parte del gallito Harkonnen, el combate *kanly* finaliza con Feyd-Rautha en el suelo, con un cuchillo *crys* clavado en su garganta y con el cuerpo reventado, literalmente, después de explotar desde dentro. Este hecho motiva también que su traje-armadura se resquebraje por diversos puntos, protagonizando un último gran restregón sonoro de lo que ahora ya es un cuerpo humano inerte de ojos blancos, vacíos de vida. Para conseguirlo, Paul-Muad'Dib ha usado los poderes de la Voz, que habría adquirido una consistencia física tal que al impactar las ondas de sonido en el cuerpo del oponente lo habrían hecho añicos, sellando para siempre la *vendetta* de la Casa de Atreides sobre la Casa de Harkonnen (figura 4.2.1.).

La argumentación anterior supondría un ejercicio de lectura del lenguaje audiovisual forzando de alguna manera las posibilidades ofrecidas por el sentido del oído para rescatarlo de un plano secundario y llevarlo a protagonizar el acto perceptivo frente al sentido de la vista. Se posibilitaría, así, la experimentación de una idea que responde a la propuesta de Calefato (2016a, p. 60) de que el ser humano aprendería a leer con los cinco sentidos, permitiendo estos en conexión entre sí el acceso al lenguaje. Si hasta aquí este pensamiento habría sido aplicado al cine, habría que decir que la dimensión sinestésica del aspecto auditivo en relación con los recubrimientos del cuerpo también está presente, de manera importante, en los libros 1, 2 y 3. Herbert dibuja un paisaje vestimentario plagado de túnicas y ropajes que ondean al viento del desierto, donde las luchas cuerpo a cuerpo son constantes o donde los sonidos circundantes son vitales para la supervivencia de los personajes. En este sentido, sería habitual para el lector encontrar informaciones que completarían o incluso protagonizarían la narrativa a partir de la descripción de ropas que silbarían y sisearían, por ejemplo, al acelerar el paso los personajes (Herbert, [1965] 2007, pp. 325 y 357). También aparecerían figuras encapuchadas que se moverían por el relato de manera inquietante o misteriosa pero

que serían delatadas por un siseo del tejido (Herbert, [1976] 2003, p. 2). Aunque adquiridas visualmente en tanto que leídas, estas descripciones activarían en la mente del lector la sinestesia sensorial que serviría al autor, entre otras cosas, para narrar el movimiento de los personajes o para llevar al lector al lugar en el que la reconstrucción mental de lo leído reclamaría, también, de la participación de los recuerdos sonoros y la activación de la creatividad relacionada con el sentido del oído.

Se hace necesario destacar aquí el pasaje protagonizado por Leto II, hijo de Paul Atreides, en el libro 3. El joven ha sido secuestrado por los *fremen* rebeldes de Jacurutu. Esta tribu, una sombra de épocas pasadas con una leyenda negra de muertes a sus espaldas, está sometiendo al muchacho a una sobredosis planificada de especia *melange* para desencadenar en él la locura. El chico, bajo los efectos de la sustancia, habría ajustado voluntariamente su sensibilidad hasta el punto de que habría



desarrollado la capacidad de reconocer tejidos a partir del sonido que generan al participar del movimiento o al rozar con los cuerpos que los visten. Su perceptibilidad y capacidad de discernimiento se habrían afinado tanto que Leto II sería incluso capaz de advertir a través del sonido la combinación de una túnica *fremen* frotando con una cortina que divide espacios en el *sietch* (Herbert, [1976] 2003, p. 266). Pero el hijo de Paul no es el único personaje que se serviría de la sinestesia en relación con los tejidos para enfatizar aspectos de la narración. En el libro 1 una dama Jessica recién enfundada en el *destiltraje* destapa un tubo de la prenda para beber y al volverlo a colocar en su lugar, este produce el sonido del crujir contra los granos de arena depositados en la superficie del traje de destilación (Herbert, [1965] 2007, p. 303). El lector se encontraría de esta manera, como en el caso del traje-armadura de Feyd-Rautha, motivado a nivel perceptivo por varios sentidos a la vez y recibiría de este modo una información más completa y real para entender la historia narrada. En el ejemplo relativo a dama Jessica, el lector

obtendría mediante el imaginar el sonido de los granos de arena crujendo contra los tubos del *destiltraje* el pasaje a un estadio de recreación de la historia más profundo, que ayudaría al desplazamiento mental hacia el inmenso desierto, donde los personajes se jugarían la vida cada instante, donde los gusanos camparían amenazadores y donde la especia *melange* sería recolectada, atesorada y explotada por las potencias imperiales. Todo eso a partir de unos pequeños pero sonoros granos de arena no vistos

sino escuchados por la mente una vez leídos como signo escrito descriptivo de un revestimiento del cuerpo, como es el *destiltraje*.

La capacidad sinestésica de los objetos que recubren el cuerpo sería utilizada también por Herbert para introducir acciones en la narración, como por ejemplo cuando Leto II se despierta de su sopor por el tintineo de los anillos de agua con los que una mujer *fremen* adorna su pelo (Herbert, [1976] 2003, p. 304), o cuando dama Jessica escucha el susurro de tejidos en el pasillo detrás de la cortina (Herbert, [1976] 2003, p. 182), como prelude de lo que va a acontecer posteriormente en el relato. La narrativa ofrece otro ejemplo en el libro 3, en un pasaje relativo a la contienda física entre Alia y su sobrino Leto II, llegado del desierto nuevamente a la corte imperial revestido por el *destiltraje* viviente conformado por truchas de arena con las que está protagonizando un proceso de fusión. La lucha debería servir para acabar con Alia, una completa abominación, ya que su mente ha sido anulada por la memoria del barón Vladimir Harkonnen, su abuelo, que dirige sus decisiones. En la trifulca, Leto II utiliza su fuerza magnificada por las truchas de arena para hacer girar violentamente a Alia, que envía un sonido aleteante y siseante a través de la habitación mientras la túnica golpea contra su cuerpo (Herbert, [1976] 2003, p. 410). Nuevamente, el sonido emitido por las prendas serviría de anticipo de lo que está por venir. En este caso, el aleteo de una vida que está a punto de desaparecer, cual ave que alza el vuelo. También el siseo de unas ropas que se adelantan al destino mediante ese sonido de valencia desagradable o desaprobatoria. Siseo con el que Herbert introduciría el más que probable funesto final de la que hasta ahora ha ejercido de regente de un Imperio con mano dura pero con la mente deshecha. Destacar, por otro lado, que el escritor norteamericano utilizaría la vertiente sinestésica del cuerpo revestido también a partir de la combinación de otros sentidos, más allá del visual y del sonoro. Sería el caso del sentido olfativo, al que igualmente se recurriría en las novelas de Herbert. Un ejemplo paradigmático sería la anotación realizada a partir de la ropa que el Predicador calza a lo largo del libro 3. El personaje que ha asumido Paul Atreides, ciego y renegado, viste a la antigua usanza *fremen*, que se describe en la página 88 del libro 3 como una túnica larga y gris que cubre todo su cuerpo y que desprende olor a especia. Este aroma a *melange* sería lo más identificativo de las profundidades del desierto, donde está presente en cualquier lugar, y entroncaría por lo tanto con las raíces profundas de la cultura del planeta Arrakis. Se trataría de un olor a canela, tal y como ha sido imaginado por Herbert. Esta especia aludiría a poderes curativos pero también a sabrosos dulces y postres, a pesar de que Herbert califica este olor de acre o duro.

El componente sinestésico del cuerpo revestido, que permitiría mediante la contaminación recíproca de los sentidos perceptivos una aproximación más rica a la realidad, remitiría a la idea de que el cuerpo recubierto pudiera sentir el mundo circundante de una manera más completa y amplificadora a través de los revestimientos. Calefato (2001, pp. 214-215) interpreta el mundo desde dos perspectivas diferentes, que según la investigadora acaban confluyendo y sosteniéndose la una en la otra. Por un lado, siguiendo a Louis Hjelmslev³¹, el mundo se concebiría como “continuum” o “nube hamletiana”, como material amorfo que el lenguaje verbal y no verbal organizaría en significado. Desde esta perspectiva los distintos lenguajes humanos

31 Hjelmslev, L. ([1943] 1968). *I fondamenti della teoria del linguaggio*. Turín: Einaudi.

descifrarían un mundo mudo. Por otro lado, siguiendo a Algirdas Julius Greimas³², Calefato expone el mundo como un lugar que ya sería manifestación de lo sensible que, a su vez, se convertiría en manifestación de sentido humano mediante el lenguaje. Según la autora, ambas maneras de entender el mundo afectarían el modo en el que se interpretaría cómo funciona un cuerpo revestido. La “nube hamletiana” de Hjelmslev daría un cuerpo revestido que articula aquello que el mundo aún no sabe, siente o posee. Mientras que la posición de Greimas facultaría para entender el cuerpo revestido como aquello que permite sentir más intensamente lo que el mundo ya siente, mediante la puesta en marcha de una operación sinestésica en la que los lenguajes humanos se apropiarían de cualidades sensibles pertenecientes al mundo natural. El *ghola* Duncan Idaho protagoniza en el libro 2 algunas situaciones relacionadas con la cuestión aquí tratada, teniendo en cuenta además que, como afirma Calefato (2016c, p. 22), los indumentos tendrían que ver directamente con el cuerpo, la piel, el sentido del tacto y, por tanto, instaurarían una relación privilegiada con todos los sentidos humanos. En la página 290 del segundo volumen de la saga se relata como Idaho queda plantado en el desierto, sintiendo el viento, dejando que los granos de arena arrastrados por la ventisca resuenen contra el *destiltraje*. Tal y como se había apuntado con respecto a dama Jessica y los granos de arena que crujen por la presión de los tubos de su recubrimiento, las partículas que chocan contra el *ghola* revestido volverían a situar a la criatura en un contexto determinado a partir de la sinestesia vestimentaria. Su consciencia de la presencia en el mundo arenoso y desértico de Dune sería mayor y más completa a partir de la relación que establecen una serie de partículas físicas, en este caso granos de arena, los revestimientos que cubren al ser y los sentidos del *ghola*, que le permitirían aprehender la sensación provocada por el choque de la arena en el traje. Ocurre también en la página 185 del mismo libro 2, cuando Paul Atreides siente a través de los filtros nasales del *destiltraje* la adustez del aire, que viene a ser definida como sequedad *hierreg*, es decir, propia de los campamentos temporales que los *fremen* levantan en el desierto abierto durante sus largos desplazamientos por la superficie planetaria. De nuevo, una característica sinestésica de la prenda situaría al personaje en un contexto físico determinado específicamente, un mundo designado y preciso.

Pero el mundo sentido mediante la sinestesia tendría que ver, también, con lo que discurre, con lo que cambia, con lo fluido, puesto que obviamente la realidad no sería una fotografía fija sino que mutaría de manera constante. Una forma de describirlo sería la que utiliza Herbert para hacer imaginar al lector el sonido de la túnica *fremen* vestida por Leto II mientras cabalga un gusano de arena. La velocidad que adquiere en su tránsito desértico el monstruoso animal hace que el viento azote las ropas del chico contra su cuerpo (Herbert, [1976] 2003, pp. 315 y 322). El hecho de que la acción elegida por el autor sea azotar, “whip” en inglés, trasladaría al lector a la poderosa realidad de una bestia que con su solo movimiento corta el aire de manera violenta y golpea repetidamente las ropas del jinete. Pero esta descripción de la realidad circundante sería válida, también, para el viento que no es generado por el movimiento de un gusano, sino por el que levanta la presión atmosférica y las temperaturas del aire de un planeta a todas luces inhumano, o cuanto menos hostil para el ser humano, un

32 Cuatro son los textos de Greimas en los que Calefato basa su argumentación: Greimas, A.J. ([1970] 1974). *Del senso*. Milán: Bompiano; Greimas, A.J. ([1983] 1984). *Del senso II*. Milán, Bompiano; Greimas, A.J. ([1987] 1988). *Dell'imperfezione*. Palermo: Sellerio; Greimas, A.J. ([1976] 1991). *Semiotica e scienze sociali*. Turín: Centro Scientifico Editore.

viento tórrido la mayoría de las veces, pero frío en la noche que hace estremecer incluso al que hasta hace bien poco era el emperador del Universo Conocido (Herbert, [1976] 2003, p. 366). El pasaje dibuja la túnica de Paul, ahora bajo la identidad secreta del Predicador, batida (“whipped”) por el viento alrededor de sus piernas. También sería el caso de Stilgar el *fremen*, cuya túnica se mueve ligeramente con la brisa de la noche (Herbert, [1976] 2003, p. 114). Aquí, en cualquier caso, se ofrecería una descripción más amable del viento que motiva la percepción sinestésica del lector respecto de las ropas del personaje leído. Desde luego que la brisa nocturna, “night breeze”, se interpretaría como un contexto para el cuerpo revestido más benévolo, envolvente, agradable, que abrazaría y mimaría con cariño y que, en el ambiente desfavorable del planeta Dune, supondría incluso un alivio excepcional. Sentir el mundo sería, en cualquier caso, un ejercicio complejo. Es nuevamente el *ghola* Duncan Idaho el encargado de ofrecer un ejemplo. Para ello hay que situarse en el capítulo final del libro 2, en el que se narra cómo el *fremen* Tandis ha abandonado en el desierto al emperador Paul-Muad'Dib, ciego, siguiendo la ancestral costumbre *fremen* de deshacerse de aquellos que han perdido la visión para que no supongan una carga para la tribu. El trascendente episodio comienza con una descripción del contexto físico en el que ubicar la narración, exposición que se completa con un apunte enormemente sinestésico. Herbert dirige la atención del lector hacia las sensaciones táctiles del *ghola*, del que se dice que siente su *destiltraje* grasiento contra la piel. Pero además también se describe cómo los filtros nasales del traje de destilación son el canal a través del que las fosas del individuo van a recibir olores de pedernal húmedo, que van a invadir su sentido olfativo (Herbert, [1969] 2008, p. 285). Como en otras ocasiones, la información no es baladí. El *ghola* se encuentra en el *sietch* Tabr, en el desierto profundo, pero el sílex del lugar se habría convertido en delator de la transformación que el planeta ya está protagonizando, al reverdecer por la acción humana. La presencia de humedad y agua a cielo abierto, antes prácticamente imposible, comenzaría a ser una realidad. El hecho debería entenderse como una bendición si no fuese porque el agua es veneno para los gusanos de arena, productores de la *melange*, que iniciarían por tanto en este punto su irreversible decadencia.

Este comentario sobre la dimensión sinestésica del cuerpo revestido habría servido para reivindicar el combate cuerpo a cuerpo entre Paul Atreides y Feyd-Rautha Harkonnen al final de la película dirigida por Lynch como ejemplo perfecto de la relación entre los sentidos humanos y las coberturas corporales. Se debería tener en cuenta además que Feyd viste lo que se entendería como la revisión de la armadura del futuro, que relacionaría la escena aquí analizada con la película *Excalibur* (John Boorman, 1981), donde también aparecen armaduras diseñadas por Bob Ringwood, que serían aprovechadas a nivel sinestésico para acabar de generar la epopeya en la narración fílmica. Por otro lado, los libros 1, 2 y 3 se habrían revelado como un material literario cargado de revestimientos corporales en los que sería aprovechada la dimensión sinestésica para enriquecer la aproximación lectora al producto en cuestión. A partir de estos elementos del paisaje vestimentario, el autor narraría movimientos de los personajes o describiría emplazamientos de una manera más sutil y profunda. Asimismo, aunque en el juego de la sinestesia de los revestimientos corporales se tendría en cuenta sobre todo el sentido de la vista y el del oído, no deberían olvidarse otras dimensiones como la aportada por el tacto o el olfato, que también serían importantes a la hora de jugar con el placer sinestésico del cuerpo y la ropa. De hecho,

la indumentaria del personaje conocido como el Predicador, la tercera identidad de Paul Atreides, huele poderosamente a especia *melange*, es decir, a canela, lo que enraizaría al individuo en la realidad que supone el desierto *arrakiano* profundo.

2.4.c. Vestuario cinematográfico y su influencia posible en el mundo real.

A partir de los ejemplos extraídos del ámbito cinematográfico, habría quedado claro en las páginas anteriores que, tal y como defiende Calefato (2001, pp. 216 y 220), el cine pondría en escena procesos generativos sinestésicos, convirtiéndose en un medio de comunicación de masas intrínsecamente ligado a la moda y con capacidad para potenciar la sensibilidad humana. Sería por estos motivos por los que la profesora sostiene la indisputable importancia central de los rasgos visuales en lo que ella define como el arte seriado por excelencia del siglo XX (Calefato, 2006a, p. 52). El vestuario que utilizan los actores sería uno de esos elementos vitales en pantalla para generar la narrativa y llevar a buen puerto la tarea para la que habrían sido contratados. En este sentido, Naha (1984, p. 45), el cronista de *Dune* (1984), recoge en su texto las dudas que albergaba Herbert respecto de la incorporación al rodaje de la actriz inglesa Francesca Annis en el papel de dama Jessica, una desconfianza que se hizo patente en la comida organizada por Raffaella De Laurentiis en honor del escritor, a la que se unió el elenco de actores entre otros miembros del equipo, pero que se disipó una vez Herbert pudo observar a la actriz vestida para su papel ya en el estudio. El resultado en pantalla de Annis como Jessica resultó, a todas luces, positivo, aunque jamás vaya a aproximarse al castillo de fuegos artificiales que supondría por ejemplo otra película producida por la familia De Laurentiis, *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), con Jane Fonda y sus modelos firmados por Paco Rabanne como reclamo. La interpretación de Fonda sería más propia de un desfile de modas galáctico envuelto en estética surrealista y pop que, según Palacios (2001, pp. 196 y 198), convirtió a la actriz en un icono de los años sesenta a raíz de una película que parecería dirigida específicamente para estetas, donde lo que contaría es mirar, contemplar, no creer. Es precisamente de cuestiones como el papel del vestuario en la construcción de las películas de lo que se habla a partir de ahora, con conceptos como el “style-film”, el “cosplay”, la verosimilitud y la verificación y el cine como motor del imaginario social. La exploración se realiza a partir de las propuestas de Calefato, que se completan con Machado, Giannone, Naha, Ames, Martin y Wilkes, Palacios, Olson, Nazzaro, Heidenreich, Barthes, Cid, Barry, Lamerichs, Knezková, Belinsky, Castoriadis, Kunzru, Halnon, Geraghty o Conrad. Las aportaciones teóricas se aplican sobre ejemplos extraídos, fundamentalmente, de la película y las miniseries 1 y 2.

Poner en relación el cuerpo revestido y el cine pasa por cuestionarse el hecho de si hubiese existido la saga de *Dune* en caso de que Herbert no hubiese imaginado el *destiltraje*. Teniendo en cuenta la siempre sugerente y evocadora noción de los “otros mundos posibles”, es cierto que una historia similar podría haber existido, una narración en la que seres humanos de un futuro lejano hipotético habitarían un planeta desértico y aprovecharían la ciencia y la tecnología de su momento para no sucumbir ante un contexto hostil. Pero, por otro lado, también sería lícito afirmar que el traje de destilación, cuyos entresijos tecnológicos, es decir, la explicación de su mecanismo de funcionamiento, ocupan ocho páginas del libro 1, es un elemento nuclear del relato. Cuantitativamente hablando, solo en el primer volumen de la saga, el autor nombra el

destiltraje hasta ciento una veces, en un texto que posee seiscientos nueve páginas. El traje de destilación aparece en veintitrés ocasiones en el libro 2 y hasta en setenta y dos en el libro 3. Principalmente en el primer caso, con una media de una mención por cada seis páginas de la novela, quedaría claro el rol central que la prenda concebida por el escritor norteamericano desempeña en la trama. Partiendo de este punto, sería lógico que las adaptaciones cinematográficas o televisivas que se realizasen a partir de las novelas, asignasen a dicho traje un lugar preponderante a nivel de imagen, teniendo en cuenta el papel fundamental que el vestuario desempeñaría en la construcción de las historias filmicas, siendo indispensable en la representación cinematográfica (Calefato y Giannone, 2007, p. 23). Por otro lado, sería preciso tener en cuenta el argumento propuesto por Machado (2013, p. 154), quien asegura que el cine y la literatura no tendrían la responsabilidad de mostrar la realidad sino su representación y, de esa manera, el cine asumiría su papel neutro en transmitir informaciones originales, pues pasaría también a ser un creador de nuevas informaciones. En el Universo Conocido, el *destiltraje* sería la solución que el ser humano daría a un planeta hostil para mantener la vida, una fórmula nueva de éxito que, traducida al audiovisual, se erigiría en fuente posible de inspiración para dar respuesta a los problemas reales de la sostenibilidad.

Como idea general, aquí se defiende que las miniseries 1 y 2 habrían errado en la aproximación realizada por Theodor Pistek a la prenda imaginada por Herbert, dando como resultado un recubrimiento corporal que, mostrado en pantalla, devendría un tanto frustrante de cara a las expectativas que el espectador tendría en relación con la espectacularidad de la representación del traje de destilación. Sería, por tanto, Bob Ringwood, director de vestuario de la película dirigida por Lynch, quien ejecutaría un trabajo más atractivo de diseño y recreación de la prenda estrella de Arrakis. Con él, siguiendo a Calefato (2004, p. 86), el cine documentaría una nueva forma de adherencia corpórea a un mundo utópico. Esto en tanto que los integrantes de las tribus *fremen* actuarían en relación con el espectador como modelos que vendrían a demostrar que el cuerpo humano vestido en un mono que recicla la humedad resultaría bello y atractivo, aparte de útil y sostenible en relación con la vida humana. La imagen en la pantalla cinematográfica de esas personas del futuro en la película de 1984 sería presentación, es decir, modo a través del que, según Calefato (2003c, p. 54), el cuerpo se presentaría en el mundo como materia elaborada, estilo, forma, representación productiva de significado, signo, texto u objeto expuesto a inesperadas formas de alteridad. Ese trabajo que consiste en transformar en imagen cinematográfica una idea vestimentaria plasmada previamente en un texto literario se enmarcaría en un esfuerzo mayor que agradó al propio Herbert, tal y como recoge Naha (1984, p. 24), quien se hace eco de la satisfacción del escritor con respecto al guión cinematográfico de Lynch puesto que, según el cronista, Herbert era muy consciente de que la película debía usar un proceso taquigráfico para transmitir las cosas incluidas en la novela, una transformación que se podía comparar a la traducción de un idioma a otro.

Las ocho páginas de explicación tecnológica ofrecidas por Herbert se traducirían, en la película, en un sofisticado a la vez que tribal traje negro de látex y gomaespuma, unos materiales con los que se pretendería representar la fibra de especia a partir de la que los *fremen* manufacturarían sus trajes de destilación. La prenda se enmarca en lo que Ames (2008, p. 110) calificaría de ansiedad ante el avance tecnológico. Según ella, películas como *Dune* (David Lynch, 1984), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *2001: A*

Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968), *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), *Alien* (Ridley Scott, 1979) y *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997) serían producciones que habrían hecho algunas de las declaraciones más fuertes de aprensión u optimismo respecto de las tecnologías y sus evoluciones. Estos productos serían indicadores culturales que expresarían temores y deseos colectivos, y serían visualmente influyentes, exhibirían un diseño visual fuerte, imaginativo y, en muchos casos, innovador. Respecto de la película de Lynch, las atmósferas oscuras conseguidas, tanto en los exteriores como en las diferentes arquitecturas que conforman los interiores representados, y los diversos elementos que generan el mundo mostrado en pantalla, incluido el *destiltraje*, permitirían situar dicha producción dentro de la categoría del “style-film” teorizado por Richard Martin y Andrew Wilkes (Calefato, 1999, p. 90). Se trataría de un cine en que vestuario, objetos y estilo desarrollarían un rol central y compartirían la escena con la trama y los actores, a veces suplantándolos. A pesar del resultado irregular y torpe, la película de 1984 sería, según Palacios (2001, p. 199), estéticamente encantadora y sorprendente, consiguiendo que los elementos que aparecen en pantalla, la tramoya y los cuerpos de los individuos que recrean a los personajes dialogasen con el espectador utilizando el lenguaje propio de la apariencia.

Buena parte del mensaje desconcertante a la vez que sugerente del film dirigido por Lynch sería emitido por el absurdo y atípico vestuario diseñado por Ringwood. Las piezas del creativo londinense se insertarían en el torrente estético imaginado por el de Missoula, que conseguiría generar lo que Palacios (2001, pp. 200-201) denomina un universo estético, icónico y físico que provoca placeres voyeristas y eróticos, ceñidos al ojo del espectador, en películas que emocionarían por la forma. A este respecto, Olson (2008, pp. 150 y 188) asegura que a Herbert le gustó la idea de que Lynch fuera pintor y aportara un fuerte sentido visual a la concepción del proyecto. Se seguiría de esta manera la tónica de este director por la que muchas de sus películas serían más parecidas a pinturas cinematográficas que a construcciones literarias, lienzos vibrantes con los trazos abstractos del humor y la atmósfera de un pintor de acción, salpicaduras audaces de duelo creciente, deseo, miedo y amor. El vestuario de Ringwood, pensado para insertarse en planos de concepción pictórica, habría supuesto una magna obra que se materializó en la construcción de vestidos para los miembros de las familias aristocráticas de Corrino, Atreides y Harkonnen, los integrantes del Gremio Espacial, las acólitas de la Bene Gesserit o, también, los individuos que conforman las tribus *fremen* del desierto. En total, según Naha (1984, pp. 77-78), unos cuatro mil vestidos para cuatro mil ciudadanos de cuatro planetas diferentes, teniendo en cuenta que fueron utilizadas veinte yardas de material para cada vestido, es decir, más de dieciocho metros de tela por traje. Cada uno de los recubrimientos ideados por Ringwood para cada personaje o grupo de personajes contendría en sí mismo profundos significados que serían transmitidos a través de la pantalla y que ayudarían al espectador a descifrar e interpretar la narración: “Nel film l'abbigliamento generico si transforma così in costume cinematografico, cioè in un sistema di segni definiti dalle coordinate spazio-temporali che il film impone” (Calefato, 2016c, p. 124). Acotando el foco al *destiltraje* planteado para esta producción de la industria creativa, y tomando la prenda como traje cinematográfico, es decir, como vestuario, el “stillsuit” sería objeto de una lectura a tres niveles distintos. El primero se refiere a la significación estrictamente filmica, en la que el objeto transportaría un significado preciso que serviría para hacer interactuar a los personajes e ir desgranando el desarrollo de la historia contada. En este sentido, se

juzgaría muy acertada la elección de vestir a Kyle MacLachlan, en el papel de Paul Atreides, con un *destiltraje* que incluiría, entre sus pliegues, restos de polvo y arena, cuando el chico ofrece el discurso, entre político y religioso, con el que arenga a las tribus *fremen* ante la inminente campaña bélica contra la Casa de Harkonnen y por ende contra el Imperio (figura 4.3.1.). Enfundado en un *destiltraje*, indumentaria tecnológica que incluye todas y cada una de las premisas culturales de los *fremen*, las palabras de Paul retumbarían con una fuerza inusitada en la inmensidad de la caverna rectangular excavada en la roca del *sietch*, emocionando a un auditorio entregado que lo identifica con un mesías de leyenda pero, también, con aquel que viniendo de fuera habría asumido los usos y costumbres que les caracterizan como pueblo.

La significación trascendente de la escena perdería fuerza simplemente con imaginar a MacLachlan declamando con la mano alzada y mostrando su anillo ducal, vestido en cualquier otro revestimiento que no fuese el negro y polvoriento *destiltraje* de látex y gomaespuma de esta producción, signo total cargado de sentido en la ficción imaginada por Herbert, adaptada en la película de Lynch. Este pensamiento entroncaría con el segundo nivel de significación del *destiltraje* como vestuario, que reclamaría un planteamiento más amplio que comparase la película de 1984 con otros productos de la industria creativa realizados para ser vistos en la gran pantalla o elaborados según el prisma del lenguaje audiovisual liderado por el cine. Para ello se recurre a la misma escena del discurso de Paul ante las masas *fremen*, pero en este caso en la miniserie 1, dirigida por John Harrison (figura 4.3.1.). Según Nazzaro (2001b, p. 46), fue precisamente el propio Harrison quien solicitó a los miembros del equipo de este proyecto audiovisual que dejaran de pensar en él como una miniserie de televisión y que lo viesen y viviesen como una gran producción épica. Así que las pretensiones psicológicas del propio director facultarían, en este análisis, a equiparar la película de Lynch con este producto. Habría que decir, además, que las miniseries 1 y 2 tuvieron incluso más éxito que la propia película aunque, según el análisis realizado por Heidenreich (2014, p. 75), esta notoriedad no habría conseguido que las novelas en las que se basan se conviertan en productos “mainstream”: la miniserie, a pesar de una buena recepción crítica, se distribuyó para el mundo anglosajón en un canal especializado en ciencia ficción, lo que como resultado minimizaría su exposición a una demografía periférica. En España, en cualquier caso, fue Tele 5 la cadena generalista comercial que decidió apostar por la emisión de la miniserie 1, que fue presentada como un gran relato digno de la atención del gran público. Una comparación entre la película de Lynch y la miniserie 1 difícilmente sería entre iguales, pero se asume aquí la voluntad engrandecedora de Harrison para poder cotejar ambos productos audiovisuales. Puestos al mismo nivel, se remarca aquí el error en el que se considera que habrían caído los responsables de la miniserie 1, al proyectar la escena del discurso del heredero Atreides ante las tribus *fremen*. El actor Alec Newman aparece ante la concurrencia vestido con pantalón, camisa holgada, cinturón ancho y una capa-capucha, prendas elaboradas a partir de lo que parecen tejidos de fibras naturales. El vestuario del actor mantendría la coherencia filmica con el resto de personajes que participan de la escena, puesto que, en la plaza del *sietch* Tabr donde tiene lugar, ninguno de los actores viste *destiltraje* a pesar de tratarse de un espacio exterior en un pequeño valle entre montañas en medio del desierto. Por un lado, volvería a quedar patente el desapego que los responsables de esta producción manifestarían con respecto a la importancia del *destiltraje* en el relato. Habrían optado por abrir las posibilidades del

paisaje vestimentario expuesto en los capítulos de esta producción a otro tipo de prendas y, por tanto, habrían consolidado la estética elegida para la serie. Por otro lado, el discurso de Paul-Muad'Dib en la miniserie 1 perdería contundencia de un modo inversamente proporcional a la que gana Kyle MacLachlan, él sí, cumpliendo con el requerimiento vestimentario que la narración exigiría.

El tercer nivel de significación del vestuario de una película sería el extracinematográfico. Para ahondar en este aspecto se debería tener en cuenta que la prenda mostrada en pantalla habría sido elaborada expresamente no como simple objeto, sino como signo cargado de un significado social que la mirada de la cámara, asociada a la del espectador, interpretaría y reelaboraría en la comprensión de la historia contada en el film (Calefato, 2016c, p. 124). Se trataría de poner en relación el vestuario de los actores con el espectador de la película, introduciendo también en la ecuación la capacidad que el cine tendría de servir de escaparate global en el que buscar inspiración para el armario propio y el bricolaje vestimentario cotidiano. Se trae a colación, aquí, el momento en el que, en la película de Lynch, el duque Leto y su heredero, el joven Paul, comparecen en la sala de despegue del Palacio de Arrakeen para visitar junto al doctor Kynes una mina de especia en el desierto (figura 4.3.1.). Los tres actores -Jürgen Prochnow, Kyle MacLachlan y Max von Sydow, respectivamente- aparecen enfundados en su *destiltraje*, condición *sine qua non* para enfrentar la climatología extrema de los espacios abiertos del planeta. Esta es la primera vez que el espectador tiene ocasión de observar en esta película los cuerpos del duque y su hijo revestidos con el *destiltraje*, de color azabache y completamente lustroso en comparación al endosado por el ecólogo imperial, de tono ciertamente grisáceo, al haber adquirido una pátina blancuzca y arenosa que denotaría años de uso de la prenda. Cuando el duque y su hijo aparecen en escena, el porte aristocrático de sus cuerpos se ve realzado por las formas dibujadas en la pantalla por los *destiltrajes* que llevan puestos. La prenda engrandece la estructura ósea de las figuras, cuyos músculos además parecen haberse abultado en un efecto de maximización corporal. Padre e hijo se habrían transformado en los superhombres que cualquiera quisiese ser y todo ello gracias al mono negro con el que aparecen en escena. La prenda se leería aquí, siguiendo a Calefato (2000b, p. 118), como unidad estructural de soporte que actuaría a modo de pantalla en la pantalla, signo cargado de sentido en el que se apela, se prefigura y se dirige el juicio y el gusto del espectador. Para el que mira la película, descifrar o repensar el mensaje contenido en la pieza de ropa, en el *destiltraje* negro que visten Leto y su hijo, sería un momento feliz. Esto por cuanto las representaciones mostradas en el plano encuadrado supondrían, tal y como se ha explicado anteriormente, algo nuevo gracias a todo lo que aportaría la mente del espectador y que le serviría de marco de análisis de lo que está viendo. A este respecto, Barthes ([1967] 1978, p. 24) afirma que el sentido de una imagen jamás sería seguro, mientras que Cid (2010, p. 35) referencia a André Gaudreault para dejar claro que el discurso literario predominante sería narración en tanto que el filmico sería mostración. Por lo tanto, como imagen que es, el cine nunca sería vehículo para la certeza. Se asumen aquí las propuestas de Barthes y Derrida relativas a la aproximación posestructuralista a los textos de lectura (en este caso textos cinematográficos) recordando las máximas de que nada existe fuera del texto y de la defensa de la muerte del autor (y el nacimiento del lector), tal y como recoge Peter Barry respecto de Barthes:

[H]e announces the death of the author, which is a rhetorical way of asserting the independence of the literary text and its immunity to the possibility of being unified or limited by any notion of what the author might have intended, or 'crafted' into the work. (...) [T]he work is not determined by intention, or context. Rather, the text is free by its very nature of all such restraints. (Barry, 2009, pp. 63-64)

Esta propuesta teórica dialogaría con el análisis realizado por Halnon (2002, pp. 502 y 509) sobre el uso de símbolos tradicionales de las clases trabajadoras o bajas que harían las élites en su tiempo de ocio. La investigadora se refiere al “Poor Chic” y al “Rich Urban Biking”, relativo a las excursiones “salvajes” de fin de semana realizadas a lomos de motocicletas BMW o Harley por altos ejecutivos, en cuyos armarios compartirían espacio caras “chupas” de cuero con trajes de primeras marcas. Estas ideas se trasladarían al análisis presente, donde vestuario, espectador y moda recibirían la gasolina de la imaginación. Así, alguien podría pensar que padre e hijo habrían comparecido a la cita con el doctor Kynes apropiadamente vestidos para montar una flamante BMW K 1600 GTL, exclusivo vehículo de dos ruedas y de primera clase que requeriría, como complemento, un traje de conducción especial, un mono de motorista generalmente de cuero y formalmente similar al *destiltraje* de 1984, en el que pareciese haberse inspirado, tal y como se pondría de manifiesto en el catálogo de la tienda especializada en línea de la alemana FC Moto. Si el *destiltraje* había sido concebido tecnológicamente para conservar la humedad del cuerpo humano y asegurar la vida en el desierto, el mono de motorista cumpliría también una función protectora del cuerpo humano en caso de caídas, minimizando los raspados en el asfalto. Al presentar protectores de espalda, hombros, codos y rodillas, el mono negro adquiriría un aspecto que recordaría sobremanera al traje de destilación diseñado por Ringwood.

Teniendo en cuenta que la mente sería libre, en cierto modo, otro espectador podría haber asociado la imagen de los dos hombres con sus trajes de aspecto acolchado a los plumíferos plásticos tan de moda desde hace unos años para el invierno, por su practicidad, efectividad a la hora de cortar el frío y ligereza. Las franjas de gomaespuma concebidas para el *destiltraje*, que pretenderían simular los bolsillos de recuperación donde los usuarios conservan el agua potable procesada de su sudor, heces y orines, recordarían en alto grado las líneas de costura que marcan los depósitos de plumas de pato de los plumíferos Forclaz de venta, por ejemplo en Decathlon España. Tal y como el *destiltraje* había sido ideado para bajar la temperatura corporal en pleno desierto y subirla en las frías grutas de las cavernas de Arrakis, las chaquetas de plumas a las que tanto se asemejarían también cumplirían una función protectora contra la meteorología invernal. Otro espectador deduciría a un nivel más reflexivo y profundo que el *destiltraje* sería, por decirlo de alguna manera, el arquetipo extremo de lo que debería entenderse por prenda total sostenible, fabricada a mano localmente siguiendo una sofisticada tecnología que pondría en comunión al hombre con su biología más básica y que, por tanto, jugaría limpio con la naturaleza en general. En cualquiera de los tres casos, el *destiltraje* de 1984 ideado por Ringwood se convertiría en signo vestimentario de inspiración que, dando el salto a un estadio extracinematográfico, siguiendo a Calefato (2004, p. 91), dirigiría o motivaría las elecciones estéticas de los espectadores en cuanto a sus recubrimientos corporales cotidianos, al hacer visibles sujetos humanos que habitarían el mundo como iconos persistentes.

Cuando Jürgen Prochnow y Kyle MacLachlan aparecen en la pantalla caracterizados con el *destiltraje* impoluto, un maquillaje que convierte sus rostros en espejos de buena salud, y una cabellera densamente poblada y ligeramente larga, peinada de manera clásica con raya lateral, estarían incorporando a sus personajes nuevos matices de su apariencia física. Al verlos, el espectador comenzaría a otorgar sentido a los mensajes recibidos a partir, también, de esa *performance* corporal y vestimentaria de los actores. Se trata de unidades de lenguaje importantes que complementarían otras que el espectador recibiría a la par, como la banda sonora o los diálogos. Prochnow y MacLachlan, duque Leto y su heredero, denotarían poder, seguridad, hombría, bienestar, lozanía, nobleza, distinción, riqueza e inteligencia. Se trataría de cualidades que cualquiera desearía poseer y la identificación con los personajes, por lo tanto, sería más que probable. Por un momento, el espectador anhelaría ver a través de los ojos del duque o respirar el aire que inhala su heredero, codiciaría moverse como lo hacen en pantalla y ansiaría provocar en los demás el mismo efecto que en él habría incitado la visión de esta escena de la película: admiración. Cuando acabe la proyección y la cotidianidad con sus alegrías y sinsabores haga acto de presencia, puede que el espectador se imagine a sí mismo cual Atreides aguerrido mientras conduce su BMW K 1600 GTL enfundado en un mono de cuero reforzado o transita por los espacios de la ciudad invernal dentro de su plumífero negro acolchado. Cada vez que se vea reflejado en un escaparate puede que sonría mientras aprecia cómo la forma de su chaqueta, que tanto le recuerda a un *destiltraje* de 1984, marca su estructura corporal, dándole garra y brío, aristocracia y frescura, como los personajes de la película que en ese momento recuerda, cuyas imágenes formarían parte ya de su memoria de manera tan persistente que de buen seguro que marcarían sus decisiones estéticas futuras. Afloraría de este modo la ligazón entre vestuario cinematográfico, espectador y moda, en un ejercicio de vivencia emocional que sería leído como un “cosplay cotidiano” o, si se prefiere, de espíritu imaginativo pero pusilánime.

El “cosplay” viene definido por Calefato (2006c, párr. 23) como un neologismo anglicista a partir de las palabras “costume” (traje, disfraz) y “play” (juego, jugar), por el que alguien se vestiría o disfrazaría a partir de referentes del cómic manga, de ciertos videojuegos, de la literatura fantástica o de los juegos de rol. Con relación al análisis que se realiza en este texto, debería ser tenido en cuenta que se imagina como sujeto de reflexión a un hombre, fan de la saga y sus traducciones audiovisuales, que vestiría de negro y que en la parte superior de su cuerpo llevaría puesto un plumífero acolchado, que sería relacionado plásticamente con el *destiltraje* ideado por Ringwood para los personajes de la película dirigida por Lynch, traducción cinematográfica de un texto literario ubicable en la frontera entre el género de ciencia ficción y el fantástico. El “cosplay”, afirma Calefato (2011b, p. 21), sería una manifestación carnavalesca en la que apasionados de los productos culturales mencionados anteriormente se identificarían con sus héroes y asumirían su aspecto. Respecto del individuo imaginado, sería fácil fantasear con su posible identificación con los hombres Atreides de la película, protagonistas de la escena comentada anteriormente con Leto y su hijo enfundados en un vistoso traje de destilación, preparados para su primera incursión en el desierto *arrakiano*. La corporeidad de los actores es apabullante y los valores que transmitirían, muy apetecibles. Por otro lado, en su análisis sobre la identidad del fan en relación con el “cosplay” como práctica performativa, Lamerichs (2011, párr. 4.5) afirma que el objetivo de la mayoría de los “cosplayers” no sería crear un aspecto

similar a los personajes sino expresar su propia identidad a través de un disfraz. En este sentido, se asumiría la vestimenta del sujeto imaginado como máscara y artificio, parte integrante de su bricolaje vestimentario cotidiano. Al situar a esta persona en ese ámbito ordinario o habitual del mundo real se le descartaría como sujeto psicótico que hubiese roto con la realidad, desenchufándose de ella. Se daría por hecho que su escenificación vestimentaria entra en los parámetros de lo que se considera normativo aunque el individuo imaginado sintiese su manera de vestir, el estar en el mundo de su cuerpo revestido, como algo cercano a los personajes de su película favorita.

A este respecto, teoriza Lamerichs (2011, párr. 5.6) que sería dentro de los espacios que se generan entre realidad y ficción, y entre las pluralidades de significados adjuntos a un texto, donde los sujetos experimentarían con quienes podrían ser. Parece, por lo tanto, que el ser humano jugaría voluntariamente y de manera constante entre realidad y ficción, pulsando el botón mental que lo situaría en un ámbito o en otro de manera caprichosa. A veces, su cuerpo revestido se posicionaría más hacia un lado mientras que otras parecería emplazarse más allá, mientras observa su figura reflejada en el escaparate de la ciudad y permite que la imagen que proviene de la ficción, y que se encuentra en su memoria, se cuele en la realidad, un movimiento de desplazamiento psicológico que se desencadenaría a partir de su vestimenta que, como texto de lectura, se abriría a la interpretación libre y múltiple. Para explicar este fenómeno, Calefato (2016c, pp. 219 y 221) parte de un universo de referencia semántica que encontraría en la ropa un apoyo fundamental y que, en algunos casos, incluiría la elaboración propia de los trajes. También hablaría de una práctica citacionista, cada vez más común, que consistiría en imprimir las imágenes de los personajes más disparatados, como los de los tebeos, en camisetas, sudaderas o accesorios varios. En este sentido, cuando el individuo imaginado se observase a sí mismo en el reflejo que su figura genera en el

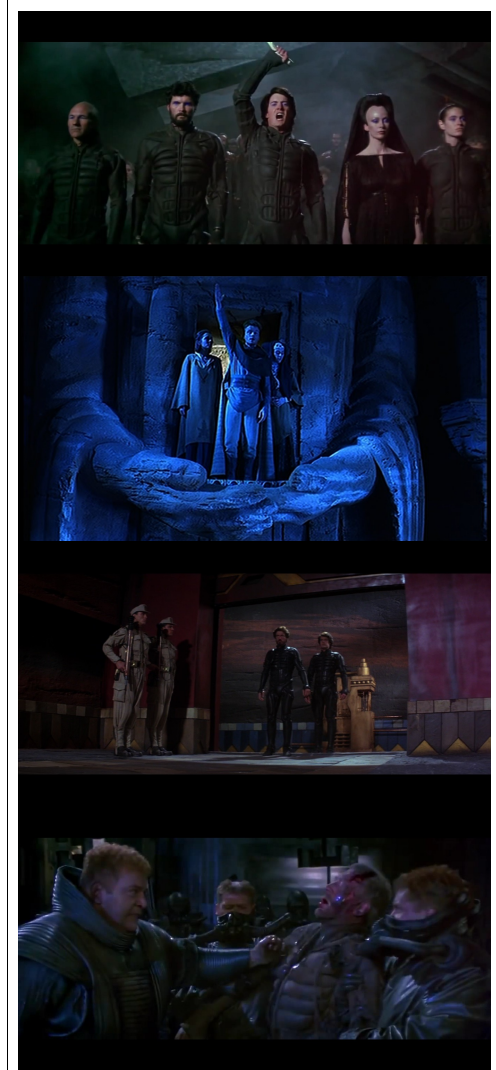


Figura 4.3.1. Arenga política de Muad'Dib en la película y la miniserie. Abajo, el duque Leto y su hijo estrenan *destiltraje* y Rabban inutiliza el *destiltraje* de Liet-Kynes.

vidrio del escaparate se activarían todos sus recuerdos, con todos sus significados aparejados, y su mente los relacionaría con el bricolaje vestimentario elegido para ese día. De él destacaría el plumífero negro, tal vez comprado en unos grandes almacenes, que le protege del frío del invierno y que remarcaría su estructura corporal, haciéndole destacar entre la multitud como si él fuese el heredero ducal. Geraghty (2014, párrs. 3.6 y 5.6) defiende la existencia de un vínculo entre la identidad de un fan y objetos como los pines elaborados sobre un producto cultural, en el caso de su investigación la cadena de restaurantes musicales Hard Rock Café. El autor asegura que cuando un fan adquiere uno, lo incorpora a una colección que representaría su identidad y sentido de sí mismo, estableciéndose una relación emocional y física entre persona y objeto. El hombre del ejemplo reflejado en el escaparate también podría haber incluido en su *performance* una chapa en su pecho, un objeto que reprodujese el símbolo del halcón de la Casa de Atreides, como los que se adquirirían en la tienda en línea de productos personalizados y artesanales Etsy por unos 6 euros, y que acabarían de vincularlo emocionalmente a los héroes de sus historias preferidas. Se propone aquí que el sujeto imaginado para este ejemplo ejecutaría un “cosplay cotidiano”. Lamerichs (2011, párr. 1.2) estipula cuatro elementos indispensables para poder identificar de forma pura esta actividad, por ejemplo en una convención o certamen de “cosplayers”. Debería estar presente una narrativa, un conjunto de vestimenta, una obra de teatro o representación ante espectadores y un sujeto o jugador. El Atreides del escaparate llevaría incorporada una narrativa presente en su mente, que le haría recordar de vez en cuando pasajes de los libros o sus traducciones audiovisuales como referencia con la que comparar o juzgar la realidad. En cuanto a la vestimenta, no sería literal ni completa, es decir, el hombre no habría salido a la calle con el vestuario cinematográfico con el que fueron equipados el duque Leto y Paul, sino que estaría presente de manera aproximada y por analogía. En cuanto a la ejecución de algún tipo de actuación ante un grupo de espectadores, se descartaría porque la realidad cotidiana en la que se desenvuelve el individuo del ejemplo no es una convención “cosplay” pero sí que se detectaría en el hombre imaginado aquel “andar especial” que se pondría en práctica porque uno es consciente de que otras personas le estarían observando. Para ello se habría inspirado en el recuerdo de los andares de sus personajes favoritos, que harían de modelos para la actuación performativa. Por otro lado, el sujeto o jugador en este caso sería el lector-espectador de la saga, cuya mente se dejaría llevar por la ficción disfrutada e interiorizada. En definitiva, el “cosplay” sería, según Lamerichs (2011, párr. 3.1), un excelente ejemplo de cómo los fanes actualizan la ficción en la vida cotidiana y se identifican con ella, ayudando a entender la constitución de la identidad. En el caso analizado, una historia de ficción entraría a formar parte de la realidad como retazo de cultura introducido en la vida cotidiana a partir de una chaqueta de una forma concreta que sería relacionada e identificada por el portador con una historia ficcional. Conocer los gustos literarios o cinematográficos de una persona ayudaría, por tanto, a entender sus escenificaciones vestimentarias cotidianas.

El *destiltraje* también sería propuesto como elemento inspirador para mentes críticas concienciadas con el futuro y sostenibilidad del planeta Tierra. De hecho, el traje de destilación como prenda total sostenible sería el tercer supuesto en la lectura posestructuralista de esa pieza de vestuario de la película de Lynch. El diseño de Ringwood resultaría creíble a ojos del espectador. Dicho de otra manera, como signo sobre el cuerpo del actor presentaría un alto grado de verosimilitud (Calefato, 1999, p.

88). Esto sería así porque, mientras disfruta del visionado de la película, en la mente del espectador medio reverberaría el eco provocado por otras películas o series de ciencia ficción. Ideas, imágenes y premisas de otros textos culturales, fuesen del tipo que fuesen, servirían de elementos de comparación más o menos consciente. Después de haber consumido por divertimento tramas con invasiones de extraterrestres cabezudos, monstruos de mundos lejanos que parasitan una entera nave o universos paralelos sintéticos donde la pauta viene marcada por la duda entre consumir una pastilla roja o una azul, entre otros miles de argumentos posibles, muchos espectadores estimarían cuanto menos oportuna la premisa de que en un planeta donde el agua sería el bien más escaso, la mente del ser humano del futuro habría podido concebir tecnología textil que permitiese crear un traje que reciclase cualquier atisbo de humedad generado por el cuerpo. Esta sería la premisa y a partir de aquí comenzaría la verificación de la propuesta, es decir, comprobar la veracidad de algo, saber cierto lo pronosticado. Este sería, según Calefato (2004, p. 92), siguiendo a Greimas, el segundo elemento de importancia. Un ingrediente que vendría a ser definido como contrato firmado entre la película y los espectadores, que se daría como acuerdo implícito. La verosimilitud se transformaría en verificación, por ejemplo, cuando aquel que se deleita con la película acepta como viable la representación de la idea de un mono del futuro, robusto y resistente, que envuelve el cuerpo casi por completo y que transforma cualquier desperdicio húmedo en agua potable, que conserva en diferentes compartimentos. Sería verosímil en comparación con otros textos, lo sería también según la opinión del espectador medio y, además, como propone Jacques Aumont recogido por Calefato (1999, p. 88), lo sería atendiendo al funcionamiento interno de la historia que se cuenta. Un ejemplo se encontraría en la escena en que el sobrino de Vladimir Harkonnen, Rabban, al que da vida en la película de 1984 el actor norteamericano Paul L. Smith, ha apresado al doctor Kynes, una vez tomado el planeta Arrakis, siguiendo la conspiración tejida entre el emperador y su tío. Rabban, con la mirada inyectada de odio y furia, destripa con sus propias manos la parte frontal del *destiltraje* del ecólogo imperial (figura 4.3.1.). Con esta acción, el Harkonnen pretende inutilizar el traje de destilación de Liet-Kynes, que va a ser abandonado en el desierto profundo a la espera de que un gusano o el sol del mediodía se ocupen de acabar con el alto funcionario. Mientras Rabban arranca los bolsillos de recuperación del *destiltraje*, separando las diferentes capas del mismo, se hace visible todo un entramado de microtubos de recuperación y canalización de agua reciclada. Desde algunos de ellos, al ser rotos, comienza a manar líquido transparente, que cae al suelo formando una parábola y sentenciando de muerte al malherido. Como imagen impactante que es, el agua brotando de la ropa acaba de convencer al escéptico de que el *destiltraje* cumpliría su función recicladora y, también, serviría de acicate para el ecologista innovador en busca de ideas, que dejaría volar la imaginación fantaseando con otro mundo posible:

Thinking through images is equivalent to representing the real; the metaphors and narratives in cinema have become an integral part of our daily lives. Verisimilitude in film is the 'truth' that fuels our imagination. Cinema 'thinks': it invents stories, narrative techniques, human types and bodily forms; it explores territories at the limits of experience, feelings and passions from the most banal to the most eccentric. (Calefato, 2004, p. 91)

Los argumentos teóricos y el ejemplo deberían servir para facilitar la asunción de la fuerza del vestuario dentro del contrato de verificación entre película y espectador. Este posicionamiento ayudaría, además, a explicar por qué no serían del todo creíbles los

destiltrajes de Pistek, por qué chirría su representación en la miniserie 1 pero, especialmente, en la miniserie 2. Nada que objetar a la propuesta del checo en el plano filmico. De hecho, en los momentos en los que este *destiltraje* está presente en la narración, cumpliría con lo que se espera de él como elemento a partir del cual ir desarrollando la historia. Así, unos recién escapados Paul Atreides y dama Jessica sobreviven en el desierto gracias a los *destiltrajes* de color verdoso amarillento que, en la miniserie 1, les proporciona Duncan Idaho antes de morir a manos de soldados Harkonnen. Los actores Alec Newman y Saskia Reeves ofrecerían en esta producción unos minutos de metraje de lo más sugerentes, convertidos, en virtud de la ropa que llevan puesta, en criaturas que se aferran a la vida en el desierto con vigor y afán de superación, acontezca el contratiempo que suceda (figura 4.3.2.). Según explica Nazzaro (2001b, pp. 43 y 45), toda la serie se grabó en estudio por lo que cada aspecto y detalle pudo ser controlado. Además, Harrison trabajó con el cinematógrafo Vittorio Storaro en los esquemas de iluminación, creando una paleta de colores con la intención de que funcionase psicológicamente con la audiencia, matiz que no hubiese podido obtenerse en caso de haber rodado en un desierto real. Por lo tanto, las evocadoras escenas de los Atreides huyendo de los Harkonnen enfundados en su *destiltraje* se enmarcarían en la ilusión creada para la pantalla, en la que se detectaría el efecto de suprarrealidad apuntado por Cid (2010, pp. 35-36), propio de estéticas no realistas y que se conseguiría mediante la saturación del color, el “sfumato” que generaría una atmósfera mítica o legendaria y el efecto cuadro, donde algunos planos evocarían pinturas impresionistas o simbolistas. Es en ese contexto plástico donde deberían ser ubicados los diseños de Pistek con los que, según Nazzaro (2001b, p. 45), Harrison pretendía hacer consistente la historia y que el espectador pudiese moverse por ella tanto visualmente como a través de los diálogos. Pero los resultados positivos conseguidos en el nivel filmico comenzarían a torcerse en el segundo nivel de significación cinematográfico, el que obligaría al espectador a comparar la solución propuesta por Pistek con el referente indiscutible del *destiltraje* hasta la fecha, el diseñado en los ochenta por Ringwood, ganando este último en acabado, integridad y efectismo en pantalla. El *destiltraje* de la miniserie 1 resultaría endeble, incluso quebradizo, en comparación a la contundencia textil del de la película. Peor parada se mostraría la versión de la miniserie 2, evolución estética de la de la miniserie 1, que tendría su ejemplo pésimo en el recubrimiento con que hacen exhibirse a la actriz londinense Jessica Brooks, en la piel de Ghanima Atreides, la hija de Paul-Muad'Dib y la *fremen* Chani. Se presupone que el revestimiento debería contener la tecnología de reciclado de humedad más puntera y que debería asegurar la vida del que lo lleva en las condiciones climáticas más radicales del desierto más infernal que la mente humana pudiera imaginar. Por tanto, un traje de destilación *arrakiano* no puede consistir simplemente en un fino pijama marrón con refuerzos en las rodillas (figura 4.3.2.). No resulta creíble. Ni siquiera funciona como vestuario apelando a la magia de la proyección a través de la pantalla. En este caso el fracaso parecería rotundo.

Sería el nivel extracinematográfico el que permitiría, nuevamente, una cierta recuperación de la propuesta del traje de destilación de Pistek. La relación entre prenda de vestuario, espectador y moda parecería más complicada pasándola por el tamiz del aquí y del ahora pero, como se ha defendido en cuanto a las lecturas libres y abiertas de los textos culturales desde la óptica posestructuralista, siempre existirían otros mundos posibles. Pistek habría sido fiel al traducir a vestuario cinematográfico la descripción de

Herbert cuando el escritor incluye en el *destiltraje* literario una capucha que recubre la cabeza, dejando a la vista el rostro, sobre la que se coloca a su vez la capucha de la capa *jubba* (figura 4.3.2.). Solo quedarían los ojos a la vista, puesto que los *fremen* del desierto, según el escritor norteamericano, cuando están en el exterior se colocan además las máscaras de respiración, que les tapan barbilla, boca, nariz y mejillas. El *destiltraje* de la miniserie 1 incluye, en este sentido, la versión cinematográfica de la capucha del traje de destilación de Herbert, que no aparece en la versión de 1984 diseñada por Ringwood. Se trata de un elemento con una clara función práctica que, sin embargo, sería objeto de una lectura estética sugerente. La capucha, que recubre todo el cráneo cual pasamontañas con una única abertura frontal para todo el rostro, contiene un elemento interesante y remarcable, la cinta que circunda la cabeza, a la altura de la frente y las sienes, y que parece servir para sujetar y afianzar este elemento al cráneo del individuo que lo viste. La parte frontal de la cinta, que parece de cuero marrón, contiene tres tachuelas metálicas. En conjunto, la capucha del *destiltraje* de Pistek se consideraría una fórmula vestimentaria inspiradora e influyente. En este sentido, se hace difícil contrastar en este preciso momento si el diseñador germano-persa Boris Bidjan Saberi habría sido alguna vez consumidor de ciencia ficción, en concreto de la miniserie 1 aquí analizada, pero resultaría fácil establecer paralelismos entre el vestuario ideado por Pistek para este proyecto cinematográfico y la colección de ropa masculina lanzada por el alemán para el invierno de 2016, una línea de moda urbana en la que algunos de los modelos incluían elementos equiparables a la capucha del *destiltraje* y a su cinta de sujeción marrón.

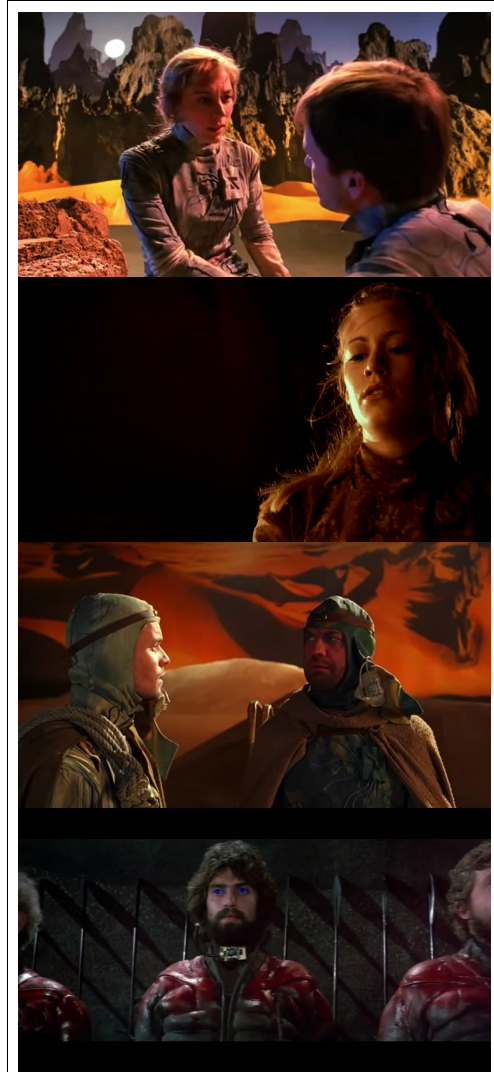


Figura 4.3.2. Jessica y Paul sobreviven al desierto. Ghanima con *destiltraje* marrón. Las capuchas del *destiltraje* en la miniserie 1 y un *fedaykin*.

El ejercicio consistiría ahora en asumir el traje de destilación de Pistek como texto, y los trabajos de diseño de Saberi como co-texto que leer de manera conjunta o equiparable al primero. Ambos productos vestimentarios presentarían similitudes más que reseñables a pesar de las evidentes diferencias estéticas. El diseñador de vestuario de la miniserie 1 opta por los colores verde y amarillo, cuando el alemán se decanta en

su colección “Squadron” para el otoño-invierno de 2016 por los diversos tonos de blanco, negro, azul oscuro y gris. Pero la capucha viene a ser muy semejante en ambas propuestas, con una cinta fijadora que en el caso de la moda real, la del diseñador



Figura 4.3.2.b. Modelos de Bidjan Saberi para la colección “Squadron”.

germano-persa, sirve además como elemento de sujeción de las gafas de estilo aviador que lucen los modelos, que están unidas a la pieza sujetadora por lo que en el *destiltraje* de Pistek vienen a ser las tres tachuelas. Destacar, por otro lado, que una visión de conjunto de la colección de Boris Bidjan Saberi referida aquí, prendas volubles, con superposiciones y algunas asimetrías, recordaría también al vestuario ideado por Pistek para caracterizar a los *fremen* y a los habitantes de la ciudad de Arrakeen en las miniserias 1 y 2 (figura 4.3.2.b.). Se trataría de ropas confeccionadas a partir aparentemente de fibras naturales, con líneas puras y cortes disimétricos acompañados de algunas irregularidades. Haya sido o no este producto audiovisual de la industria creativa fuente de inspiración para una colección de moda masculina de 2016, lo cierto es que el espectador ha podido relacionar en su mente una cosa con la otra, estableciendo nuevamente el vínculo entre una miniserie de televisión equiparable a un producto cinematográfico y propuestas de revestimientos corporales reales. Es más, los *fremen* de las miniserias podrían haber aparecido en pantalla perfectamente vestidos con los diseños de Bidjan Saberi para “Squadron”, unos conjuntos que parecen además llevar incorporada en muchos casos la capa *jubba* imaginada por Herbert, integrada en el modelo en forma de abrigos superpuestos.

Es momento ahora de poner el foco de atención sobre las marcas rojas de los *destiltrajes* que visten en la película de 1984 los *fedaykin*, “the death commandos who guarded Muad'Dib” (Herbert, [1965] 2007, p. 435). Capitaneados por Chatt el

Saltador, los guerreros más sanguinarios de entre los valerosos y aguerridos *fremen*, son representados en la película de Lynch de una forma peculiar (figura 4.3.2.). Mediante las manchas de pintura roja con las que Stilgar va a diferenciar estos quince hombres

del resto de integrantes de la tribu, en pantalla se convertirían en la nota de color que habría roto ligeramente el ambiente oscuro, negruzco, tenebroso que caracterizaría la película, que en la retina del espectador dejaría un regusto más propio del cine en blanco y negro que de las imágenes en Technicolor. A partir del momento en el que los hombros de los *destiltrajes* de estos individuos han sido pintados de rojo, sus roles dentro de la película han cambiado. Una modificación en el vestuario significaría una transformación del personaje colectivo o coral. La quincena de hombres que antes eran simples guerreros *fremen*, una vez su *destiltraje* ha sido impregnado por la pintura escarlata pasan a ser miembros del comando de la muerte destinado a proteger la vida de Paul-Muad'Dib. Se trata de un pequeño detalle de color, que viene a sumarse a las formas, líneas y dimensiones que caracterizan al negro vestuario con el que los *fremen* aparecen en pantalla en la película, fácilmente reconocible una vez el ojo ha asimilado e interiorizado la creación de Ringwood. La pintura roja sobre los hombros de los *fedaykin* se leería como si de un accesorio particular se tratase, que según Calefato (2016c, p. 135), desarrollaría un rol de signo esencial, verdadero protagonista no humano de la narración filmica.

Otro accesorio que reivindicaría su ejemplaridad a la hora de convertirse, por pleno derecho, en protagonista de la escena sería, en la miniserie 1, el sombrero dorado a modo de “kokoshnik”, el tocado ruso por excelencia tal y como recoge Russia Beyond, pero en este caso alucinado y deslumbrante. Lo viste la actriz Julie Cox luce, dando vida a la princesa Irulan, cuando se desplaza hasta Giedi Prime, planeta sede de la Casa de Harkonnen, con motivo del cumpleaños de Feyd-Rautha (figura 4.3.3.). El personaje en cuestión se caracteriza por exhibir un primoroso y sofisticado vestuario, tanto en la miniserie 1 como en la 2. A Irulan-Cox el espectador puede verla enfundada en todo tipo de delicadezas textiles. Además, según apunta Knezková (2007, p. 55), Irulan suele aparecer en la producción dirigida por Harrison con un libro en la mano, convirtiéndose este en el objeto que la definiría puesto que su espiritualidad vendría remarcada por el gusto por la literatura (y también por su pertenencia a la Bene Gesserit). Sin embargo la enorme diadema dorada que corona la cabeza de la actriz en la escena de su visita al barón Harkonnen, a modo de gran joya todopoderosa, la convertiría en icono de exquisito espectáculo gracias a la imagen proyectada. En este caso, el giro en el vestuario habitual de la actriz, sin libro en mano pero con “kokoshnik” en la cabeza, serviría para engrandecer las potencialidades comunicativas del personaje siguiendo la propuesta de Lynn Crosbie, recogida por Knezková (2007, pp. 20-21), para quien la ropa construiría o rompería lo que expresa una mujer en una película. En este sentido, un momento narrativo especialmente interesante para Irulan en la miniserie 1 vendría motivado por la reinterpretación realizada del tocado con el que las damas de la corte imperial rusa comparecían en sociedad en el siglo XIX y principios del XX. Se demostraría así, por otro lado, la argumentación de Knezková (2007, p. 52), para la que el personaje de Irulan tendría más posibilidades de desarrollarse en la miniserie 1 que en la película de Lynch puesto que, además, en la producción dirigida por Harrison se crearían, más allá del “kokoshnik”, muchas escenas que, por ejemplo, profundizarían en la relación entre la princesa y el emperador Shaddam IV, aspectos que enriquecerían el personaje interpretado por Cox.

Si bien en la miniserie 1 la princesa claramente habría sido considerada por su padre como descendencia de segunda clase a causa de su género y de su gusto por la filosofía

y las letras, Irulan demostraría con creces en Giedi Prime sus más que sobresalientes dotes para el espionaje y el subterfugio, cualidades muy interesantes en el mundo que le habría tocado vivir. El objetivo de la joven sería averiguar quién está detrás del ataque a



Figura 4.3.3. El personaje de Irulan Corrino crece y se transforma gracias al “kokoshnik”. Abajo, gusto medievalizante en las mineries.

los Atréides en Arrakis y, a pesar de que Knezková (2007, p. 52) la clasifica como virgen por su belleza pura y clara, para conseguir la información que necesita habría puesto en marcha todas sus habilidades, que incluirían aquellas aprendidas en los libros o en la escuela Bene Gesserit y, asimismo, las que vendrían otorgadas por una corporeidad sensual y una belleza clásica potenciada por el “kokoshnik”. El sombrero diadema se convertiría aquí en sinónimo de transformación de un personaje en la pantalla, objeto narrativo por excelencia, accesorio indispensable de la representación cinematográfica (Calefato, 2016c, p. 137). Se trata de un casco dorado del que surge una pequeña cresta que sirve de base para una enorme media luna invertida. La parte exterior de la estructura enmarca a modo de ribete la parte interior que, aún siendo también metálica y dorada, asemeja un tejido que hubiese sido adornado con joyas siguiendo formas geométricas, como las auténticas tiaras rusas de siglos pretéritos. El efecto del complemento sobre la cabeza de la joven se remataría a partir del vestido que recubre a la actriz, una distinguida pieza de raso azul con adornos dorados que deja los hombros de la princesa al descubierto mientras estiliza su figura utilizando un cuello alto, atildado en su parte frontal con un bordado dorado circular. Los movimientos de la actriz, propios de un encantamiento mágico, y su voz sutil, servirían para acabar de sazonar una *performance* nueva en la que el “kokoshnik” convertiría a la joven en foco de atracción de la mirada tanto del espectador como de los hombres

Harkonnen presentes en la escena. El sombrero sería el halo que acabaría de potenciar que la princesa Irulan de Julie Cox brillase con una luz propia que la convertiría, a partir de ese momento, en protagonista de una nueva página de glamour cinematográfico. Sería vista e interpretada, un poco, como el robot femenino

transformado en misteriosa y sugerente bailarina, en la *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, cuyos gestos y tocado permanecerán para siempre en la retina del espectador. Conrad (2011, pp. 83 y 97) explica que la *ginoide* de la película de Lang, de movimientos lascivos como un pájaro, sería el punto de partida de la sexualización de la mujer creada por el hombre en el cine de ciencia ficción. Además, serviría como conducto esencial entre dos mundos dominados por hombres, es decir, las clases trabajadoras y la élite gobernante. La Irulan de la miniserie 1 se erigiría como heredera de la tradición sensual inaugurada por María, amén de actuar como mediadora entre los dos patriarcados conformados por el Imperio, encabezado por su padre, y la Casa de Harkonnen, que sería vista también como una ficha más del gran tablero de ajedrez que sería el Universo Conocido.

Tanto Irulan, que se desenvuelve con seguridad y aplomo entre las luces y las sombras del palacio de Giedi Prime en la miniserie 1, lanzando destellos desde el aura dorada que la reviste, como Kyle MacLachlan enfundado en un polvoriento y contundente *destiltraje* para ofrecer un discurso mesiánico-político en la caverna *fremen* de la película de 1984, pasarían a formar parte del imaginario colectivo gracias a la televisión u otras pantallas de reproducción de audiovisuales. Pero sobre todo gracias al cine que, según Calefato (1997, p. 71), sería uno de los más complejos y multifactorial universo del imaginario social, gran depósito y motor de ese imaginario. Se trataría de cuerpos revestidos entendidos como imagen de sentido inseguro y con apariencia de verdad, texto de lectura incierta, que llegarían al espectador a través del encuadre de una cámara. Princesa y mesías como signos visuales a partir de los que el imaginario social contemporáneo generaría, afirma Calefato (2016a, p. 131), los mitos del ahora, enmarcados en la cultura visual conectada a unas narraciones que producirían un fuerte impacto en la sociedad. Por eso, precisamente, enraizarían en la memoria donde permanecerían a disposición del espectador para el juego de la interpretación abierta, creativa, libre y asociativa. A este respecto, afirma Cornelius Castoriadis que “lo imaginario no es nunca mero reflejo o imagen de algo o de alguien. Se trate de lo individual o de lo social, lo imaginario es creación incesante y esencialmente indeterminada de formas, de figuras, de imágenes” (Belinsky, 2007, p. 69). Según Jorge Belinsky, Castoriadis apelaría a la radicalidad de lo imaginario, un soplo de libertad entendido como capacidad elemental e irreductible de evocar imágenes previas, cuyos materiales servirían para construir nuevos simbolismos:

Castoriadis devuelve al agente colectivo su fuerza creadora. En efecto, aunque el agente colectivo muchas veces falle y la historia de las producciones sociales no sea demasiado halagüeña, el horizonte que lo imaginario radical dibuja es lo suficientemente alentador como para que las experiencias anteriores recobren algo de su valor y den paso a renovadas esperanzas en la transformación que le compete a las sociedades, a pesar de las limitaciones impuestas por lo real y lo simbólico. (Belinsky, 2007, p. 76)

Desde la óptica del filósofo, la integración de las imágenes de la princesa y el mesías, y los relatos que, como textos, llevarían adjuntos, en el repositorio común permitiría al ser humano generar, a partir de ellos y de sus significaciones más que plurales, nuevas maneras de representar creencias o conceptos e ideas. Serían nuevas formas de figuración herederas, en cualquier caso, de aquellas en las que se basarían y que en cierto modo las condicionarían. El efecto, en este sentido, vendría a ser el apuntado por

Calefato, cuando defiende el rol simbólico de las ruinas italianas para la industria de la moda y la cultura del diseño de ese país:

Within the inner nature of the Italian culture of fashion, as in design culture, there is, though often unconsciously, an innate tendency to a physical and symbolic safeguarding of the past, of worn out and never entirely abandoned objects. This Italian feature is rooted in the symbolic role of “ruins,” starting from archaeological ruins, which the Bel Paese guards. (Calefato, 2016b, pp. 10-11)

La idea, aquí, sería la necesaria toma en consideración de la fuerza estética del patrimonio artístico y arquitectónico de un país, presente en la forma de porciones físicas de pasado, recuerdo constante de una narración histórica que marcaría el punto de vista desde el que el hombre observaría y viviría su realidad. En paralelo, las imágenes cinematográficas, material simbólico, actuarían a modo de ruinas arqueológicas que, en conexión colaboradora o en pugna con otros textos presentes en la semiosfera, repescados de la memoria, guiarían y supeditarían las elecciones estéticas e interpretaciones del gusto de los espectadores. Una dinámica que sería aplicable hoy día a todo aquel texto audiovisual con capacidad emotiva y que fuese consumido (y también producido) por los individuos sociales en su afán comunicativo. La princesa Irulan y Paul-Muad'Dib serían elementos integrantes de la cultura visual contemporánea que, según Calefato (2011b, pp. 21-22), habría producido un imaginario medieval contaminado con la tecnología, en particular en la ciencia ficción cinematográfica seriada. En la mente, sagas como *Star Wars*, concebida por el cineasta estadounidense George Lucas y que Kunzru (2015, párr. 14) califica como la gran película sobre *Dune*, teniendo en cuenta que según este investigador Herbert era consciente de que había sido copiado por Lucas. Así las cosas, tal vez la ficción imaginada por Herbert no haya conseguido llegar al público masivo en su versión pura original, pero sí que habría influenciado a la masa global a través de su sucedáneo “mainstream” desde hace decenas de años:

In early drafts, this story of a desert planet, an evil emperor, and a boy with a galactic destiny also included warring noble houses and princess guarding a shipment of some thing called “aura spice”. All manner of borrowings from *Dune* litter the *Star Wars* universe, from the Bene Gesserit-like mental powers of the Jedi to the mining and “moisture farming” on Tatooine. Herbert knew he'd been ripped off, and thought he saw the ideas of other SF writers in Lucas's money-spinning franchise. He and a number of colleagues formed a joke organisation called the We're Too Big to Sue George Lucas Society. (Kunzru, 2015, párr. 14)

Por lo tanto, la teorización sobre el imaginario tecnológico-medieval sería aplicable más si cabe a la saga. La contienda protagonizada por el duque Atreides y el barón Harkonnen por el feudo *arrakiano* ocurre en un tiempo futuro alejado del presente miles y miles de años. El contexto físico de la narración, un planeta desértico poblado por gusanos gigantes a partir de los que se obtiene la especia *melange*, dista tanto de la Tierra desde una perspectiva marcada por las coordenadas del espacio y del tiempo, que los personajes de la saga desconocen incluso la existencia de ese mundo primigenio, supuestamente, cuna y hogar de sus ascendentes remotos. Sin embargo, como argumentaría Calefato (2011b, pp. 21-22), los ambientes, las ropas, las armas, tendrían un aspecto decididamente enmarcable en el contexto del estereotipo visual medieval. En las novelas de Herbert, la sociedad conformada por las Grandes Casas o familias aristocráticas de poder seguiría un esquema piramidal cuyo vértice sería el emperador, a

partir del que se situarían condes, duques o barones en un orden subordinado del primero. El retrato literario de los habitantes de Arrakis, el planeta feudo en disputa, reproduciría las relaciones medievales de sumisión y servidumbre que en la Edad Media podían tener, por ejemplo, los campesinos con respecto a su noble señor. Traducido al lenguaje audiovisual, ya sea para la película firmada por Lynch ya para las miniseries 1 y 2, el esquema se repetiría. Serían en este caso los productos audiovisuales dirigidos por John Harrison y Greg Yaitanes los que más incidirían estéticamente en el regusto medievalizante (figura 4.3.3.). Un “style-film” que también formaría parte, en mayor o menor grado, del imaginario social colectivo.

A modo conclusivo, el *destiltraje*, elemento nuclear del relato, debería reivindicar su centralidad visual y repercusión plástica en la construcción de la narración cinematográfica del universo imaginado por Herbert. En la película de Lynch el traje de destilación resultaría más atractivo e influyente, desde la perspectiva óptica, mientras que en la miniserie 1 sería una representación más fiel a la versión literaria al incluir todos los elementos propuestos por Herbert como capuchas, capas, etc. Pero los responsables creativos de esta producción no parecerían otorgar la importancia fundamental que la prenda de vestuario merecería para el desarrollo de la historia y que debería ser conseguida mediante una espectacularidad plástica evidente, tratándose de lenguaje audiovisual. Por otro lado, el análisis realizado habría resultado indicado para la aplicación de las posiciones teóricas posestructuralistas, que reclamarían la importancia del público en la dotación de significados, nunca unívocos, de una obra de lectura, mayormente si tiene que ver con la imagen. Además, en cuanto a la reflexión sobre el imaginario colectivo generado por el cine de ciencia ficción, con obras interconectadas mediante la citación o directamente el plagio más o menos descarado, se reivindicaría el vestuario cinematográfico como parte importante de ese imaginario colectivo, que motivaría o dirigiría las elecciones estéticas de la moda del día a día a través de la puesta en marcha de un “cosplay cotidiano”. Además, en cuanto a la cuestión de la verosimilitud y la verificación, en las obras audiovisuales analizadas este punto se conseguiría en mejor medida en la película de 1984 mientras que se habrían detectado relaciones de inspiración posible de una colección de moda real respecto del *destiltraje* diseñado para la miniserie 1. Para finalizar, comentar que la figura de la princesa Irulan en esta producción televisiva habría servido para contrastar las posibilidades de engrandecer la psicología de un personaje al introducir cambios en los elementos de vestuario que lo definirían a partir de su imagen, en este caso destacando en algunos momentos un libro como símbolo de sutil inteligencia y en otro una lujosa y sofisticada tiara “kokoshnik”. Este elemento habría permitido desarrollar la frivolidad y capacidad de fingimiento planificado de la Corrino, cualidades encarnadas en el objeto estético y que le ayudarían en la consecución de una información vital para el desarrollo de la historia narrada.

2.4.d. La cultura pop en las adaptaciones audiovisuales de *Dune*.

Unos párrafos atrás se ha propuesto que *Dune* (1984) fuese etiquetada como un “style-film” porque el vestuario, objetos y estilo mostrados en pantalla serían tan singulares visualmente, tan especiales, que robarían el protagonismo de los actores e incluso de la historia que se relata. Eso sin tener en cuenta los problemas de producción y la pretensión del proyecto que, según afirma Palacios (2001, p. 199), estuvieron a punto

de acabar con lo que este investigador denomina estilo Laurentiis. En las próximas páginas va a explorarse el concepto de estilo vinculado al cuerpo revestido e inserto en productos culturales hechos por el ser humano para el ser humano, como la película dirigida por Lynch o las miniseries de televisión firmadas por Harrison o Yaitanes. Es importante tener en cuenta este apunte, aunque parezca una obviedad, porque al menos desde el prisma occidental las manifestaciones culturales del estilo se habrían traducido en un amplio abanico de posibilidades formales categorizables entre dos extremos canónicamente definidos por el límite o borde que representaría el barroco y por su opuesto, en la otra orilla, el estilo clásico. Esta indagación en matices nuevos del cuerpo revestido se realiza atendiendo a la metáfora de la cebolla de Barthes, que propondría la contraposición entre fondo y forma, contenido y continente. Además, van a traerse a colación estilos vestimentarios nacidos en el seno de las culturas juveniles, como el punk, el *afrofuturismo*, el *techno*, el *acid house*, el *ciberpunk*, el *steampunk* o el *workwear*, que van a ser puestos a dialogar con los productos de la industria creativa aquí analizados. Van a apuntarse algunas corrientes musicales surgidas en la segunda mitad del siglo XX y que tendrían que ver con la electrónica y el posmodernismo, con desarrollos por los que la identidad individual desaparecería momentáneamente en la pista de baile al ritmo de la mezcla musical fluida y sin fin ejecutada por el pinchadiscos. Estas dinámicas van a ser utilizadas para introducir la cuestión de la alienación de ciertos grupos juveniles que, como explica McLeod (2003, pp. 338-339), estarían compuestos por adolescentes que manifestaron identificarse con estilos musicales particulares y que, por ello, fueron objeto de procesos de etiquetado alienante, teniendo en cuenta que la utilización de tropos alienígenas habría situado históricamente a la música joven como resistente a la cultura “mainstream” o dominante. Estas cuestiones van a ser expuestas a partir de teorizaciones elaboradas por Calefato, que van a completarse con aportaciones de Palacios, Simmel, Wölfflin, Calabrese, Moix, Barthes, Segre, Racinet, Hebdige, Heller, Kaiser, Attimonelli, Russolo, Negroponte, Naha, McLeod, Olson, Evans, Todd, Brooker, Nazzaro, Montemayor, Anspach, Niculescu, Schwanhäuser, Lukes, Weinel y Figueiras.

Calefato (1986, p. 113; 2004, p. 27) afirma que el estilo como forma, dimensión de la apariencia o estética de la representación, sería un sistema de signos intencionales con características distintivas, discontinuo con relación a una supuesta naturalidad o a un hipotético grado cero del comportamiento y del lenguaje. Siguiendo a Cesare Segre, la investigadora italiana (2007b, p. 18) explica que el estilo sería un conglomerado de rasgos formales que caracterizarían un conjunto de obras según bases tipológicas o históricas. Se recupera de las primeras páginas de este documento el símil del aspecto físico-biológico del cuerpo humano como una especie de pared virgen en la que posteriormente se aplicaría la pintura o el alicatado, es decir los revestimientos corporales, que actuaría a modo de disfraz de la verdadera naturaleza del muro. Las coberturas que se aplican sobre la pared responderían a un estilo u otro, en función de que se ajustasen más o menos a los patrones que conformarían los diferentes cánones y que serían conocidos por los individuos. Esas fórmulas consensuadas de representación harían que el muro variase, asumiendo una forma concreta con unos valores determinados que la acompañarían o que se ajustase a otro tipo o modelo, con sus respectivos mensajes inscritos en él. Elija la forma que sea, el muro sería posteriormente catalogado dentro del grupo de paredes que seguirían esa tipología precisa. En las representaciones audiovisuales de la ficción de Herbert, como en

cualquier producto de la cultura humana, las reglas estilísticas también marcarían la pauta del artificio simbólico permitiendo, cierto es, que actuasen los mecanismos que servirían para aludir a realidades culturales previas que valdrían de referente y que establecerían ciertos cánones estéticos. El estilo, aquí, sería entendido como herencia incompleta, tanto del creador de la obra, que basaría su invención en materiales precedentes para ajustarse a una guía determinada, como de aquel que disfrutaría la obra, que la interpretaría también según un bagaje que le facultaría para situar el objeto en determinados grupos o categorías formales, tal vez incluso de manera involuntaria o inconsciente. Se asume para esta argumentación que los patrones o matrices más comunes dibujarían en los extremos opuestos lo clásico y lo barroco. Entre ambos, todo un espectro de fórmulas de creación (o recreación) que, una vez ejecutadas, permitirían al consumidor del mensaje ordenar cada producto según criterios estilísticos, activando el recuerdo de lo visto y lo vivido. Sería el caso del *destiltraje* presente en la película dirigida por Lynch, que mirado con detenimiento dejaría un regusto al acetato de celulosa con el que se fabricaban los negativos de las cámaras fotográficas analógicas.

El hecho de que el revestimiento sea de color negro y de que marque zonas corporales como si sacase a la superficie aquello que realmente debería estar cubierto, como muslos, glúteos, abdominales, bíceps, hombros e, incluso, las costillas, abriría la puerta a interpretar el cuerpo de los actores revestidos con la prenda como el negativo a revelar de un cuerpo humano o de una escultura griega. En este sentido, Naha (1984, pp. 71-72) explica que, para crear el traje de destilación *fremen*, Bob Ringwood se inspiró en el trabajo de una escultora alemana que habría realizado una exposición en el Slade College of Art de Londres. Una de las obras, que el cronista de la película califica de realmente notable, representaba un hombre alto y negro, construido en cuero, con todos los músculos expuestos. Naha también percibiría en la obra de Ringwood la influencia de cuadros y dibujos de anatomía, lo que le lleva a afirmar que el *destiltraje* sería básicamente un cuerpo musculado. La prenda, además, sería completamente simétrica, lo que haría que los cuerpos revestidos por ella apareciesen a la vista como individuos equilibrados. Los hombres y mujeres vestidos con él se mostrarían como encarnaciones de la proporción armónica, tal y como pondrían de manifiesto las escenas en las que la cámara encuadra a los *fremen* (figura 4.4.1.). El traje de destilación, vestido en un planeta imaginario situado en el futuro dentro de miles y miles de años, convertiría a los cuerpos recubiertos por él en citación de la belleza clásica de la Hélade, una perfección que como explica Calefato (2009a, p. 11), siempre volvería en una forma mediada respecto a su primera aparición. En este caso, en forma de imágenes filmicas que remitirían al espacio y a lo extraterrestre, temas que según McLeod (2003, p. 337), impregnarían la cultura pop contemporánea.

Cuando entrenan o batallan en la arena, los *fremen* de la película de Lynch adquieren un posado que los relacionaría con el ejército de atenienses y espartanos que lucharon contra los persas en la mítica batalla de las Termópilas. Unos cuerpos que destilarían dignidad, virtud, armonía, como aquel Doríforo del que, haciendo referencia a la idea de Policeto de que la belleza reside en la proporcionalidad, Montemayor (2018, pp. 98 y 108) asociaría a las palabras de Cicerón sobre dicha escultura: “la perfección se mostraba en la obra misma”. Los *fremen* de Lynch vestidos en *destiltraje* recordarían esa creación, de la que se asume que figurarían como el negativo por revelar. El ejemplo más claro lo ofrecería el propio Kyle MacLachlan, actor que en esta

producción da vida a Paul Atreides. El joven MacLachlan destacaría por la belleza clásica de su cuerpo y sus rasgos faciales, que facilitarían que el público lo asumiera como idóneo para el papel, teniendo en cuenta la relación de descendencia que se establece entre la Casa de Atreides y la familia Atreus de la Antigua Grecia. Enfundado en un *destiltraje*, Paul-MacLachlan se convertiría en epíteto de clasicismo. Baste recordar la escena en que, ejerciendo ya de Paul-Muad'Dib, consigue vencer a las tropas del emperador y acude al Palacio de Arrakeen a tomar posesión del mando del Universo Conocido. Vestido con su traje de destilación, flanqueado a derecha por el *fremen* Stilgar y a izquierda por el guerrero trovador Gurney Halleck, baja las escaleras que le llevan frente al emperador Shaddam IV y su corte, ahora meros prisioneros del Atreides (figura 4.4.1.). El hijo del duque Leto desciende los escalones en silencio, con posado serio y mirada grave, de halcón, cual Leónidas de Esparta dispuesto a asestar el certero golpe de gracia a Jerjes, el invasor persa. Todo él transmitiría estabilidad, simetría, hermosura, aplomo y moderación. Solo la ilusión cinematográfica del movimiento evitaría que el espectador cayese en la ensoñación por la que, abstrayéndose, vería de nuevo el negativo fotográfico de una estatua griega en el cuerpo recubierto del Atreides bajando la escalera. Paul revestido del *destiltraje* de 1984 se aproximaría en cuanto que imagen a la definición dada por el filósofo alemán Georg Simmel sobre el estilo clásico, recogida por Calefato (1986, p. 31) y que hablaría de equilibrio, proporción, belleza y serenidad, cualidades que entroncarían asimismo con la propuesta del crítico de arte Heinrich Wölfflin, citada por el semiólogo Omar Calabrese, que definiría lo clásico como diseño y precisión, unicidad, profundidad de campo y absoluta inteligibilidad (Calefato, 2007b, p. 20).

El concienzudo proyecto creativo del *destiltraje* de Ringwood entraría fácilmente por los ojos, convirtiendo los cuerpos con él revestidos en organismos singulares, excepcionales. Por otro lado, la lectura de un texto así resultaría sorprendentemente sencilla puesto que la simetría de las formas y su planteamiento facilitarían la aproximación intelectual y emocional a la prenda. Percibir y comprender el cuerpo revestido en el *destiltraje* de la película de Lynch devendría simple. Partiendo de esta base, sería factible ubicar dicha prenda en la esfera de los objetos estéticos próximos a lo clásico, según Calefato (1986, p. 31) uno de los dos estilos más preponderantes o manifiestos desde el punto de vista de los ciclos históricos, en oposición al barroco. Sería necesario hacer notar ahora el revestimiento diseñado también por Ringwood y parecido al traje de destilación pero que se erigiría aquí como representación del estilo enfrentado al clasicismo. Se trata del traje-armadura con el que son caracterizados Paul L. Smith y Sting, que dan vida en esta película a los sobrinos Harkonnen, Rabban y Feyd-Rautha (figura 4.4.1.). Con respecto al primero, Naha (1984, pp. 74 y 96) destaca que el actor Paul L. Smith era un hombre muy corpulento y para ese cuerpo voluminoso Ringwood ideó un traje de goma negra, fabricado de plástico acolchado con el tipo de caucho con el que se hacían el interior de las puertas de los automóviles. Su indumentaria es muy parecida a la de su hermano. Pues bien, la primera vez que el espectador puede ver estas creaciones vestimentarias es en la escena en que los sobrinos se reúnen con el barón Harkonnen y el *mentat* Piter de Vries para comentar el plan con el que pretenden acabar con la Casa de Atreides. Rabban y Feyd-Rautha acuden vestidos en sendos trajes de color oscuro que visualmente recordarían al cuero y que, como revestimientos corporales, se asemejarían en su estructura formal a las armaduras que los nobles vestirían en la Edad Media europea.

Contrariamente al *destiltraje*, tan diáfano en esta película que permitiría intuir el cuerpo desnudo que está llamado a cubrir, el traje-armadura Harkonnen resultaría desmesurado como vestimenta, al actuar como superficie protectora de la carne y al ocultar casi por completo el cuerpo que lo endosa, que en consecuencia quedaría anulado a la vista. El traje parece funcionar a partir de una estructura externa, a modo de sutil caparazón o exoesqueleto, en torno a la que haya sido proyectada la prenda, que se debe a ella y cuyo exponente más destacado son las hombreras que sobresalen de la espalda, rígidas, centelleantes como si estuviesen fabricadas en algún tipo de metal flexible pero superresistente. En ambos hombres, un amplísimo cinturón reforzado a modo de corsé sería, también, protagonista de la indumentaria. Este elemento aparece fuertemente sujeto al cuerpo mediante varios juegos de correas y hebillas y a él va enganchado con dos tiras un protector testicular rígido. Por otro lado, muslos, antebrazos, espaldas y pecho, en el caso de Rabban, y costados, en el caso de Feyd-Rautha, vienen recubiertos a partir de lo que parecen múltiples tiras de fino acolchamiento que se asemeja al cuero. El pecho de Feyd-Rautha, además, contiene cuatro correas y hebillas mientras que a su hermano le cuelgan del cinturón, a cada lado del cuerpo, una serie de armas como serían puñales u otros objetos presuntamente dañinos. Los cuellos también habrían de ser tenidos en cuenta, por su configuración, ancha, circular y más alta por la parte de atrás en el caso del sobrino orondo y cuello corola o de chimenea para el atlético. En el conjunto hablarían multitud de detalles, algunos un tanto extravagantes, que vendrían a manifestar, siguiendo a Calefato (2007b, p. 20), el lujo de la forma, la inutilidad y el ornamento, según la definición del estilo barroco aportada por Georg Simmel, que se completaría además con la visión de Wölfflin apuntada por Calabrese.



Figura 4.4.1. Destiltrajes fremen y traje-armadura Harkonnen de Bob Ringwood para *Dune* (1984). Abajo, la barroca princesa Irulan.

Del barroco, según Wölfflin, destacarían aspectos relacionados con la argucia y el doble sentido, que siempre se encontraría en los objetos que se enmarcan en este estilo, por la

apertura en sus formas y la variedad de sus motivos. Este extremo se confirmaría en el traje-armadura a partir del pincho envenenado que Feyd-Rautha lleva escondido en un costado de su vestimenta, a la altura de la cintura, y que activa a voluntad, como se pone de manifiesto en la lucha cuerpo a cuerpo que mantiene con Paul Atreides al final de la película. El traje-armadura no sería un ejemplo puro de barroquismo, pero como objeto que se aproxima por diversas razones al ideal estilístico definido por Simmel o Wölfflin, sería enmarcado en dicha categoría. No es el único. Basta fijarse, en la misma película, en las ropas vestidas por las integrantes de la corte de damas que acompañan a la princesa Irulan, interpretada por Virginia Madsen, cuya indumentaria también respondería a las premisas barrocas. Afirma Olson (2008, p. 155) que Lynch pensó que aunque los personajes de su película viven en varios planetas de una galaxia muy lejana, sus ancestros vinieron de la Tierra así que encargó al diseñador de producción Tony Masters que trabajase haciendo referencia a las tradiciones artísticas victoriana, asiria, maya, egipcia, veneciana y morisca. Es precisamente al pasado donde habría que mirar para interpretar la indumentaria de la princesa Irulan, vestida de color marfil, y sus damas, todas de negro, que parecen sacadas de la corte de los Austrias menores que rigieron España en el siglo XVII. La película de Lynch seguiría, en este caso, la estela regresiva marcada por Herbert que, según Evans (2016, p. 25), sería un “retroceso” en el sentido de que el escritor norteamericano lograría crear un entorno que enfatizaría los elementos del pasado de la humanidad con más frecuencia que las veces que pudieran destacarse los detalles del futuro imaginado. Así, se incluyen castillos de piedra fría, espectáculos de gladiadores, banquetes de la corte medieval con jarras de vino, “flagons” en inglés, sillas de madera pesadas, lino, e incluso un trovador.

Guardainfante para la falda, apretado corpiño de faldilla para la cintura, gran escote, un tul enganchado a las diademas de la cabeza, cubriendo rostro y la parte alta del cuerpo y una gargantilla al cuello, vendrían a ser los elementos comunes de las mujeres en la corte de Shaddam IV para la película de Lynch. En cuanto a Irulan, la princesa se distinguiría de sus damas por el color de su atuendo, que en cualquier caso sería bastante abigarrado, como el resto de vestidos e incluso la arquitectura morisca que preside el Trono del León y que sirve de contexto espacial para los cuerpos revestidos de las cortesanas (figura 4.4.1.). El vestuario de la hija del emperador contiene incluso dos borlas del mismo color que el traje, que cuelgan por delante de su cuerpo, además de adornos geométricos en la parte frontal de su corpiño, que acaba en punta. Las mangas, por otro lado, son redondas y de la parte posterior cuelga en cascada una doble manga muy extensa, que se prolonga más allá de la mano de la chica. Con todo, este vestuario remitiría a la excentricidad e inutilidad del ornamento y del lujo por el lujo, lo que permitiría ubicar el revestimiento en el espectro del barroco. El efecto hablaría de feminidad y de moda “high class”, una sensación similar a la que provocarían los representantes de la alta sociedad *arrakiana* invitados a la cena organizada por dama Jessica en el Palacio de Arrakeen y que recoge la miniserie 1 (figura 4.4.2.). Los invitados, enfundados en sus espectaculares, pomposos y estridentes trajes de llamativos colores, profusos destellos y formas imposibles, especialmente en los sombreros, reciben entre sonrisas y gestos de coquetería al duque Atreides y a su dama, que bajan por la escalera que da acceso a la reunión. La falsedad, el artificio y el enredo se desprenderían de cada una de las risitas que los asistentes dedican a sus anfitriones. La diversidad de las formas, el barroquismo, abriría la fiesta al juego de las apariencias imaginado y magistralmente descrito por el escritor barcelonés Terenci Moix, en la

novela que dedicó en los años ochenta a los amores entre Cleopatra y Marco Antonio, cuando menciona a los ilustres invitados de las cenas que organizaba la faraona y donde, según Moix, se experimentaba con multitud de tipos de sustancias tóxicas:

Fueron llegando uno a uno los miembros de la Sociedad de la Muerte en Compañía. Y aparecían también más hermosos que nunca, con sus extravagantes atavíos, sus variopintos maquillajes, sus abigarradas pelucas adornadas con toda clase de ornamentos y caprichos fantásticos. (Moix, [1986] 1999, p. 335)

En su fútil y opulenta decadencia, los representantes de la alta sociedad *arrakiana* que han tenido el privilegio de ser convidados a asistir al evento en el Palacio de Arrakeen, parecerían estar preparados para lanzarse (o ser arrojados) a la hoguera de las vanidades. Serían la encarnación perfecta de lo que Calefato (2007b, pp. 18-19) denomina la metáfora de la cebolla, según la cual, siguiendo a Barthes, imperaría el principio de identidad fundado sustancialmente en la contraposición entre fondo, como mensaje o contenido, y forma, como “medium” o estilo. Según detecta el joven Paul, que también asiste a la cena, las personas que tiene a su alrededor, que reciben a sus padres con sonrisas acogedoras y aplausos gentiles, serían lustrosos por fuera, con sus vestimentas resplandecientes, que bruñen al reflejar los unos a los otros. Pero según se fuesen extirpando las capas exteriores de la cebolla, que mediarían entre el individuo contenido en ellas y el resto de personas, serían descartadas paulatinamente las representaciones estilísticas de esas formas refulgentes, y la verdad tras la máscara iría saliendo a la luz: por dentro, en el núcleo, realmente imperaría la podredumbre.

Las propuestas estilísticas del *Dune* audiovisual que han ido incorporándose al imaginario colectivo no pertenecerían exclusivamente a los extremos clásico o barroco. Entre medias, el abanico sería verdaderamente amplio. Sirva como ejemplo la apariencia elegida por Pistek, diseñador de vestuario de las miniseries 1 y 2, para los habitantes autóctonos de Arrakis, tanto los pobladores de los *sietch fremen* del desierto como los residentes urbanitas de la pequeña ciudad de Arrakeen (figura 4.4.2.). Teniendo en cuenta el análisis aportado por Todd (2009, p. 71), para el que la saga sería un híbrido moderno, que mezclaría ciencia ficción pura de exploración con tecnología medieval no



Figura 4.4.2. La alta sociedad de la miniserie. Abajo, estilo medievalizante entre los *fremen* y los *arrakianos* de ciudad.

sofisticada, los hombres y mujeres *arrakianos* proyectados por los diseños de Pistek parecerían haber protagonizado un viaje a través del tiempo y del espacio, mediante algún tipo de mecanismo que los hubiese lanzado desde la Europa terrícola del siglo XIV al planeta Dune de dentro de miles y miles de años. No se afirma en ningún caso que los actores vistan con ropas que sean calcos fieles o reproducciones exactas de las que supuestamente cubrirían a los pobladores de los espacios sociales del medioevo europeo, sino que capuchas, camisas, túnicas ajustadas por cinturones y pantalones ceñidos mediante cordones correctivos, que también se colocan en las mangas de los blusones, se aproximarían o asemejarían a aquellas ropas que el espectador esperaría que revistiesen a sus antepasados hace más de setecientos años, atendiendo a las explicaciones e ilustraciones aportadas por Racinet (2017, pp. 140-141). Las prendas que llevan los actores de las miniseries 1 y 2 estarían ejecutando el procedimiento de citación apuntado por Barthes en relación con el estilo (Calefato, 1997, p. 81), convirtiéndose en la huella del referente original, en memoria casi en sentido cibernético, en herencia radicada en la cultura. El hecho de que el vestuario de estas personas, agrupables en dos colectivos diferentes pero que comparten el espacio común del planeta Arrakis, aluda a las ropas con las que los campesinos medievales cubrían sus cuerpos permitiría rápidamente al espectador, a partir de un estilo, ubicar mentalmente a los personajes en un orden determinado del mundo, de las cosas y de las personas, ayudando a la comprensión de la historia narrada. Esta manera de caracterizar a los seres humanos que poblaron por primera vez Arrakis, y por tanto considerados en cierto modo autóctonos de ese mundo, ayudaría, a modo de sinécdoque, a dar verosimilitud a un relato que a pesar de situarse en un futuro lejano recrearía una sociedad medieval donde un grupo de familias aristocráticas se repartirían el poder en los feudos-planetas cuyas poblaciones, al menos las imaginadas para Arrakis, el Giedi Prime de los Harkonnen y el Caladan de los Atréides, se comportarían de modo subalterno respecto del señor planetario.

Si las miniseries 1 y 2 parecen más contenidas, estilísticamente hablando, la película estrenada en 1984 resultaría extremadamente interesante en este punto de la reflexión, al incluir elementos formales en cuanto a caracterización y vestuario que resultarían aún hoy, decenas de años después de ser proyectada por primera vez en las pantallas, verdaderamente bizarros, en el sentido de valientes y arriesgados. Explica Todd (2009, pp. 73 y 75-76) que Lynch impuso su firma casi exclusivamente en la apariencia ofrecida por la película, un producto que resistiría el *look* tecnológico pulido de su contemporánea *Star Wars*, resultando medieval, industrial y malhumorada. Según el punto de vista de quien suscribe este texto, aquello que estilísticamente ofrecería al espectador la película de 1984 serían imágenes cercanas a la chocante aberración, entendidas como un arte anómalo, imperfecto o depravado que conseguiría remover el interior espiritual de la persona que se somete a tal exposición visual. Personajes como los siervos del barón Harkonnen, el consejo de militares que acompaña al emperador Shaddam IV o, sobre todo, los integrantes del Gremio Espacial serían, gracias a su *performance*, ejemplo de lo que Calefato (1997, p. 82) denomina, siguiendo a Omar Calabrese, estilo de efecto cóctel, donde una mezcla de estilos usaría varios ingredientes cuyo sabor sería mayor que la simple suma de los diferentes componentes. Poner, por ejemplo, el foco sobre los gremiales supondría enfrentarse a unos cuerpos revestidos difíciles de leer y, por lo tanto, en cierto modo barrocos. En la pugna entre norma y desviación que supondría el estilo, la caracterización de estos personajes

efectuado en la película representaría el prototipo de lo grotesco (figura 4.4.3.). Para Naha (1984, p. 74), los trajes diseñados por Ringwood para los gremiales, algunos de los cuales con todo el cuerpo recubierto incluida la cabeza y el rostro, les otorgarían a estos personajes la apariencia de ingenieros de custodia futuristas, trabajadores vestidos con prendas antirradiación. Con sus movimientos, el sonido de sus voces, su mirada y gestos faciales, pero principalmente con los ropajes con los que se exhiben en la película, negros y amorfos atuendos de material sintético con los que recordarían a grandes bolsas de residuos y basura, estos individuos resultarían de lo más alocado. Una exterioridad que Barthes ubicaría, según Calefato (2007b, p. 42), en el estilo chiflado, el más revolucionario de los estilos, en grado de sustituir el propio artificio, la propia cultura, la falsa naturaleza de las cosas al señalarla con el dedo. No sería baladí que los gremiales que acuden a la audiencia con el emperador Shaddam IV comparezcan con el cabello ralo y decolorado, al igual que las cejas. Tampoco parecería gratuito que algunos de ellos sostengan con sus labios un pequeño tubo negro de utilidad desconocida. Se consideraría pertinente y sustancial que el revestimiento que cubre los cuerpos de estos hombres sea negro, acolchado y a modo de túnica semirrígida. Aquel que ha ideado este vestuario habría unido sobre los cuerpos objetos y signos dispares alejados de la concreción impuesta por lo real o por la cotidianidad para dar paso a la ensoñación irracional, casi psicótica, generando en el espectador un efecto paradójico y desequilibrante o angustioso.



Figura 4.4.3. Estilo grotesco entre los gremiales y los Harkonnens, en la película de David Lynch.

La sensación sería parecida a la que algunas personas experimentarían al cruzarse por la calle con los integrantes de alguna tribu urbana que marcarse claramente su diferencia respecto del resto de la sociedad a partir de una pauta vestimentaria discrepante. Los jóvenes componentes de esos grupos que se distinguirían a partir de la *performance* vestimentaria serían situados por Calefato (1997, pp. 75 y 82) en el ámbito de los estilos, subculturas y *looks* denominados antimoda que se ubicarían del lado de la desviación. Presentarían rasgos distintivos respecto del conjunto social, aunque también se rijan a nivel interno por la tensión establecida entre distinción e imitación apuntada por Simmel. La italiana se basaría en las investigaciones realizadas por el estudioso de la cultura popular Dick Hebdige sobre la subcultura, que definiría el estilo como una forma de adhesión estética y ética del grupo en la sociedad de masas a culturas en

proceso, en desarrollo, jergales, compuestas por mosaicos que comprenderían modos del vestir, la música, la literatura, el cine o los hábitos cotidianos. Entre estos jóvenes, la norma de consenso mayoritario se pondría en entredicho, tal y como parecerían hacer, respecto del espectador, los gremiales exhibidos en la película, que conseguirían derrumbar el orden social volteándolo con una fuerza explosiva arrolladora, irónica. Ocurriría del mismo modo con el sirviente Harkonnen vestido de blanco impoluto, presente en la escena en la que el barón recibe las atenciones de un médico que le cura las enfermedades de la piel del rostro. Al subalterno le habrían sido cosidas las orejas hacia dentro y tiene velada la mirada por unas burdas gafas de piscina de plástico negro, cuyas lentes han sido substituidas por la tela metálica de un colador dorado. La misma fuerza impactante y desestabilizadora sería generada por la imagen de la otra sirvienta Harkonnen presente en la sala, también de blanco nuclear, y a la que le habrían sido substituidos los ojos por dos pequeños tubos cilíndricos negros que emergen de los párpados cerrados y cuyo pelo, naranja, ha sido rapado precisamente donde un punk habría lucido con orgullo su cresta de rabioso gallo picador (figura 4.4.3.).

La imagen ofrecida por la mujer, con la franja del cuero cabelludo rapado en la parte superior del cráneo, resulta muy estimulante al ponerla en relación con los movimientos subculturales que eclosionaron a finales de los setenta y principios de los ochenta que, si bien eran minoritarios, pudieron haber tenido impacto en la sociedad por su fuerza estética revolucionaria. Calefato (2007b, pp. 27-28) afirma que la cresta punk, emblema de toda una generación, demostraría la capacidad irónica de lo grotesco, al convertir el cuerpo en sede de signos autorreferenciales que acabarían sustancialmente por vaciarlo. Ese sería precisamente el efecto generado por la cabellera de la sirvienta Harkonnen, que recogería una tendencia contemporánea de la calle para trasladarla al escaparate mundial de la gran pantalla, reinterpretándola, dándole la vuelta hasta convertirla precisamente por defecto en cresta (ausente) y a la vez en su contraria. Nada habría más desnaturalizador, surrealista y paradójico que el uso que se realizaría en esta producción cinematográfica del pelo y de su ausencia sobre la cabeza de la figurante, que se convertiría en cuerpo sin límites que sería forzado a llegar hasta los confines de lo artificial y de lo material por el simple placer del juego del estilo de la apariencia, categoría asumida por Calefato (1997, p. 75; 2003a, p. 6) de la investigadora de la moda Susan B. Kaiser. El concepto expresaría que el territorio individual estaría invadido por la moda a pesar de que estilo y moda serían conceptos diferentes, la segunda definida como una de las formas prominentes del discurso. Según Kaiser, el estilo de la apariencia sería estrategia estética y política al mismo tiempo. El estilo sería, desde este punto de vista, una de las posibles maneras que tendría el individuo de marcar su territorio. En cualquier caso, Calefato matiza que la dimensión global de la sociedad actual haría al estilo de la apariencia algo uniforme y confuso. Poniendo la idea en relación con la película de Lynch, el nihilismo activo que representaría la no-cresta de la doméstica del barón se haría aún más evidente al leer el personaje en su conjunto. Si bien el punk de la calle real completaría en los ochenta, en muchos casos, su rebelde y extremo copete de colores chillones y artificiales con una indumentaria agresiva e insurrecta a base de botas, cazadoras de cuero con tachuelas y camisetas descerrajadas combinadas con pantalones estrechos con cadenas colgantes, la exégesis punk de la esclava de la Casa de Harkonnen consistiría en vestir un impoluto uniforme blanco que la situaría del lado de los limpios y de los esterilizados puesto que, como se afirma desde el ámbito de la psicología del color, “la limpieza es exterior, y la pureza

está por dentro, en el interior, y a ambas se asocia el color blanco: no hay alternativa” (Heller, 2017, p. 163). Se subrayaría de esta manera el disparate contradictorio y la descontextualización que representaría el cuerpo revestido de la mujer, que además habría sido degradada y mortificada, al serle cosidas las orejas y los párpados. El conjunto resultante de esa corporeidad incisa sería de una radicalidad tal que parecería, incluso, mucho más rompedora, extrema, singular e impactante que los jóvenes punk que pudiesen haberse acercado al cine para asistir, en 1984, a la proyección de la película dirigida por Lynch.

El cuerpo revestido de la impoluta mujer de cresta nihilista, ausente y presente, y de orejas cosidas resultaría, ciertamente, un tanto friki, adjetivo que se aplicaría en castellano de manera coloquial a personas pintorescas y extravagantes (RAE 2021). Palacios (2001, p. 199) lo utiliza para definir la estética de la película de Lynch, que conseguiría generar una atmósfera que anticiparía el *steampunk*, que según este investigador se detectaría en *Dune* (1984) gracias también a los uniformes inspirados en la moda austrohúngara y balcánica de principios de siglo, el *look* juliovernesco de máquinas y naves y el toque de gótico industrial. No sería la única vez que se asocia la saga creada por Herbert y sus adaptaciones audiovisuales con esta corriente estilística, que fusionaría el punk con la época histórica de las máquinas de vapor en el inicio de la industrialización para mostrar un futuro anacrónico al que en ocasiones parecería pertenecer la película de Lynch (por ejemplo cuando aparece el interior del vehículo volador que el duque utiliza para visitar una cosechadora de especia en el desierto). *Steampunk*, posapocalismos y mundos feudales sería lo que detecta Lukes (2014, p. 7) en los neomedievalismos de la ciencia ficción literaria, entre los que este investigador colocaría la obra de Herbert. La reinterpretación cinematográfica de Lynch resultaría rompedora, entre otros aspectos, por este motivo concreto pero además porque encerraría multitud de diálogos posibles con la realidad subcultural de la época en la que fue creada y con otras escenas socioculturales posteriores. Todo ello a pesar de que, según algunos críticos, la película no lograría los efectos artísticos que el director había esperado teniendo en cuenta que, como explica Brooker (2007, p. 111), el director parecía más interesado en el estilo que en la sustancia, lo que habría motivado que, según su punto de vista, los fanes de la literatura de Herbert hubiesen criticado esta versión cinematográfica, que en cualquier caso no sería tan mala como la reputación que le precede, según propone esta investigadora.

En otro orden de cosas, varios indicadores apuntarían asimismo a que la primera traducción audiovisual del libro 1 sería un texto cultural en el que encontrar porciones del estilo *techno*. De hecho, algunos académicos ya habrían dibujado relaciones posibles entre la obra de Herbert y el ámbito cultural de la música electrónica. Figueiras (2015), por ejemplo, se haría eco del álbum *Dune* (1979), un disco inspirado en la novela y creado por el músico alemán Klaus Schulze, dedicado a la electrónica de experimentación. Schwanhäuser (2014, p. 6), por su parte, remarcaría el vínculo entre el colectivo berlinés Pyonen, que sería el grupo más famoso de organizadores y productores de fiestas de baile de la ciudad, que habrían tomado presuntamente su nombre de “pyon”, término que utiliza Herbert para referirse a la casta humana de trabajadores ligados a un planeta. Asimismo, Weinel (2014, p. 2) haría referencia al uso de “speech samples”, tomados de películas de ciencia ficción como *Dune* (1984), relativos a la expansión de la consciencia, en temas de música electrónica elaborados

con sintetizadores y melodías rítmicas y orientalizantes, con los que conseguir generar un estilo musical que el investigador califica de “tecnochamánico”. Por su parte, McLeod (2003, p. 344), explica que el *techno* tendría uno de los momentos fundamentales de desarrollo en la creación del grupo musical Cybotron en Detroit en 1981, época que coincidiría con el nacimiento y evolución del proyecto de De Laurentiis que finalmente acaba dirigiendo Lynch. Por lo tanto, se consideraría pertinente tener en cuenta la sincronía entre el proceso productivo de la película y la incipiente escena bañada por la música popular creada con máquinas electrónicas. A este respecto, Claudia Attimonelli (Calefato, 2011b, p. 43) define “escena” como el momentáneo y dinámico aglutinamiento e interés de distintos individuos, que actuarían como enjambres en torno a un corpus de signos en movimiento. La investigadora utiliza la categoría en su estudio sobre el *afrofuturismo*, cuya autoría McLeod (2003, p. 341) reivindica para el crítico cultural Mark Derry, que acuñaría el término en 1993 en relación con el cibernético. Pero volviendo a Attimonelli, ella se fijaría en las culturas negras metropolitanas que se moverían entre cine, literatura de ciencia ficción, música *hip hop* y *techno*, diseño gráfico y producción de videoclips. Toda esa energía, según Calefato (2011b, p. 43), se convertiría en estilo callejero y construiría una escena metropolitana propia en la que estaría presente una nueva música elaborada a partir de sintetizadores y cuyo nacimiento vendría situado por algunas fuentes en los años setenta en la ciudad de Detroit, en Estados Unidos, aunque otros académicos subirían la fecha de aparición a los ochenta. Por otro lado, para completar el contexto cultural aquí dibujado, se estima pertinente recoger las consideraciones de McLeod (2003, pp. 340-341), sobre aquello que estaba pasando en esos años a nivel de culturas juveniles. Según este autor, el rocanrol se desarrollaba más o menos al mismo tiempo que la era de la exploración espacial y el auge concomitante de la ciencia ficción. Así, el alunizaje del Apolo 11 en 1969 supondría un verdadero florecimiento de los temas espaciales y alienígenas, también en la música. La asociación del espacio y las cuestiones extraterrestres con la rebelión del rocanrol tendría, explica este investigador, un impacto en casi todas las manifestaciones estilísticas del momento, entre las que se ubicarían a David Bowie, del que se hablará más adelante en esta tesis, o la música *techno*, que McLeod interpreta como género urbano derivado del rocanrol.

La escena o atmósfera contracultural entroncaría con el espíritu contenido en las más de seiscientas páginas del libro 1. Tal y como fue imaginado por el escritor norteamericano, el planeta Arrakis, una esfera arenosa colosal sometida a un sol de justicia y en la que la vida tiene aparatosas dificultades para salir adelante, sería de manera impecable el escenario en el cual interpretar una catástrofe apocalíptica. En ella viven los *fremen* del desierto, escondidos entre las grutas rocosas durante el día y saliendo de la madriguera cuando el sol se pone, perennemente enfundados en sus tecnológicos trajes de destilación que les separan de una muerte segura. En este sentido, resulta concerniente repasar las notas dedicadas por Calefato (1997, p. 86) al estilo *techno*, identificado en sus inicios entre algunos grupos juveniles de Europa y Japón por los trajes antirradiación, las “flak jackets” o chaquetas antiaéreas, las gafas reflectoras o el camuflaje urbano, revestimientos corporales con los que los integrantes de estos colectivos pretendían escenificar y representar una hecatombe de ciencia ficción, tal vez influenciada, explica Calefato (2011b, p. 21), por el milenarismo medieval y su eterna espera del Apocalipsis. Una idea compartida por McLeod (2003, p. 349), que por su parte hablaría de angustia de fin de milenio, en relación con la

música electrónica y la entrada en el siglo XXI. Avanzado a su época en diversos aspectos, Herbert pronostica también los debates actuales sobre la inteligencia artificial y los recelos que generarían los robots pensantes al situar su novela en un periodo histórico ficcional posterior a la Yihad Butleriana o cruzada contra las máquinas, de la que el ser humano saldría victorioso por la mínima. “[T]he crusade against computers, thinking machines, and conscious robots begun in 201 B.G. and concluded in 108 B.G. Its chief commandment remains in the O.C. Bible as 'Thou shalt not make a machine in the likeness of a human mind’” (Herbert, [1965] 2007, p. 596). La idea de la pugna entre persona y máquina está continuamente presente en la saga desde el inicio. De hecho, este planteamiento sirve a la reverenda madre Gaius Helen Mohiam como excusa para explicar al joven Paul por qué habría de someterse a la prueba de la caja. ¿Para qué pones a prueba a los humanos? Pregunta el Atreides a la reverenda, a lo que ella contesta que es para liberarlos porque, argumenta, “[o]nce men turned their thinking over to machines in the hope that this would set them free. But that only permitted other men with machines to enslave them” (Herbert, [1965] 2007, p. 11). Este es el escenario posbutleriano en el que la humanidad conviviría con la evocación perseverante de una costosa y traumática guerra contra los robots conscientes y las máquinas pensantes, un recuerdo que se manifestaría de manera tenaz según transcurren las páginas de los libros que componen la saga original.

El común de los personajes del universo creado por Herbert mantendría un espíritu de recuerdo de la época apocalíptica previa a la historia narrada en el libro 1 y posteriores. Pero más allá de los ecos de batallas pasadas, lo horripilante sería el contexto presente de los *fremen*, el día a día infernal en el desierto de Arrakis. Traducir justamente a lenguaje audiovisual cinematográfico esa realidad implicaría otorgar una importancia clave al *destiltraje* y sus complementos, revestimientos corporales de suma importancia en la trama y que permitiría que los integrantes de las tribus adquiriesen una apariencia similar, estilísticamente hablando, a los jóvenes *techno* de los ochenta. Ya se ha comentado que las capas *jubba*, por definición, serían reguladas tanto para repeler como para admitir el calor radiante del sol. Hubiese sido apetecible, dada su importancia, que el diseñador de vestuario de la película de 1984 hubiese contado con este elemento. Sin embargo, en esta producción se opta por obviar la prenda y la capucha que vendría adherida al *destiltraje* descrito por Herbert. A cambio, se elabora un recubrimiento negro a base de látex y gomaespuma que, por otro lado, se erigiría en representación del revestimiento total. En cualquier caso, no cumpliría con los requerimientos del estilo *techno* primigenio, una adecuación a la norma estilística que, sin embargo, sí observaría el espectador en la versión del *destiltraje* elaborada por Pistek para la miniserie 1. La prenda se enmarca en el cromatismo señalado para los *fremen* por el equipo creativo de esta producción televisiva. Como explica Nazzaro (2001a, p. 42), el diseñador checo recibió el encargo de crear cuatro familias de vestuario que se corresponderían con los cuatro elementos a partir de los que ubicar a los grupos en disputa. Para los *fremen* se eligió el verde y el cian, mientras que los Atreides disfrutarían del amarillo, el naranja y el ocre, los Harkonnen el magenta y el púrpura y los Corrino el azul, el azul verdoso, el índigo y el violeta. A pesar de que en este texto se antepone el “stillsuit” de Ringwood al de la miniserie 1 y, en especial, al de la miniserie 2, en relación con el estilo *techno* original se considera pertinente dar la vuelta a la valoración, para priorizar el traje de Pistek. Al tener en cuenta el diseñador la capa *jubba*, el espectador de la miniserie 1 que sea medianamente fan de la saga

inferiría de la pieza de ropa su capacidad protectora ante la radiación. Asimismo, la forma estética elegida para la parte superior del traje de destilación recordaría, por su hechura, a las “flak jackets” que se adquirirían en línea en los comercios virtuales, como el portal chino Alibaba, o en las tiendas que ofrecen complementos militares. Por otro lado, se destaca el toque marcial que habría otorgado el diseñador a su creación, que le conferiría un aire de camuflaje muy acorde con el canon del estilo *techno*. En conjunto, esta versión del *destiltraje* se leería también como ejemplo de *workwear* (Calefato, 2011b, p. 145), que se remitiría a prendas que no envejecen, no ligadas a la tendencia del momento, que protegen porque están hechas de materiales resistentes al calor, al frío, de factura y corte masculino pero que vestirían con comodidad tanto hombres como mujeres.

Pistek se habría dejado influir, también, por la corriente en la industria de la moda que en los años noventa ofrecería una versión tamizada de la propuesta *techno* original, que incluso llegaría, como explica Calefato (2004, p. 33), a la alta costura a través, por ejemplo, de la experimentación con nuevos materiales. Esta línea novedosa de creación vestimentaria para clases pudientes se enmarcaría en el florecimiento de la música electrónica, la escena *rave* y las fiestas clandestinas que, tal y como explica McLeod (2003, pp. 350-351), supondría el contexto donde más se habrían utilizado los temas espaciales o de alienación extraterrestre. De hecho, según este investigador, el “smiley” o cara sonriente del *acid house*, que pobló chapas y camisetas de manera masiva a finales de los ochenta, se sustituiría años después en Estados Unidos por el rostro de un extraterrestre o la imagen de un cohete. Teniendo en cuenta que la miniserie 1 se gestó en la segunda mitad de los noventa, una visión panorámica del paisaje vestimentario de este producto televisivo permitiría vislumbrar diálogos claros entre el movimiento cultural de la música electrónica, con todas sus extensiones y derivaciones, y el vestuario de algunos personajes. Por ejemplo, la falda metalizada, larga y estrecha, que exhibe Farrah, la sirvienta interpretada por Teresza Semlerova, enviada por la princesa Irulan a Giedi Prime, sede de la Casa de Harkonnen, para preparar la sinuosa seducción del sobrino del barón, Feyd-Rautha, y poder averiguar quién gestó el plan para acabar con los Atréides en el planeta Dune (figura 4.4.4.). La pieza de ropa sería leída como una propuesta de alta moda que hubiese revisitado el concepto *techno* nacido en las calles europeas y japonesas en unos años en que, además, la popularización de la música electrónica sería ya una realidad más que cuajada en el mundo occidental, que incluso se consideraría tendencia “mainstream”, y la influencia de esta escena sería clara en muchos ámbitos de la vida.

El concepto, ahora, ya no sería tanto la expresión del milenarismo apocalíptico como una opción estética y vivencial que entroncaría con las sugestivas noches de fiesta hedonista, bañadas por la música electrónica y los equipos de luminotecnia de clubs de baile mundialmente famosos, efectos artificiales que serían vividos e interpretados como aquellas luminiscencias y reflejos de la Gran Nube de Magallanes, que caerían como una lluvia fina y persistente a miles de años luz de distancia de la Tierra. Una visión poética, alucinada y de ensueño, otro mundo posible experiencial transitorio del asistente a la *rave* en su trance extático mediante la música electrónica, las drogas químicas, los efectos ópticos del juego de luces y, por supuesto, la *performance* vestimentaria que acompañaría a la danza licenciosa en comunión tribal con otros “ravers”, tomando en consideración lo que McLeod (2003, pp. 350-351) definiría como

hiperestimulación sinestésica del club de baile y de la fiesta *rave*. Este investigador introduce la cuestión de la identidad de los participantes de la fiesta, que se identificarían con el extraterrestre, el viajero sin rostro y sin género de otro mundo que trascendería el bagaje sociocultural de la Tierra. En este sentido, la cultura *rave* pondría el énfasis idealista en la creación en la pista de baile de una sociedad temporal sin clases, sin raza y sin género, que encontraría en las imágenes alienígenas un símbolo poderoso de ese ideal. La sirvienta de la princesa Corrino vestida con su falda metalizada, pieza vestimentaria *techno* de lujo, sería leída desde la óptica de los argumentos anteriormente expuestos. Como individuo, el personaje perdería su subjetividad en la pantalla porque no actuaría a voluntad propia sino que ejecutaría irreflexivamente las órdenes marcadas por Irulan, su señora, que se convertiría de manera temporal y para su colaboradora en Dios-creador que marcaría el paso en el baile de la vida, en la primitiva danza de las apariencias que se pondría en marcha en Giedi Prime, como si la actuación de la princesa fuese equiparable a la de un endiosado pinchadiscos, que marcaría la pauta de los congregados a la fiesta. La sirvienta se diluiría en un todo mayor que ella y sus circunstancias, se transferiría como parte a un proyecto mayor ideado por Irulan, dejaría de existir, incluso materialmente puesto que pondría su cuerpo a disposición del plan, consumando sexualmente con Feyd-Rautha aquello que la princesa no va a realizar, el momento carnal, lo que permitiría a la hija del emperador mantener su presunta virginidad corporal y pureza de espíritu.

En cuanto a la escenificación vestimentaria del personaje, el pelo ausente de la sirvienta, que luce su cráneo completamente afeitado, y su rostro limpio y diáfano presidido por una perenne y enigmática sonrisa hierática, la convertirían en “smiley” ácido que se presentaría como símbolo de un estado mental alterado, voluntarioso y deseoso de recibir la experiencia sensorial generada por los agentes externos que dialogan con su mente, una emoción extasiada que se presupone que la

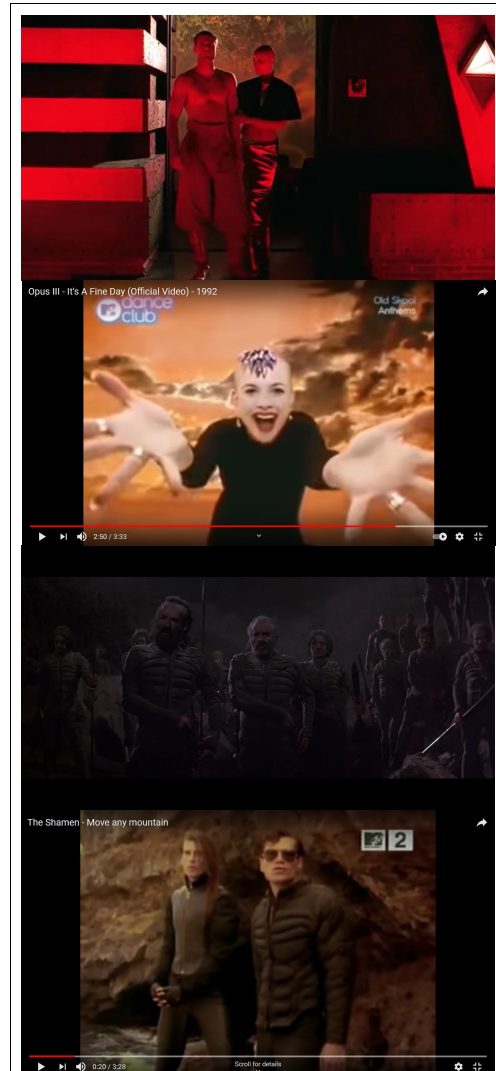


Figura 4.4.4. Falda metalizada de Farrah y la vocalista de Opus III, Kirsty Hawkshaw. Abajo, semejanzas entre el *destiltraje fremen* de 1984 y Colin Angus en “Move Any Mountain”.

joven anhelaría desde lo más profundo de la psique. Sería, también, rostro alienígena proveniente de otro mundo, en su caso de manera literal, al haber cruzado el cosmos desde el planeta Kaitain, sede de la corte imperial, hasta Giedi Prime, para ejecutar los propósitos alienantes de su señora. La obediencia de la sirvienta reverberaría ante el espectador como fervor casi religioso por parte de Farrah para con su princesa. En este sentido, el cráneo afeitado de la sirvienta serviría para comunicar su compromiso de devoción, como pone de manifiesto la investigación de Niculescu (2011, pp. 310, 312, 316 y 324) en relación con el simbolismo del pelo rapado en la mujer respecto de contextos como el budismo y el judaísmo. La autora asegura que el pelo sería un símbolo puro, exactamente igual que su ausencia, que afectaría al mensaje de la feminidad porque en el mundo occidental el pelo corto se asociaría a lo masculino, estableciendo una contraposición binaria. También al control social, como el que ejecutaría la princesa sobre su sirvienta. Anspach (2001, pp. 75-77), por su parte, se fija en la cabeza rapada de Sigourney Weaver dando vida a Ripley en *Alien 3* (David Fincher, 1992). Explica que la ausencia de pelo, que se justificaría en la narración como mecanismo para evitar la plaga de piojos de la colonia prisión donde se sitúa la acción, conferiría a Ripley un aspecto vulnerable pero a la vez andrógino, en combinación con la ropa masculina que viste la actriz. En la miniserie 1, la ausencia de pelo se suma a la estructura corporal de Teresza Semlerova, actriz delgada y sin voluptuosidades formales demasiado evidentes, a parte de los pechos, lo que convertiría su cuerpo en la percha con la que se identificarían hombres y mujeres, modelo andrógino para jóvenes de género indefinido o fluido, que participarían de la coreografía desordenada y liberadora del club de las máscaras que sonrían al son de la electrónica.

La *performance* de la sirvienta de la Corrino remitiría, por su semejanza física, a la cantante londinense Kirsty Hawkshaw, vocalista del álbum de estudio *Mind Fruit* (1992) de la banda de música electrónica Opus III. Como Farrah, Hawkshaw luce en el videoclip de "It's a Fine Day" un cuerpo estilizado, sin apenas marcas físicas evidentes que determinen su género (figura 4.4.4.). También una cabeza rapada, marco de unos rasgos angelicales y una sonrisa hierática, que se convertiría en elemento basililar del vídeo musical, dirigido por David Betteridge, responsable también de algunos vídeos de los grupos 2 Unlimited y The Proclaimers o Mike Oldfield. El cráneo afeitado de la cantante dialogaría en este caso con un mono negro ajustado, que reviste por completo su cuerpo convirtiéndola en una especie de mimo posmoderna y asexuada. Resulta interesante imaginarla protagonizando el videoclip vestida con la capa torera azul de cuello alto y la falda metalizada con la que Farrah-Semlerova pasea por Giedi Prime. Las dos aparecen con la cabeza rapada, parte del cuerpo únicamente adornada por joyas en ambos casos colocadas en la parte superior de la frente. El cráneo afeitado tal vez como símbolo de devoción a un Todo Superior, los designios de la princesa o, en el caso de Hawkshaw, la llamada al goce epicúreo para los seguidores de la escena electrónica. Tanto la sirvienta de la miniserie 1 como la cantante londinense encarnaría aquello que Frederic Jameson, recogido por McLeod (2003, p. 352), denomina la condición posmoderna de la desaparición del sujeto:

In rave and techno genres, this loss of subjectivity is particularly marked in the literal self-liquidisation of rave participants to a communal whole, entering into a self-alienated state of distraction such that they are, at least for brief periods, unaware of their material existence - ultimately losing/surrendering themselves to the beat. This selfalienated state is reinforced by spectacular lighting effects and shifting of venues which further promotes a disorientating

disjunctive physical space. The ingestion of drugs, sonic musical bombardment and ecstatic dancing also heighten the sense of a disembodied experience (often described by participants in terms of being abducted by aliens). (McLeod, 2003, p. 352)

La sirvienta Corrino pasea por Giedi Prime los destellos metálicos de su falda, regalando resplandores por doquier, que servirían como recordatorio o citación de la luminotecnica de las pistas de baile donde los danzantes habrían disfrutado de la música electrónica de Opus III, que los conectaría en una sola onda energética de sonrisas. Precisamente sobre la música que haría de banda sonora de este movimiento, McLeod (2003, pp. 352-353) explica que en la cultura *rave* y *techno* el término haría referencia a algo fluido, nunca acabado y nunca poseído en la liminalidad de la mezcla. En este sentido, las luces que bañarían completamente de experiencias sensitivas al danzante de la fiesta sinestésica clandestina sonarían a Opus III hasta que protagonizasen un giro inesperado e imperceptible, un salto que daría paso a nuevas voces y sonidos, coincidentes en el ritmo sincopado pero aportando melodías dispares e insólitas. En la memoria auditiva, los sonidos sintéticos aportados por la banda escocesa The Shamen, con momentos audiovisuales que resultarían indispensables, por oportunos, para los argumentos aquí expuestos. Los integrantes del grupo grabaron en Tenerife a comienzos de la década de los noventa el videoclip de otra pieza mítica de la música electrónica, “Move Any Mountain”, integrada en la versión estadounidense del álbum *En-Tact* (1991). El trabajo audiovisual contendría una extraordinaria sorpresa en relación con el paisaje vestimentario que en él se muestra y que haría dialogar el grupo con la película dirigida por Lynch. Se trata del cuerpo revestido, saliendo del mar atlántico, del vocalista de la banda, Colin Angus, con lo que parece ser una versión normalizada y estilizada de un *destiltraje* diseñado por Ringwood, completamente negro, acolchado aparentemente para realzar la estructura muscular recubierta por la prenda, de formas contundentes y poderosas, con un efecto de realce del cuerpo revestido por dicha indumentaria. Angus parecería, realmente, vestido en un *destiltraje* de Lynch (figura 4.4.4.).

En caso de que el bricolaje vestimentario del cantante de The Shamen respondiese a la citación voluntaria del traje de destilación de 1984, el hecho respondería al fenómeno detectado por McLeod (2003, p. 339) por el cual los artistas pondrían a menudo de manera consciente en cuestión sus propias identidades a través de la creación de nuevas mitologías, que lograrían generalmente enmascarándose en disfraces, *alter ego*, alias y tecnologías sin rostro. El resultado de la *performance* se mostraría en pantalla a través de las situaciones presentes en el videoclip de uno de los éxitos del grupo, escenas como la que incluye a Angus y a su compañero caminando por un terreno desértico mientras suenan la percusión y los bajos electrónicos repetitivos, para adentrarse finalmente en un bosque mágico, mientras diosas lisérgicas saludan al cielo desde lo alto de una montaña. El cantante, cuyas gafas reflectoras le ubicarían en el canon estilístico *techno*, lanza su mensaje al universo, para los oídos de quien quiera escucharle y dejarse imbuir por la onda alienígena liberadora del yo.

Future feeling new sensation
Body is rockin' and the mind is reeling
And rolling racing changing motion
Flowing like a river into the ocean
Better get yourself ready for the next transition

'Cause the time is right for a new vibration
My vision one nation one tribe
One day'll come the might to move any mountain
Move any mountain
Move any mountain
I can move move move any mountain.

Calefato (2011b, p. 43) recoge las palabras del pintor futurista y compositor italiano Luigi Russolo, quien afirma que el multiplicarse de las máquinas habría producido una sensibilidad humana que no habría sido posible antes de la modernidad. En la posmodernidad, la música electrónica, de materialidad sintética, conseguiría despertar en los adheridos a la celebración el estado mental propicio para el cambio, para la “next transition” reivindicada por Colin Angus, para la entrada en un estadio superior desde la autopista de lo sensible, aunque fuese de manera temporal. La voz y los sonidos de The Shamen serían mezclados como un líquido con otras piezas musicales y de manera conjunta servirían de banda sonora de la experiencia propiciada en parte por el pinchadiscos, el “dj”, figura que, según interpreta McLeod (2003, p. 351), representaría la unión definitiva entre hombre y máquina, asociándose de manera poderosa su papel con el de un chamán (idea relacionada con la propuesta de Weinel) a cuenta de su función espiritual en la cultura *rave*:

In contemporary club/dance music, however, the use of technology, and its attendant hypnotically repetitive beats allows a type of technological spirituality - a literal transference of spirit from the machine to the body. In this manner, techno dance music defeats what Adorno saw as the alienating effect of mechanisation on the modern consciousness. (McLeod, 2003, p. 345)

La voz del joven escocés que canta a las nuevas sensaciones y vibraciones en una visión esperanzadora de una única tribu global que sería capaz de mover cualquier montaña, se mezclaría en la corriente cultural que fluye con otras aportaciones artísticas de otros miembros del clan electrónico planetario. Richard West, compañero de Angus, ejemplifica también la transgresión de género, en su papel de sátiro de baile desbocado, que aparece en el videoclip colgado cabeza abajo para, inmediatamente después, materializarse en tierra vestido con chaleco y con el pecho pelón descubierto, cantando y bailando alegremente, feminizado por su delgadez y unos movimientos difusos, fluidos, que acompañan la música con unas manos que dibujan ondulaciones en el aire, siguiendo los vaivenes del sonido. En la descontextualizada y alucinógena isla de Tenerife mostrada en el videoclip, The Shamen encarnaría al extraterrestre que aterriza literalmente dando vueltas en una realidad líquida, en constante movimiento y cambio, representada por las espumosas olas de una playa canaria. Los integrantes del grupo serían el “otro” posible que, como las mujeres de cráneo afeitado, simbolizarían la consecución de la utopía alienígena, alejada de la oposición entre masculino y femenino, sin pertenecer a ninguna raza, sin representar ninguna clase social. El hecho de que el videoclip incluya efectos visuales y filtros que desnaturalizarían los paisajes tinerfeños convirtiéndolos en un espacio irreal, propio de otro mundo, predispone a percibir a los participantes de la obra como aquellos seres que se ubicarían más allá de las categorías terrícolas, como les ocurre a los personajes de la literatura de Herbert. Se obliga al espectador a situar su mirada en dirección al futuro, a la galaxia, que el ser humano conquistaría solo si actúa como un todo único y completo, un tiempo venidero

cuyo tránsito se compone de otras vías posibles. Al final de algunas de ellas se vislumbrarían aquellos hombres y mujeres imaginados por el escritor norteamericano y convertidos en carne y tejido por Ringwood y Lynch, vestidos en su contundente *destiltraje*, entre los que se encontraría, como un miembro más de la tribu, Colin Angus con su versión tamizada y musical de la prenda. McLeod (2003, p. 345) afirma que el *techno* y su tecnología reproductiva extendería entre el público un mensaje relativo a una única nación, tal y como hicieron en su momento las tecnologías de impresión, un recado presente de manera literal en la obra de *The Shamen*. El ideario se diseminaría por el mundo gracias a flujos culturales en relación con las máquinas que posibilitarían su actividad y expansión. La doctrina alienígena se generaría, además, por la conjunción entre lo humano y la computadora u otros artilugios, que servirían para crear la música electrónica, la polifonía sintética, que la banda escocesa haría evolucionar desde el *techno* hacia otros derroteros musicales, en los que se apelaría a la hipercomunicabilidad de la sociedad actual y a la condición de interconexión de las almas que reivindica “Move Any Mountain”, y que permitiría al alienígena superar las diferencias biopsicosociales, a veces tan dañinas por cuanto servirían como elementos a partir de los que marcar la diferencia y provocar el conflicto.

The space alien as a transcendent form of Other capable of challenging simplistic binaries of male/female, black/white or rich/poor. Particularly evident in rave culture, for example, alien labelling allows for a symbolic incorporation of the idealised raceless, classless and genderless plurality of the dance floor. (McLeod, 2003, p. 339)

La propuesta musical e ideológica de *The Shamen* se ubicaría unos pasos más allá, incluso superándola, de la “wired condition” apuntada por Calefato (2007b, p. 31), que recordaría y enfatizaría la condición de los seres humanos como entes conectados, perennemente interconectados a una máquina, a una red comunicativa que utilizaría el cuerpo humano como soporte de un sistema nervioso más amplio, hecho de cables, fibras ópticas y tecnología. La banda escocesa pretendería conectar a toda la humanidad pero sin la necesidad de utilizar prótesis tecnológicas para conseguirlo sino apelando a las interconexiones energéticas transhumanas. Un estadio superior al propuesto por los teóricos del *ciberpunk* de los años ochenta, corriente convertida también en estilo que, como explica McLeod (2003, p. 350), en la música supondría un deslizamiento semiótico por cuanto la rebeldía y la autenticidad de las guitarras eléctricas se conseguiría con sintetizadores. Esta corriente estaría presente también en el imaginario generado a partir de las novelas escritas por Herbert, y nuevamente sería la versión audiovisual de Lynch la que ofrecería una imagen más clara de lo que aquí se expresa. Para ello, habría que fijarse otra vez en la comitiva del Gremio Espacial recibida en audiencia por el emperador Shaddam IV al inicio de la película, un grupo de hombres que, como se ha comentado anteriormente, serían considerados aquí estilísticamente rompedores. Como punto de partida, resulta significativo que en apariencia todos los gremiales sean de género masculino, una elección del equipo creativo de la película que vincularía a este grupo con la figura del cibernético, según el punto de vista de McLeod (2003, p. 346). Este investigador asegura que, aunque los cibernéticos ofrecen el potencial para trascender la limitación de los roles corporales de género, la codificación masculina de la cultura de la máquina sugeriría también que estos entes devendrían principales para reinscribir la subyugación o la marginación femenina y de los homosexuales. El público no inferiría la sexualidad de los gremiales a partir de las

escenas en las que aparecen estos personajes en la película de Lynch. En consecuencia, sería la imaginación libre de cada espectador la que acaba determinando este tipo de aspectos en relación con esta facción. Una opción sería optar por determinar que estos personajes fuesen asexuales de manera voluntaria lo que permitiría pensar en ellos como individuos básicamente concentrados en el proceso de mutación, a partir del consumo masivo de *melange*, que los llevaría a convertirse en Timoneles capaces de conducir mediante la presciencia los mandos de una nave interestelar.

Por otro lado, a nivel vestimentario, el traje entero de estos personajes habría sido elaborado a partir de residuos industriales, en concreto, de bolsas para restos orgánicos que fueron encontradas por casualidad en una vieja nave industrial. Esto si se hace caso a la explicación ofrecida por los integrantes del departamento de vestuario en el “making of” adjunto en el DVD de la película. Los gremiales cumplirían, de este modo, con la premisa elemental establecida para la *performance* vestimentaria del *ciberpunk* de manual, que se realizaría a partir de la conjunción de objetos restantes de la industria. El tubo que une la oreja con la nariz del portavoz del grupo que acompaña al Timonel serviría también de ejemplo de los cables y fibras que los seguidores de esta corriente estética gustarían de lucir sobre ellos mismos. Por otro lado, el espectador dejaría volar la imaginación ante la rocambolesca apariencia de los individuos aquí analizados, derivando de las ropas posibilidades tecnológicas para, por ejemplo, producir o mantener calor, proteger de la radiación electromagnética o permitir la geolocalización de los usuarios de la prenda, por seguir los casos esbozados por Calefato (2011b, pp. 148-149). Asumiendo que el sentido final del texto lo aportaría cada lector, serían ilimitadas las potencialidades que la ciencia de este bando hubiese podido alcanzar y que pudiese manifestarse en sus revestimientos corporales. Aquello que resultaría más difícil sería dejar de ver a los gremiales como entidades físicas, compuestas por tanto de átomos, para imaginarlas transformadas en bites. La visión representaría la consumación de la idea de Nicholas Negroponte, recogida por Calefato (2007b, p. 31), que implicaría la mutación de los cuerpos, masas pesadas y materiales, en impulsos electrónicos. La situación planteada se vería claramente en *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), donde millones de personas, entidades físicas, serían transferidas mediante una mediación tecnológica a una simulación virtual compartida recreada a partir de impulsos electrónicos. A este respecto, resultan muy aclaradoras las palabras de Zizek:

Por un lado, la realidad virtual constituye la reducción radical de nuestra experiencia sensorial en toda su riqueza, ni siquiera a palabras, sino a la mínima serie digital del 0 y el 1 que permite o bloquea la transmisión de la señal eléctrica. Por otra parte, este mismo artefacto digital genera una experiencia “simulada” de realidad que llega a confundirse completamente con la “auténtica” realidad. Esto pone en tela de juicio el concepto mismo de “auténtica” realidad. (Zizek, 2003, p. 293)

Pero este supuesto no va a ser posible en los productos audiovisuales basados en la literatura de Herbert, ni tampoco en las propias novelas de la saga original. En cualquier caso, el escritor norteamericano recubre al Gremio Espacial de una enorme manta de secretismo de tal manera que pocos son los detalles que se conocen sobre la escuela que monopoliza los viajes transplanetarios. Así se pone de manifiesto en la conversación que mantienen el duque Leto y su hijo antes de embarcarse en el viaje hacia Arrakis, diálogo que no aparece en la película de Lynch pero sí que se recoge y

adapta en la miniserie 1, donde es el *mentat* Thufir Hawat el que interactúa con el heredero Atreides. Paul siente curiosidad por aquellos que van a estar a los mandos de la nave, los seres que son capaces de plegar el espacio en un instante. Cuando el chico le espeta a su padre que va a hacer lo posible por ver a un Timonel, este le responde negativamente: “Not even their agents ever see a Guildsman. The Guild's as jealous of its privacy as it is of its monopoly. Don't do anything to endanger our shipping privileges, Paul” (Herbert, [1965] 2007, p. 50). Según conoce el lector a través de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam los integrantes del gremio pondrían el énfasis en la matemática pura para plegar el espacio. El hecho, de ser cierto, acercaría a estos personajes a los conocimientos necesarios para el desarrollo de la informática y los avances tecnológicos a ella aparejados. Pero en el análisis de este universo ficcional no debería perderse de vista nunca la fuerza narrativa de la Yihad Butleriana, la lucha contra las máquinas pensantes que prohíbe a la humanidad la construcción de ordenadores, robots y artilugios que posean inteligencia artificial. Resulta interesante, por tanto, que los gremiales se dediquen a los viajes que no implican movimiento, que acercan dos puntos del cosmos sin que aquellos que viajan tengan realmente que desplazarse. Precisamente eso, explorar sin transitar físicamente, es lo que harían millones de personas cada día cuando, por ejemplo, navegan por internet, un caso práctico que permitiría discurrir que las teorías *ciberpunk*, de hecho, ya serían una realidad en el mundo actual. En el día a día de millones de personas, serían verdad lo que Calefato (2015a, p. 337) denomina implementaciones entre orgánico e inorgánico, realizadas sobre el cuerpo humano y en el cuerpo humano a partir de la difusión del poder de la máquina sobre la vida misma. La cuestión aquí sería clarificar quién detenta el poder, si los usuarios, los ordenadores y programas a través de los que estos acceden al conocimiento, que modelan el saber al que se llega, o las personas que fabrican esos ordenadores y programas. En el Universo Conocido, que se sepa, los gremiales posbutlerianos no se sirven de la informática sino de la especia *melange* y decidiendo que así sea Herbert estaría apostando por un camino.

Hasta este punto, se habría comprobado que, como otras manifestaciones plásticas, las representaciones visuales de la saga de *Dune* fluctuarían estilísticamente entre el clásico y el barroco. En la película de Lynch, el traje de destilación diseñado por Ringwood sería leído como la reaparición mediada de la inteligible perfección de una escultura griega, mientras que el traje-armadura Harkonnen resultaría barroco, incluyendo recovecos misteriosos e incluso peligrosos en él. El hecho de que el libro 1 se fijase más en el pasado que en el futuro habría hecho que sus traducciones audiovisuales hubiesen podido seguir esta estela. Se percibiría claramente en la indumentaria diseñada para Irulan en la película de Lynch, que parecería sacada del siglo XVII español, enmarcada además en un palacio completamente morisco. Barroca también sería la *performance* de los invitados a la cena de gala convocada por Jessica en la miniserie 1, cuya falsedad les convertiría en encarnación de la metáfora de la cebolla, que Barthes utilizaría para explicar la diferencia entre contenido y continente. Por otro lado, los *arrakianos* de las miniseries 1 y 2 ejecutarían la citación estilística de la ropa campesina de la Edad Media mientras que en la obra de Lynch se incluirían elementos muy rompedores con el pasado, ejemplos grotescos capaces de invocar jergas estilísticas callejeras de la época en la que la película se elaboró y señalar la falsa naturaleza de las cosas. Personajes de esta producción establecerían diálogos estéticos con el punk, explosivo e irónico, o con el *steampunk*, que situaría en un tiempo

anómalo al que observa, al tener que poner a la vez un ojo en el pasado y otro en el futuro. También estarían presentes porciones culturales del estilo *techno*, cuya escena también fue contemporánea al proceso de creación del film, ciencia ficción de temática extraterrestre y alienada, como la música electrónica de finales del siglo XX, que reflejaría la angustia milenarista ante un futuro que se habría previsto apocalíptico. Estos aspectos también se verían, a través del cuerpo revestido, en la miniserie 1, que recogería en el *destiltraje* la propuesta *techno* en su versión más pura y en el vestuario de Farrah, la doncella-espía de la princesa Corrino, la versión de este estilo mediada por el lujo y la corriente “mainstream”. La escenificación de este personaje se relacionaría con la cultura musical de principios de los noventa y otros elementos importantes de esa misma escena interactuarían con la película de Lynch, que también incluiría una referencia al movimiento *ciberpunk*.

2.4.e. Ecos del *glam* en *Frank Herbert's Dune* (2000).

En las páginas precedentes se ha puesto en relación el universo *Dune* con algunos estilos vestimentarios, primordialmente callejeros, que se enmarcarían en un movimiento que tendría que ver con el nacimiento y popularización de la música electrónica, derivada de la rebeldía del rocanrol. La transfiguración del estilo musical que puso la banda sonora a la juventud a los años cincuenta y sesenta en lo que posteriormente se materializó en la polifonía sintética de los ochenta y sobre todo los noventa, vigente aún hoy día, pasaría por diferentes fases y tendría diversas vías tangenciales. Una de ellas, la representada en los setenta por el cantante y actor británico David Bowie, que en aquella época adoptó la identidad escénica de Ziggy Stardust, un singular, excéntrico y sexualmente equívoco mesías marciano, con el que desarrolló parte de su carrera musical. A la muerte del cantante, Calefato (2016c, pp. 29-30) dedicó a su memoria un emotivo texto en el que la investigadora calificaría a Bowie de signo por excelencia de nuestra época, que representaría un caso ejemplar de la moda entendida como estilo de vida y como distinción que anticiparía los tiempos. Exponente del *glam* en los setenta y dandi andrógino en los ochenta, Bowie, según Calefato, habría interpretado la moda más allá de sí misma, en el punto en que se convertiría en estilo personal e íntimo, en que se haría carnaval popular, en que sobrepasaría la distinción de sexos y géneros, en que cruzaría los confines de lo humano y del planeta tierra. Para la profesora, Bowie mostraría la no identificación posible del ser humano sino con aquello que “pudiera” ser, con el deseo de ser de otro modo y en otro lugar, en otro cuerpo, en otro planeta, en otra vida. Llegados a este punto de la exploración del cuerpo revestido en *Dune*, interesa poner sobre la mesa aspectos relativos a esta figura mundial de la música popular, sobre todo en lo que respecta al estilo *glam*, término que según explica Cornell (2008, p. 35), supondría el apócope de la palabra glamur, y colocaría de cara al público la imagen de la estrella y la moda al mismo nivel que la música. La realización de este análisis consiste en la aplicación de cuestiones teóricas relacionadas con este estilo a dos personajes fundamentales del libro 1, en su adaptación para la miniserie 1, Feyd-Rautha Harkonnen y el emperador Shaddam IV, vestidos por el diseñador de vestuario Theodor Pistek. A partir de ellos va a determinarse cómo el *glam* habría continuado presente en productos televisivos del cambio de milenio, como citación de un fenómeno musical precedente. El corpus especulativo para realizar esta excursión cultural se obtiene de Calefato, McLeod, Cornell, Straayer, Knezková y Racinet.

Explica McLeod (2003, p. 341) que muchos artistas influyentes habrían utilizado el espacio y los temas extraterrestres para representar la liberación política y sexual y, también, la libertad asociada al uso de drogas que expanden la mente. Para este autor, el exponente más claro sería David Bowie asumiendo la identidad de Ziggy Stardust, que se autodefinía como mesías marciano. Algunas de las actuaciones del artista, correspondientes a los años 1972 y 1973 y colgadas en la página web para compartir videos YouTube, permiten saborear cuál era la propuesta vestimentaria de Bowie en aquella época. Para empezar, llama la atención la extrema delgadez de su cuerpo, que mantendría a pesar de todo el vigor y una estructura ósea poderosa. En cuanto a las ropas con las que se reviste, son ajustadas, algunas veces monos completos y otras conjuntos de pantalón y maillot. En cualquier caso, son de colores llamativos, con grandes estampados, aunque en algunas ocasiones el cantante aparece sobre el escenario recubierto de transparencias adheridas al cuerpo, que harían evidente su enjutez. Aquello que siempre estaría presente, tanto en Bowie como en los músicos que le acompañan, son las brillantes del tejido, la purpurina, que se encarga de lanzar cósmicos destellos en función de los movimientos que se van ejecutando sobre el escenario. Además, pueden verse también pantalones estrechos con lentejuelas, que ayudan a completar el efecto resplandeciente deseado. David Bowie se reviste, asimismo, con la amplificación y grandilocuencia que transmitirían las hombreras exageradas que luce en ocasiones, además de los cuellos corola hiperbólicos con los que enmarca su rostro, presidido por una melena leonina y en el que destacan los ojos pintados con sombra de colores brillantes y azulados, las pestañas destacadas y engrandecidas y los labios coloreados, despuntando en una faz completamente blanquinosa. El de Brixton completa su bricolaje con pendientes, anillos y pulseras que generarían también enigmáticos y glamurosos centelleos, y remata la *performance* con unos botines con tacón. Bowie en el personaje de Ziggy Stardust jugaría hábilmente la carta de la bisexualidad, con un cuerpo revestido rompedor, tremendamente innovador, que ejecuta movimientos libidinosos y reparte sonrisas y miradas a diestro y siniestro. Pero debería evitarse caer en el engaño. Guitarra en mano, el personaje estaría al mismo nivel que cualquier otro viril roquero. A pesar de todo sería el macho alfa.

Cornell (2008, pp. 36-38) afirma que los músicos *glam* dominaron la lista de éxitos del Reino Unido entre 1971 y 1975, hasta que fueron superados por las bandas punk y la música disco. A pesar de que fue en Gran Bretaña donde más éxito tuvo esta corriente musical, este investigador afirma que el estilo tendría sus raíces en el teatro *underground* de Nueva York, la escena Factory del artista plástico y cineasta Andy Warhol y la estética del *pop art* americano. A principios de los ochenta, la era posterior a *Star Wars* (George Lucas, 1977), muchos artistas de la Nueva Ola siguieron, según McLeod (2003, pp. 347-348), el enfoque teatral de Bowie y, continuando su estela, emplearon en el escenario personajes extraterrestres espaciales para simbolizar su transgresión de los límites, principalmente sexuales y musicales. Los artistas alemanes Nina Hagen y Klaus Nomi y el británico Gary Numan serían, en este caso, ejemplos de esta corriente. Tanto Ziggy Stardust como sus herederos expresarían y celebrarían, desde el punto de vista de Cornell (2008, p. 36), la artificialidad de la música *rock* y del mundo del espectáculo, además de la disparidad entre actuante y actuación, donde el músico, el actuante, estaría fuertemente empeñado en proyectar un personaje. Asimismo, tanto McLeod (2003, p. 349) como Cornell (2008, p. 38) coinciden en su

análisis al relacionar el *glam* con el *camp* y el *kitsch*, el primero de estos estilos haciendo referencia a la recuperación irónica de la iconografía del rocanrol de los cincuenta en el tratamiento de la imagen de la estrella y a la reinterpretación de las imágenes cinematográficas olvidadas y obsoletas y el segundo, por otro lado, vinculado a la exageración, lo vulgar, lo ostentoso, lo artificial. Poner este estilo y todo lo que conlleva en conversación con *Dune* y sus traducciones audiovisuales pasaría por la figura de Theodor Pistek, diseñador de vestuario de las miniseries 1 y 2. El creativo checo de proyección internacional, que pasaba los cuarenta cuando el *glam* se subía a los escenarios en la década de los setenta, es conocido también por sus pinturas y como decorador. Se le debería presuponer, por tanto, sensibilidad y afecto ante el texto artístico. Si se considera que la *performance* de Bowie y otros músicos que cultivaron el *glam* merecería la atención de los virtuosos coetáneos, teniendo en cuenta que a pesar de basarse en la transgresión, según Cornell (2008, p. 37) el *glam* era profundamente reflexivo, no sería descartable que Pistek hubiese sentido interés por un estilo que, posteriormente, habría aflorado en sus creaciones vestimentarias, como va a poder verse a continuación.

Unos pocos segundos bastarían a un personaje televisivo para liberar todo su potencial sugestivo y seductor. Para cautivar al espectador, además, no le haría falta decir absolutamente nada. Sería suficiente con que ladease la cabeza y descruzase una pierna. Parece consciente de ello el actor norteamericano Matt Keeslar, en la piel de Feyd-Rautha Harkonnen en la miniserie 1. Keeslar es el encargado de ofrecer uno de los momentos más prometedores e insinuantes del primer episodio de esta miniserie (figura 4.5.1.). Concretamente, cuando la familia Harkonnen, reunida, escucha las estratagemas del barón Vladimir para acelerar la caída de la Casa de Atreides. Eso después de la metida de pata de su sobrino Rabban, que había ordenado un ataque en Dune antes de tiempo contra el hijo del duque que ha hecho que los Atreides redoblen las medidas de seguridad en palacio. El barón abronca a Rabban en presencia de su consejero, el *mentat* Piter de Vries, y de su otro sobrino, Feyd-Rautha, que escucha atentamente todo lo que acontece desde una posición secundaria. Pero llega el momento en que Keeslar se convierte en protagonista indiscutible de la escena, a través de un plano general en el que está situado a la derecha de la imagen en el punto de cruce marcado, más o menos, por la regla de los tercios. En el contexto que supone la contundente arquitectura creada para el mundo Harkonnen por el equipo creativo de la miniserie 1 y la constante iluminación rojiza con la que se ubica a este peligroso clan familiar, el cuerpo del actor aparece revestido con un imponente atuendo. El vestuario ideado por Pistek para el personaje consiste en un conjunto de pantalón rojo de tela de raso y un levitón en la parte superior a modo de camisa-bata, también roja, con escote en forma de “v” y enormes hombreras sobre las que aparece un pequeño adorno metálico color dorado. Un cinturón, también dorado, ajusta la bata a la cintura del actor, permitiendo que a partir del punto sujeto puedan caer libres los extremos de la camisa-bata, generando una especie de falda abierta por la parte frontal que deja a la vista el movimiento de las piernas, cuyos pies aparecen enfundados en unas botas también rojas. Las mangas del hombre, ceñidas, son asimismo de color bermellón, pero sobre esta capa de tela roja ha sido implementado un cuerpo superior de raso color negro, con motivos decorativos rojos. Esta pieza cubre el brazo hasta el codo, a partir del que la manga del revestimiento superior cuelga libre prolongándose unos treinta o cuarenta centímetros.

Las manos del actor han sido enfundadas en unos guantes de color dorado, y en la muñeca izquierda el hombre luce lo que parece una joya o algún tipo de dispositivo o artilugio, tal vez un reloj. La parte superior del conjunto deja casi al descubierto el pecho del actor, que aparece rasurado. De su cuello, cuelga una joya dorada con forma de gran medalla. Para rematar el indumento, la espalda del joven sostiene un triángulo equilátero blanco con rayas que parecen partir todas del mismo punto, situado en la intermediación de la base, teniendo en cuenta que el vértice se corresponde con la parte superior del conjunto, incrementando el efecto de altura del personaje. Todo en él resultaría exagerado, ostentoso, artificial, en cierto modo ligeramente vulgar.

Tal indumentaria, impactante, singular, se uniría a la *performance* del actor para desarrollar todo el potencial comunicativo de la escena. En este caso, Keeslar ejecuta una misteriosa e insinuante interpretación, que comienza con el joven ladeando ligeramente la cabeza en un movimiento que parecería clarificar que ha entendido el mensaje de su tío el barón, cuando apuesta por la necesidad de acelerar el fin de la familia aristocrática enemiga. A partir de este gesto de cabeza, se desencadenaría una cascada de pequeños y sucesivos detalles, como es el descruce de la pierna izquierda, acompañado con un leve giro corporal dirigido por la mano izquierda, que sostiene una copa, mientras la mano derecha se apoya en el mueble que preside el centro de la habitación, un hexágono hueco de madera maciza. Mirando a su tío, que ya habría desaparecido de plano, Feyd-Rautha se incorpora impulsándose por el brazo derecho, levantándose de manera delicada, mientras su cinturón dorado emite el primero de los fulgurantes destellos. Ya

en pie, vuelve a ladear la cabeza, casi como coqueteando, en un movimiento dirigido hacia abajo y a la izquierda de la cara. El gesto, a medio camino entre la indulgencia y la condena, parece ir dirigido a su hermano Rabban, cuya cabeza se sitúa a la derecha del plano, ligeramente desenfocada, para no restar protagonismo al joven que se acaba de levantar. Feyd-Rautha inicia el paso con el pie derecho y mira a Rabban con semblante serio. El joven camina con la copa en la mano izquierda, mientras suena la suela de sus botas tocando el suelo, y los destellos que desprenden las joyas y el cinturón dorado generan una aureola centelleante que acompaña el caminar del sobrino del barón hasta desaparecer detrás de la cabeza de su hermano, que ocupa ahora el primer plano con posado pesaroso, para fundirse posteriormente con un plano general de la ciudad de Arrakeen, en el planeta Arrakis. De hecho, el trayecto protagonizado por Feyd-Rautha, con su cuerpo imponente, fibrado, alto, contoneando ligeramente las caderas y moviendo los brazos a la par que los hombros, actuaría a modo de cortinilla que sirve para cambiar de escena. El portento físico del joven y sus gestos, que rayarían



Figura 4.5.1. Feyd-Rautha Harkonnen pone en marcha todo su potencial *glam*.

la frontera entre masculino y femenino, se unen a la peculiaridad de la vestimenta, con brillos y una camisa-bata que hace las veces de falda y que parece flotar, mientras suena una música de fondo, simple y evocadora de misterio. Con todo, a pesar de la banda sonora, la memoria auditiva de algún espectador resonaría a los compases de “Moonage Daydream”, tema incluido en *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972), cantado por Bowie, en el papel de maravilloso extraterrestre caído a la Tierra desde el planeta *glam*.

Calefato (2011b, p. 21) resalta que el estilo *glam* se elaboraría en el bricolaje vestimentario a partir de la amplificación y sobreabundancia grotesca de los signos, de *performances* musicales y corpóreas exageradas, enmascaramientos del género, lentejuelas, plumas y tejidos translúcidos. En el caso de los diez segundos memorables de Feyd-Rautha Harkonnen, indumentaria y personaje se enmarcarían en este estilo a partir de una serie de indicadores externos, sobre todo en lo que tiene que ver con la fluidez de las representaciones de género. En este sentido, la escenificación del sobrino del barón en la miniserie 1 sería leída como la feminización de un personaje claramente heterosexual, atendiendo a la descripción aportada en el libro 1 por Herbert. Sería una caracterización que transcurre en paralelo al fenómeno detectado por Cornell (2008, p. 35) respecto del *glam*, que según este investigador supondría la mariquitación de la hegemonía masculina en la música popular, acción que en este caso se aplicaría sobre la preeminencia varonil de un personaje narrativo. El traje que luce Keeslar sería considerado plenamente un vestido. Sus mangas dobles, que presuntamente se vestían en la indumentaria tanto masculina como femenina de la Europa del siglo XV (Racinet, 2017, pp. 139 y 149), pero sobre todo el levitón, que actuaría a modo de camisa-bata, vaporosa en su parte inferior, dando un efecto final de falda, feminizarían a ojos del espectador el personaje, caracterizado por lo que Calefato (2016c, p. 29) denomina la carga excedente de estereotipos de género, un bricolaje sobre el cuerpo revestido que daría fuerza a quien sale del armario sobre su propia homosexualidad y que, en este sentido, optaría por exteriorizar su sexualidad a partir de la representación sobre su propio cuerpo revestido de aquellas características que serían propias del sexo opuesto. El vestuario diseñado por Pistek para esta escena entroncaría, por lo tanto, claramente con el juego sexual propuesto por Bowie sobre el escenario.

Bowie's alien persona was emblematic of his bi-sexual alienation from the heterosexual male-dominated world of rock music. Bowie's successful theatrical use of alien imagery and empowering bi-sexual/asexual symbolism was adopted by numerous artists in the late 1970s and early 1980s. (McLeod, 2003, p. 341)

Hasta cierto punto, el Feyd-Rautha de la miniserie 1, que emerge en la pantalla una treintena de años después de que su presunto referente estético rompiese corazones y esquemas sobre un escenario, resultaría incluso grotesco, por esa copiosidad de signos que rápidamente serían asociados con el mundo femenino, a pesar de que están revistiendo el cuerpo de un macho, que en algunos pasajes de la narración televisiva hace explícita su potencia testosterónica materializando su estatus heterosexual acoplándose con diversas bellas mujeres. Es como si el director de vestuario hubiese decidido jugar a disfrazar el género del personaje, divertimento al que se prestaría el actor, que completa la fórmula interpretativa ante la cámara, y por tanto ante los ojos del espectador, con una gestualidad corpórea extremada, liviana, amanerada y

remilgada. La actuación casaría perfectamente con la propuesta *glam*, por cuanto según explica Cornell (2008, p. 39), este estilo representaría la androginia y la bisexualidad de tal modo que todavía conservaría la masculinidad en su núcleo. Keeslar encarnando a Feyd-Rautha sería el joven heredero aristócrata que se divertiría dando rienda suelta a sus apetencias sexuales con todas las sirvientas que pululasen por palacio y que se dejasen atrapar por sus manazas juguetonas. De hecho, en el libro 1 se hace referencia al harén de esclavas sexuales y prostitutas a disposición del Harkonnen, ubicado en lo que se conoce como ala de placer del Palacio de Harko, en el planeta Giedi Prime (Herbert, [1965] 2007, p. 421).

Por otro lado, sobre el cuerpo de Keeslar no se exhibe el lujo *kitsch* de las lentejuelas, ni la moda de inspiración animal o “zoomoda” representada por las plumas, ni tampoco tejidos translúcidos, como estipularían algunas propuestas canónicas del *glam*, pero parece que no haría falta. El raso, el tejido con el que se ha confeccionado la indumentaria, ofrecería de por sí una poderosa luminiscencia, un efecto de centelleo mucho más elegante que el propio de las lentejuelas o la purpurina, al hacerse presente como anécdota, como consecuencia indirecta, como percepción nacida de un lapsus visual. Los brillos aportados por guantes, cinturón y joyas ya se encargan de generar las preceptivas chiribitas. Unas plumas sobre los hombros serían innecesarias cuando el individuo luce en ese lugar, justo detrás de la cabeza, un enorme triángulo blanco que ofrece parecido resultado a la cola desplegada de un pavo real albino. El pecho desnudo del actor, que deja a la vista sus músculos perfectos, parecería superar en este caso a la opción de un tejido translúcido que hubiese dificultado o tamizado el lucimiento físico de la pechera del atlético muchacho. Como un Ziggy Stardust de un futuro milenar, Feyd-Rautha Harkonnen iría más allá de la diferenciación entre géneros, asumiendo para un cuerpo masculino en consonancia con una mente masculina una apariencia femenina, estética y kinésica. Sería un ente fluido y transitaría traspasando en ocasiones las fronteras que marcan las diferencias entre hombres y mujeres, entre activo y pasivo, pero no llegaría al extremismo representado por el doctor Frank'N'Furter, el personaje al que da vida Tim Curry, protagonista de *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), que cantando alegre y pícaramente se definía como un dulce travestí de la Transilvania transexual. En el artículo dedicado a los usos que esta película musical realiza del *glam rock* en su escenificación, Cornell (2008, p. 40) defiende que la apariencia del personaje pretendería claramente quebrantar las nociones convencionales de género, siendo una amalgama de femenino y masculino. A pesar de la erotización de su fluidez de género, el poder masculino y la autoridad comprometen al doctor y, citando a Chris Straayer, el investigador afirma que Frank'N'Furter no sería un hombre en actuación “drag” vistiendo el significante “mujer”, sino que estaría bisexuado, resultando poderoso porque sería capaz de contener múltiples identidades sexuales en un único y erotizado cuerpo.

Como Ziggy y también como el doctor travestí, Feyd-Rautha Harkonnen en la miniserie 1 vulneraría los estereotipos establecidos, aportando en la pantalla la feminidad que un cuerpo de hombre atlético, musculoso, pudiera contener. Como texto visual, además, el Feyd-Rautha de Keeslar resultaría una combinación interesante de mensajes sexuales dirigidos por igual a hombres y mujeres, ya fuesen homosexuales, bisexuales o heterosexuales. Cada espectador, calzase el zapato que calzase, tendría la posibilidad de encontrar en ese cuerpo revestido, que endosa significantes abiertos, interpretables,

movedizos y desdibujados, las claves s gnicas que le hiciesen despertar la libido, algo que convertir a al personaje en un ente bisexuado. Pero el joven Harkonnen es el heredero de una baron a gal ctica que disfruta del sexo con mujeres y que, a pesar de sus ropas y sus gestos equ vocos, detenta el mando y el poder viril. En cualquier caso, parece que estas cuestiones no le importan demasiado al personaje que, como Bowie sobre el escenario y tambi n como Frank'N'Furter en la pantalla, semejar a estar muy seguro de s  mismo, de lo que quiere en cada momento, un hecho que le situar a muy por encima del com n de los mortales. Para conseguir sus objetivos, el sobrino del bar n no duda en insinuarse a izquierda, a derecha y al centro, con mensajes expl citos pero tambi n atemperados, ya sea mediante la desnudez de su pecho ya con el contoneo de su cadera al caminar. Como los artistas *glam*, el joven ejecutar a lo que Cornell (2008, p. 39) define como el emborronamiento consciente de la l nea entre heterosexualidad y homosexualidad, teniendo en cuenta que una estrella *glam*, como se ha explicado, no cumplir a con el estereotipo de macho viril virtuoso del *blues* o del rocanrol sino que ser a un macho disfrazado de mariquita.

An malo o equ voco resultar a, tambi n en cierto modo, el actor italiano Giancarlo Giannini dando vida al emperador Shaddam IV. Deslumbrante y refulgente ser an los dos calificativos aplicables al revestimiento corporal con el que aparece en escena el personaje en la miniserie 1 (figura 4.5.2.). El jefe de la Casa de Corrino, el hombre m s poderoso del Universo Conocido, se encuentra observando desde un balc n interior el entrenamiento de su hija, una planta m s abajo, donde la princesa ejercita una serie de movimientos a las  rdenes de Gaius Helen Mohiam, la reverenda madre Bene Gesserit. Shaddam Corrino es en ese momento apenas una sombra percibida por el espectador a trav s del resquicio de un ventanal, hasta que el director John Harrison decide ofrecer un primer plano del actor, que incluye rostro, hombros y parte del torso, una imagen que permite intuir una caracterizaci n vestimentaria prometedora. El emperador ser a un hombre a n agraciado para su edad, con una profusa cabellera gris peinada a partir de ondulaciones, ojos claros y nariz protuberante. Un rostro, en definitiva, muy masculino seg n los c nones occidentales, igual que su voz, profunda y exquisita. Estos elementos ser an los utilizados aqu  para trasladar la masculinidad del emperador expuesta en el libro 1, que seg n Knezkov a (2007, pp. 24-25), se define a partir de los medios tradicionales de comportamiento activo y agresi n, a pesar de que su poder est  de alg n modo limitado por los l deres, tambi n masculinos, del *landsraad* y por los integrantes, tambi n hombres, del Gremio Espacial. Por lo tanto, el espectador esperar a que el emperador que se sienta en el Trono del Le n fuese el m s hombre en un mundo de hombres, el l der de la testosterona. Sin embargo, la porci n que se adivina de su vestimenta a partir del primer plano ofrecido por el director de la miniserie 1 resulta extra a en este sentido. Se trata de una prenda confeccionada a partir de lo que parece piel sint tica de reptil, con rugosidades que representar an microescamas de color predominantemente azul, con reflejos met licos y viol ceos, como si de un lagarto azul de Gorgona se tratase. Un vestuario tal vez inspirado en la naturaleza y de efecto p rpureo, que remitir a a la relumbrante purpurina o "glitter" que en Estados Unidos dio nombre, seg n Cornell (2008, p. 35), al *glam* norteamericano, donde los cantantes usaban pintura facial y destellos, tanto en el pelo como en la ropa.

En el siguiente plano, a n m s llamativo, se puede ver al emperador de espaldas, observando a su hija. Tiene la mano derecha apoyada en una columna y la izquierda en

una barandilla del balcón, en la que recuesta su cuerpo. Desde atrás, queda a la vista buena parte de la vestimenta que lleva puesta. Con ella hace vida cotidiana, como sería por ejemplo despachar con sus asesores más cercanos, en este caso el conde Hasimir Fenring. Tal y como se había observado en el primer plano anterior, quedaría claro que la indumentaria del emperador es sorprendente. Desde este punto de vista, es decir, desde detrás, su vestuario consiste en un cuerpo superior brillante, del que sobresale lo que se intuye como una cremallera que recorre toda la parte central de la espalda, desde el cuello hasta una faja que rodea la cintura. Esta pieza es del mismo material que la parte delantera, es decir, supuesta piel sintética de reptil con microescamas que generarían un efecto óptico centelleante. La parte inferior del revestimiento, que recubre las nalgas del emperador, es del mismo material. No así la faja, que como las mangas, largas hasta las muñecas, parece elaborada a partir de algún tipo de tejido sintético metalizado suave de color violáceo. Al girarse, para poder hablar cara a cara con su fiel consejero, el emperador pone a la vista todo su esplendoroso conjunto, cuya parte inferior, tal y como parecía intuirse, consiste en una falda del mismo material brillante que el cuerpo superior. Un colgante dorado con una gema completa la vestimenta. Como ocurre con Feyd-Rautha Harkonnen, parece que Pistek pretendería jugar a situar al espectador en una posición descentrada respecto del Corrino a partir del bricolaje vestimentario del cuerpo revestido del hombre más poderoso del universo. Nuevamente, por lo tanto, se ofrecería la idea del andrógino aplanamiento de las diferencias entre hombre y mujer pero, tal y como defiende Cornell (2008, p. 39), sin perder el poder masculino sobre la imagen y el yo.



Figura 4.5.2. Diversas perspectivas del centelleante vestuario de Shaddam IV en la miniserie 1.

Tal y como ocurre con Feyd-Rautha Harkonnen, la escenificación de Shaddam IV en la miniserie 1 representaría un estilo de la apariencia que se haría presente sin reivindicarse de manera explícita, pero que, como defiende Calefato (2016c, p. 29), llegaría a poner en escena en modo grotesco las características básicas de la moda como máscara del cuerpo, como el *glam* de los setenta. De hecho, hubiese sido posible

caracterizar en esta producción televisiva al emperador del Universo Conocido de una manera más ordinaria y sobria, tal y como Pistek opta por hacer con el duque Leto Atreides. Este personaje viste de manera bastante normal, a excepción del uniforme de gala con camisa de lentejuelas doradas que endosa el jefe de la Casa de Atreides en la cena de gala organizada en el Palacio de Arrakeen por dama Jessica. Pero en el emperador Corrino nada parece sencillo y su *performance* vestimentaria, que en principio debería servir para comunicar al espectador el poder máximo que este ser humano detenta a lo largo y ancho del cosmos, habría sido utilizada para deformar o tergiversar el emblema mismo que él representa, tal y como el *glam* desnaturalizaría la figura de la estrella de *rock* (Cornell, 2008, p. 41). Además, en el Shaddam IV interpretado por Giannini todo el vestuario sería hiperbólico, excesivo, teatral, irónico, muy en concordancia con el estilo *glam*. Baste recordar las fastuosas mangas que calza el emperador sobre el traje brillante de piel sintética de reptil azulado. Las vestiría a modo de complemento, puesto que el espectador puede ver, a lo largo de los capítulos de la miniserie 1, como sus sirvientes se las ponen o quitan en función del momento, pero siempre manteniendo el vestido con faja. Shaddam IV viste las mangas, además, bajo una especie de chaqueta torera dorada de impresionantes hombreras, con las que el emperador acude a la llamada de Paul Muad-Dib, una vez el hijo del duque Atreides ha ganado la batalla contra las fuerzas imperiales en suelo *arrakiano*. El conjunto recordaría a los faraones del Antiguo Egipto, por cuanto mantendría la fórmula elemental conformada por la pieza de tela que cubre todo el cuerpo, la faja que se anuda y cuelga en la parte frontal, a la altura de los genitales, y el gran collar, el “usej”, que en este caso vendría representado por la forma curva de la estructura dorada que conforma el pecho y las hombreras de la torera. Estas piezas, junto con las mangas, serían grotescamente hiperbólicas, exageradas, excedentes, casi provocativas, carnavalescas, ajenas a la naturalidad de un cuerpo humano, alienígenas estéticas más propias de un universo alejado del aquí y del ahora. Mangas como alas blancas translúcidas, con las que Shaddam IV pareciese querer salir volando de un momento a otro. El emperador sería una verdadera criatura de las estrellas. De hecho, gobierna (o ha gobernado) sobre todas ellas, o al menos sobre todas las conocidas. Precisamente porque es un verdadero coloso, tal vez sería preciso que sus movimientos requiriesen que sus revestimientos desprendiesen los deslumbrantes y opulentos destellos con los que transitar por la vida a modo de polvo de estrellas. Maravillando a los demás, pasmándolos. Para él también sonaría un tema del rey del *glam*, David Bowie. En este caso, extraído también de *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972), la extraordinaria y emotiva “Starman”...

...There's a starman waiting in the sky
He'd like to come and meet us
But he thinks he'd blow our minds
There's a starman waiting in the sky
He's told us not to blow it
Cause he knows it's all worthwhile
He told me:
Let the children lose it
Let the children use it
Let all the children boogie.

Como resumen de este apartado, comentar que en este texto se demostraría claramente la citación realizada por el diseñador de vestuario de la miniserie 1, Theodor Pistek, de

la *performance* puesta en escena por los músicos de estilo *glam* que triunfaron en el mundo anglosajón en los años setenta. El hecho de que los libros que inspiran la miniserie 1 sean de ciencia ficción permitiría al equipo creativo echar mano de un estilo que pone en relación el rocanrol y el espectáculo de las estrellas de la música con el mito alienígena, que pretendería cuestionar los roles de género, entre otros aspectos relacionados con la libertad individual. En este sentido, Feyd-Rautha Harkonnen y el emperador Shaddam IV jugarían la carta de la bisexualidad a partir de sus cuerpos revestidos, a pesar de que, como en el *glam*, ambos continuarían siendo machos en sus mentes y detentarían el poder y la autoridad presuntamente propios del género masculino, pero dejando la puerta abierta a otras sexualidades posibles. El uso de características estéticas de este estilo, como brillanteces, elementos hiperbólicos o exagerados o pautas vestimentarias que feminizan el cuerpo serían, sin duda, la muestra más evidente de lo que aquí se relata. En el caso de Feyd-Rautha, además, debería tenerse muy en cuenta la teatralidad y ambigüedad de la interpretación no verbal del actor, que completaría la escenificación *glam*. Por sus peculiaridades físicas, Matt Keeslar representaría de manera emblemática la juventud norteamericana según el estereotipo del muchacho blanco adinerado, rubio, atlético, heterosexual, de sonrisa perfecta, carente de problemas, saludable, universitario y miembro de alguna hermandad estudiantil, un poco simplón pero inmensamente feliz. Sin embargo, pone su cuerpo a disposición de la narración en la miniserie 1 para representar de manera magistral un mundo muy alejado del cliché anterior y para lanzar un capote a todas aquellas minorías que se identificarían con el “otro” extraño o alienígena que se vería reflejado en la ambigüedad e incertidumbre identitaria del *glam*.

2.4.f. Francesca Annis o la elegancia de una actriz.

En España existe un consenso entre los académicos de la lengua para definir una persona elegante como aquella que tiene buen gusto y distinción para vestir. Además, de un individuo así los mismos eruditos dicen que está dotado de gracia, nobleza y sencillez (RAE 2020). Desde el ámbito de la teoría de la moda la consideración de la elegancia en el cuerpo revestido pasa por argumentos teóricos que tendrían que ver con la aparente casualidad, el arte de la combinación, la irreproducibilidad e insustituibilidad, la mesura o la apuesta por un bricolaje vestimentario reflexionado. Teniendo en cuenta que en las páginas precedentes se ha estado profundizando en estilos del cuerpo revestido que unifican grupos de personas que comparten una forma vestimentaria estética o estilo a la que vendría aparejado un contenido ideológico, una visión concreta de la realidad, ahora se propone aventurar la argumentación hacia el recorrido que nace de “esa” persona cuyo estilo único llama a la atención y se reivindica entre el resto de individuos por unas características vestimentarias que la harían excepcional. Esa persona que los demás percibirían como original, refinada, atractiva y distinguida, teniendo en cuenta que el Universo Conocido también ofrece ejemplos claros de sujetos que servirían de encarnación de lo que aquí se expresa y a partir de los cuales desarrollar estos argumentos. En concreto, la mirada va a centrarse en la interpretación que realiza la actriz británica Francesca Annis del personaje de dama Jessica en la película dirigida por David Lynch. La figura traduce al audiovisual a una de las protagonistas de la saga, creada por Herbert a inspiración, según Knezková (2007, pp. 8-9), de su propia esposa, Beverly Ann Stuart. Se trataría de la mujer que posibilitó que el escritor norteamericano pudiese dedicarse a su obra literaria puesto

que ella fue la encargada durante años de sacar adelante a la familia. Para Herbert, Stuart sirvió de modelo del personaje de Jessica y también para la relación que mantiene la mujer con el duque Leto Atréides dentro de la narrativa. Para la realización de este análisis, se tienen en cuenta las propuestas teóricas de Calefato, pero también de Proust, Westwood, Barthes, De Pisis, Heidegger, Alexander, Evans, Naha, Knezková, Olson, Torres, Irizarry, Bogatyrev, Racinet, Heller y Purse.

Como personaje, Jessica sería una gran dama de los pies a la cabeza. Una joya humana singular admirada y deseada incluso por los más vehementes enemigos de su compañero sentimental, el duque Leto, con el que vive en concubinato. Se trata de una mujer naturalmente bella, de físico ágil y poderoso. Según el análisis de Knezková (2007, p. 41), la guapura de esta mujer sería majestuosa, regia, una hermosura universal, que sería considerada atractiva por la mayoría de las personas. Pero en su caso, el personaje contaría con algo más, alguna cosa inconcreta que lo hace especial, tal y como se explica en el libro 1, cuando se narra como su hijo Paul percibe la imposibilidad de que su madre se diluya entre los *fremen*, cuando caminan con un grupo con el que han topado en el desierto mientras huían de los Harkonnen. Eso a pesar de que todos, incluidos madre e hijo, visten un *destiltraje*: “And he noted how she failed to blend with the Fremen even though her garb was identical. The way she moved – such a sense of power and grace” (Herbert, [1965] 2007, p. 325). Gracia y poder, vinculado a la nobleza que gobierna los planetas en el Imperio del Universo Conocido, cualidades que enlazarían con la definición que ofrece la RAE de elegante, y que se sumarían al refinamiento y sabiduría de la mujer, tal y como habría sido imaginada por Herbert. De hecho, Evans (2016, p. 56) destaca, en este sentido, los manierismos y el estilo educado del habla del personaje, que serviría para proyectar el carácter de una dama de clase alta que, según esta investigadora canadiense, recordaría los estereotipos de la nobleza europea, que se centrarían, tal y como explica, en las nociones patriarcales del comportamiento femenino idealizado. Se trata de un personaje caracterizado, también, por un suspicaz halo misterioso, que la mujer se arrogaría por el hecho, entre otras cosas, de que se desconozca quienes son sus padres, haber sido criada y educada en una escuela de la Bene Gesserit y, por supuesto, pertenecer a dicha hermandad, a la que traiciona por amor. Así, Torres (2010, p. 24) apunta que el mayor fallo de Jessica, que a su vez sería el error del conjunto de la Bene Gesserit, sería permitirse la vinculación sentimental con alguien. Se trata, además, de un sujeto arcano que se daría a conocer al lector-espectador a través de sus acciones, pero con especialidad a partir de sus pensamientos, su mundo interior, cuando este es recogido de manera explícita en los libros de la saga o en sus traducciones audiovisuales.

Eso sería precisamente lo que ocurre cuando aparece por primera vez en escena Francesca Annis, la actriz británica que da vida a este personaje en la película de 1984. Jessica transita en la oscuridad de la noche, bajo una suave pero persistente lluvia, a través de lo que se intuye como el jardín de algún patio trasero del castillo de Caladan, una imponente fortaleza construida en piedra en lo alto de un acantilado sobre el mar. La escena debería enmarcarse, según Alexander (1993, pp. 14-15 y 78), en un ambiente gótico victoriano, propio de las páginas de Bram Stoker y Mary Wollstonecraft, a pesar de que el tiempo y el espacio de la historia narrada pertenecen a otra galaxia futura. Se trata, explica este investigador, de un lirismo gótico que caracterizaría la estética de Caladan y que se concreta en pasillos oscuros, vestíbulos sombríos y mujeres abatidas

vestidas de negro, enmarcadas en ventanas y puertas, que también se verían en películas anteriores de Lynch, como *Eraserhead* (1977) y *The Elephant Man* (1980). La estética se apreciaría muy claramente en la escena de presentación del personaje de Jessica (figura 4.6.1.). Mientras la mujer camina por el oscuro patio, sus ojos se mueven lentamente de izquierda a derecha y el espectador puede escuchar en forma de voz en *off* sus pensamientos, que cuestionan el por qué de la visita nocturna de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, quien fuera su instructora en la escuela Bene Gesserit. Como se sabe según avanza la historia, la visitante es también su madre biológica. De hecho, la más alta figura de la hermandad se acopló de joven con el barón Vladimir Harkonnen y fruto de aquella unión nació Jessica. En la escena, una lámpara ingrávida hace de foco móvil que sigue los pasos de la mujer e ilumina su camino en la noche. La dama es un rostro que se va acercando a la pantalla a medida que avanza en su recorrido. Esto sería así porque su cuerpo entero se concentra en el semblante, limpio y sin maquillaje evidente, lo único, además de una porción del cuello de un vestido negro, que un contundente abrigo oscuro deja expuesto a la mirada del espectador.

Afirma Heller (2017, p. 140) que la elegancia supondría la renuncia a la pompa y al deseo de llamar la atención y que quien viste de negro, como es el caso de Jessica, renunciaría incluso al color. La psicóloga parecería estar apuntando a un proceso de abandono del ego, como si la concubina del duque Atreides hubiese decidido vivir en un segundo plano. El abrigo de la mujer, prenda esencial del primero de los siete conjuntos de vestuario que luce la actriz en la versión de la película proyectada en las salas de cine en 1984, posee dos partes fundamentales, la capucha, por un lado, y el resto de la pieza, por el otro. Respecto de la primera, destaca por la forma circular, la amplitud de la porción frontal y su volumen. La rigidez con la que la capucha aguanta el movimiento del caminar de la mujer y las acometidas tenaces de la lluvia connotan la presencia de alguna estructura bajo el tejido, que serviría para dar y mantener la forma de la caperuza. La idea correspondería a la fórmula apuntada por Racinet (2017, pp. 200-201), cuando se hace eco, en imagen y palabra, de los enormes tocados a base de alambres cubiertos de tul que las mujeres nobles lucían en la Francia del siglo XVII. En el caso del abrigo de lluvia de la dama, el tul habría sido sustituido por el material con el que se ha confeccionado el resto de la prenda, que consiste en una capa con una abertura frontal, que se sujeta al vestido de la mujer por lo que parecen dos botones en el pecho. Tanto la capucha como los frontales de la capa presentan ribeteados, una franja elaborada con lo que parecen pieles animales de un tono marrón oscuro. Vestida de tal guisa, bajo la lluvia, con un conjunto en el que predomina el color negro, con todo lo que este tono implica, Jessica se convertiría en bella presencia discreta y moderada, epítome del buen gusto y de la distinción en el vestir.

El destino del caminar de la dama es el gran portón de madera que se encuentra al final del oscuro patio. Al extender la mano derecha y abrirse, la puerta deja a la vista el grupo de acólitas Bene Gesserit encabezadas por la reverenda madre Gaius Helen Mohiam que, acorde con la situación de llovizna, viste un abrigo parecido al de la concubina Atreides. A pesar de la semblanza, Jessica despunta respecto del resto de mujeres presentes en la escena. Responsable de la diferenciación positiva de Jessica, de la aureola de finura y estilo que desprende la dama, sería la ausencia de maquillaje evidente en el rostro de la actriz, la aparente sencillez de un semblante expuesto a través de la abertura de la capucha del abrigo. Lo sería, también, el ribete de pieles de la

capucha y las hojas de la capa, aparecido casi por azar, como si realmente no fuera necesaria su presencia. El detalle conseguiría generar la guinda del pastel que es la gentil *performance* vestimentaria de la actriz. El efecto vendría de lo que Calefato (2009a, p. 107) denomina aparente casualidad de los signos vestimentarios, que sin embargo han sido expertamente elegidos. No en vano, la ausencia de pieles en la caperuza de Gaius Helen Mohiam y la presencia de un leve tono de carmín en sus labios bastan para separarla de Jessica y rebajarla respecto de la que va a ser su anfitriona en la visita a la morada Atreides durante esa noche de calabobos. Son precisamente las gotas de agua, por otro lado, las que van a jugar un papel fundamental a la hora de que el espectador perciba la dimensión simbólica del abrigo de la dama, en lo relativo al refinamiento y clase de ese cuerpo revestido. Chispas de líquido elemento que se depositan sobre la prenda, que la recorren hacia el suelo por acción de la gravedad y de la capacidad impermeable del tejido, que va expeliendo el fluido en su marcha. Por su participación activa en la escena, las gotas de agua obligan a la capa encapuchada a reivindicarse como recubrimiento protector a la vez que estético, y consiguen desflorar la prenda a ojos del espectador, que pasa a percibirla como usada, y por lo tanto como chic, adjetivo que el literato francés Marcel Proust equipara a la palabra elegancia y que, según Barthes, se horroriza de todo lo que aparece como nuevo (Calefato, 2005, p. 206). Para consumir su elegancia, el abrigo de Jessica necesitaba ser deshonorado, y la lluvia habría sido la encargada de violentar la virginidad de la prenda.

Para ir a recibir a la reverenda madre, la dama Atreides ha conjuntado el abrigo que la protege con estilo de la lluvia con un vestido negro del que, en esa primera aparición en pantalla, solo se percibe un fragmento del cuello, en forma de chimenea, también conocido como cuello corola. Un vestido negro que puede ser visto en toda su plenitud justo un instante después de la secuencia del portón. La transición audiovisual entre los dos momentos se realiza a través de un fundido. Se mezcla la imagen del primer plano del rostro de la dama, en el patio trasero del castillo, observando como la reverenda madre interpretada por la actriz galesa Sian Phillips inicia el paso hacia el interior de la fortaleza, con el plano del momento en que las dos mujeres se encuentran ya en el interior de los aposentos de Jessica, a salvo de cualquier escucha indiscreta. Ambas aparecen sin los abrigos de lluvia. La reverenda madre viste la versión ofrecida en esta película de la túnica *aba* negra con la que Herbert caracteriza a estos personajes en los libros 1, 2 y 3. Jessica aparece de espaldas unos segundos, posición que permite al espectador apreciar la parte trasera del vestido que endosa, negro, de tela ligeramente brillante, hombros marcados y una cola considerable que dibuja una curva cuando la mujer se gira para posicionarse de cara a la reverenda madre con la que dialoga (figura 4.6.1.). De esta indumentaria destacaría, como ya se ha comentado, el cuello corola, que se erigiría como símbolo de elegancia suprema, y que Francesca Annis luce con tino gracias a la forma de su propio cuello, fino y alargado. Baste recordar apariciones estelares de mujeres de la realeza europea como Diana Spencer, quien fuera esposa del heredero al trono británico, la princesa Marta Luisa de Noruega o Letizia Ortiz, actual reina de España, que apostarían por este tipo de cuello en los atuendos que utilizan para ocasiones especiales y ceremonias importantes, como por ejemplo una boda. El cuello otorgaría a la concubina del duque un aire de sofisticación y clase que se acrecienta, además, gracias a la forma estética que Bob Ringwood elige para la indumentaria negra lucida en esta escena por Annis. Eso teniendo en cuenta que para el diseñador de

vestuario de esta película los trajes de Jessica fueron considerados ornato antes que nada, tal y como recoge el cronista de la producción (Naha, 1984, p. 75).

Visto de frente, el vestido contiene dos puntos que atraen la vista del espectador. Uno que debería ser situado a la altura del esternón de la mujer y otro que dirige la mirada justo a la parte superior del pubis de la actriz. Los puntos donde poner el foco de atención habrían sido marcados mediante cintas o costuras. Desde el esternón, las cintas brillantes del mismo color que el vestido remarcarían la parte inferior del pecho de la mujer, destacando el contorno de esta zona del cuerpo femenino, que también se ensalzaría mediante otra serie de líneas paralelas que unen los hombros con la cinta que cierra la parte inferior de los pechos. Desde aquí y hacia abajo, hasta la línea visual señalada por la cinta situada sobre el pubis, el vientre aparece plano, dibujando la cintura de avispa de la mujer. El diseño de este vestido parecería encajar en la teoría expuesta por Bogatyrev ([1937] 1971, p. 75), para quien la función estética de un traje tendría una estructura común con la función erótica, a la que a menudo escondería. Según el estructuralista las dos funciones tendrían el mismo objetivo, que no sería otro que atraer la atención. Jessica, de la que se ha afirmado que es ejemplo de elegante discreción moderada, ejecutaría la llamada erótica mediante sutiles detalles que aparecerían sobre su cuerpo revestido como quien no quiere la cosa, haciendo discutible o dudoso el mensaje lanzado y otorgando, en este sentido, mayor gracia a la persona que pone en marcha esa indicación. Por otro lado, las cintas situadas en la zona púbica provienen de la espalda, siguiendo el contorno correspondiente a las caderas. Izquierda y derecha van bajando ligeramente hasta unirse en la parte central, desde donde cae la cinta a modo de cinturón que cuelga. Tal y como consigue Ringwood con los *destiltrajes*, cuya forma dejaría al descubierto aquello que de hecho está cubierto por la prenda, el vestido negro con cuello corola de la dama Atréides parece mostrar, de una manera muy tenue e ingeniosa, los atributos femeninos de la actriz, cuyo cuerpo conseguiría destacar de manera delicada e inteligente, mediante el juego de cintas y costuras que han sido aplicadas sobre el vestido. Esta solución diseñada para la película actuaría a modo de “*combinaison*” sincrónica, como la que Calefato (1989, p. 23)



Figura 4.6.1. Jessica en el planeta Caladan, en la película de Lynch.

percibe en la propuesta de la diseñadora punk británica Vivienne Westwood, que optó en su momento por hacer aparecer el sostén por encima del vestido.

Con relación a la propuesta anterior, sería necesario explicar que Calefato (1989, p. 23) asume del pintor y poeta italiano Filippo de Pisis la elegancia como arte de la combinatoria. En el bricolaje vestimentario de Jessica en la escena aquí analizada el vestido negro con cintas que recorren el cuerpo, marcando sus zonas eróticas, parecería haber sido ideado para combinar con el peinado que luce la actriz, otro de los elementos que destacaría de la caracterización de este personaje. Se trata de un curioso e insólito acomodo capilar a base de ondas que convertirían la melena de Francesca Annis en una declaración de buen gusto (figura 4.6.1.). El cabello oscuro de la actriz se concentra en la parte trasera de la cabeza en una suerte de recogido en el que se intuye la realización de una trenza de grandes dimensiones que habría sido compactada sobre sí misma. La parte frontal de la cabeza viene marcada por un tupé en forma de pico descendente que nace de los cabellos laterales del cráneo, que se arquean y abomban de manera simétrica y creando dos ondas de pelo que mueren en la parte superior de un peinado que, como efecto inmediato, estiliza el rostro de la mujer haciéndolo más alargado y en cierto modo enjuto. Gracias a este recogido, la dama Jessica de esta película recordaría de alguna manera a las sonrientes modelos que aparecían en las fotografías “pin-up” de décadas pretéritas, cuyos peinados *rockabillicies* venían caracterizados por la presencia de tupés, las ondas, los rodetes y los semirrecogidos. El peinado respondería, en este sentido, a la idea expuesta por Alexander (1993, p. 15), que afirma que la década de los cincuenta sería una rica fuente de inspiración para Lynch. El peinado, por otro lado, contrasta profundamente con la imagen que ofrece la actriz en la escena en la que aparece en la cama junto al duque Leto, la noche antes de partir hacia el futuro incierto que supone la toma del feudo del planeta Arrakis. Francesca Annis aparece desnuda y con el pelo revuelto, bellísima en su abatimiento y afirmando a su amado en un hilo de voz aquella evocadora frase de “I’ll miss Caladan so much”.

El espectador accede a ese momento de intimidad de la pareja a través de los recuerdos de la dama, que rememora la escena mientras ella, su compañero y el hijo de ambos suben a la nave que los va a transportar al carguero del Gremio Espacial con el que ponen rumbo al planeta Dune. Jessica viste para la ocasión nuevamente el vestido negro de cuello corola, que recubre con un abrigo de pieles cuya colocación, aparentemente fortuita, deja los hombros de la mujer al descubierto, aunque estos no estén realmente desnudos, ya que la dama viste el indumento negro con el que el espectador la ha visto en Caladan. En la cabeza de Jessica, el peinado recogido que acaba en tupé descendente. El conjunto resulta de una feminidad prodigiosa y actuaría como pantalla o máscara para el verdadero yo del personaje, una máquina humana de matar perfecta, entrenada física y psicológicamente para alcanzar el máximo potencial somático y mental contenido biológicamente en una persona. La concubina del duque Atrides podría, si quisiera, acabar fácilmente en un combate cuerpo a cuerpo con el más peligroso y fanático de los soldados Sardaukar del emperador Shaddam IV, o con varios de ellos. Explica Evans (2016, pp. 55-56) que Jessica es una persona formidable, que detentaría algunas cualidades tradicionalmente consideradas masculinas. Sin embargo, en una demostración del concepto de la apologética mujeril, compensa lo anterior con un fuerte énfasis en sus muchas características femeninas, a través por ejemplo de su apariencia y la comunicación no verbal. La dama sería consciente de la magnitud del

poder adquirido a través de este tipo de armas, que utilizaría también a la llegada de la familia Atreides al *espaciopuerto* de la ciudad de Arrakeen.

Se trata de una ocasión formidable para que la concubina del duque sorprenda a los nuevos súbditos de su amado (y también al espectador de la película) con una magnificencia y elegancia que en su caso parecerían innatas. La magia sería total en el momento en que las puertas de la nave se abren para que la familia del duque salga al exterior. Con un sol de justicia repartiendo vehemente calor y luz cegadora por toda la explanada repleta de naves y soldados en formación, duque, concubina e hijo hacen la primera aparición en su nuevo feudo planetario respirando la esterilidad de la atmósfera enjugada (figura 4.6.2.). Ellos comparecen vestidos en uniforme de verano y la dama, más dueña que nunca, enfundada en un lujoso pero asimismo medido y singular vestido con el que va a capturar, sin duda, la mirada ajena. La mujer supondría el contraste con respecto a su compañero sentimental. Él en líneas rectas y marciales, ella en una garbosa fantasía, conformando una imagen que resumiría y avanzaría la idea propuesta por Knezková (2007, p. 20), quien defiende que en los audiovisuales de *Dune* se acrecienta la pasividad femenina contenida presuntamente en los libros de Herbert, convirtiéndose las mujeres en meros objetos mientras que los hombres, considerados como personajes pero también como audiencia, serían activos, actuarían, cuando ellas se limitarían a aparecer. La pareja permitiría una lectura desde la óptica de Calefato (1986, p. 87), al establecer los dos una combinación diacrónica, por la cual la semejanza sería el elemento protagonista. La extraordinaria caracterización de Francesca Annis para esta escena sería disfrutada como obra artístico-estética a través del plano corto ofrecido de la familia recién aterrizada, en lo alto de las escaleras que van a conducirlos al suelo *arrakiano*. Los tres Atreides intentan soportar el foganazo de luz y la atmósfera incandescente entrecerrando los ojos, gesto que encierra una gran belleza en la mujer, para la que el golpe de calor en la cara parecería confiar algún tipo de hechizo cargado de secretos que solo ella conocerá y para el que dedica un apenas perceptible amago de sonrisa. Mejillas sonrosadas en un rostro nuevamente estilizado por el peinado con tupé descendente que hace que su cabeza adquiriera forma de corazón. El recogido en la parte superior en esta ocasión

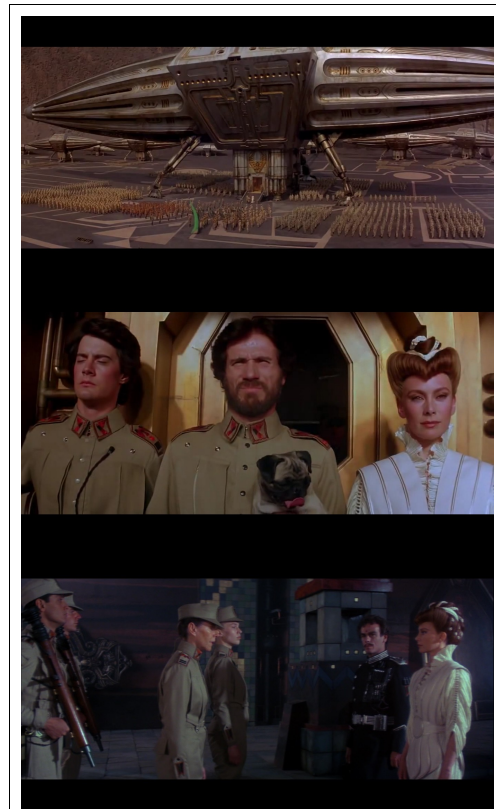


Figura 4.6.2. A la llegada a Arrakis, Jessica cambia su indumentaria negra por un vestido de fantasía blanco.

viene adornado por una fina cinta de tejido blanco, que se va intercalando en una trenza gruesa elaborada con el pelo castaño de la actriz. El ornamento está a juego con el vestido, blanco para esta ocasión. Además, se complementa con pequeños adornos cilíndricos blancos que han sido repartidos por la parte posterior de la cabellera.

La dimensión física pero principalmente simbólica del indumento sería percibida por el espectador en su plenitud cuando la pantalla ofrece un plano general de la escena y la acción se inicia. Padre, madre e hijo comienzan a descender por la escalera que les ha de conducir desde la plataforma de la nave hasta el suelo, imagen que puede ser percibida a través de la densidad de un aire cargado y en cierto modo viciado por la atmósfera de Arrakis. El vestido de la dama sería, en esencia, una nueva versión del traje negro que la mujer ha lucido en Caladan. Hombreras anchas, falda larga, cintura ceñida y vientre plano, marcado aquí por un cinturón ancho con la parte frontal en forma circular, y el toque final otorgado por el cuello corola en este caso conseguido a partir de los plisados minúsculos de una tela con la que ha sido elaborada la camisa del conjunto, con mangas de tres cuartos que dejan al aire el antebrazo. Igual que en el vestido negro de Caladan, el actual también presenta cola que arrastra ligeramente. La parte inferior del vestido consiste en una falda de tubo a la que a partir de las rodillas ha sido añadido un anexo de la misma tela plisada de la camisa, que se ensancha en los bajos haciendo un juego de vuelos que facilitan el caminar a la que viste la prenda. En este sentido, destacaría la donosura con la que Annis baja ceremoniosamente la escalera, unos pasos por detrás del duque Leto, alzando el paso con un movimiento que resulta hipnótico a los ojos del espectador. Una comunicación no verbal que hablaría toda ella de refinamiento, una *performance* que notificaría una elegancia que hiera la mirada como en un alzar de cejas, un pestañeo (Calefato, 1986, pp. 86-87). La admiración sería el efecto de una acción liviana, en este caso el vuelo de una pizca de tela movida por un pie que pisa por primera vez una tierra desconocida, sugestiva, promesa de grandes beneficios y amenaza de peligros ocultos. Todo esto, además, teniendo en cuenta que vestida por Jessica, la fantasía blanca se convertiría, en palabras de Calefato (1986, p. 87), en copia irreproducible, nunca una servil imitación, emblema de la individualidad y personalidad propia de la bella mujer de porte aristocrático.

La singularidad del vestido con el que la concubina Atreides se estrena en un nuevo mundo vendría, por ejemplo, de la original manera en la que han sido ensambladas sus diferentes partes. Cabe destacar que el conjunto contempla estructuras diversas superpuestas que se leerían como un todo. La camisa queda oculta por una cobertura semirrígida elaborada a partir de tiras de tejido blanco brillante de aspecto duro y que vienen ensambladas a modo de tejas, la primera bajo la segunda y así sucesivamente. Cada lado simétrico del cuerpo está conformado por tres tiras, que cubren la parte delantera y trasera de la mujer desde la zona genital hasta los hombros. De hecho, la extensión de las tiras es tal que la misma pieza consigue tapar delante y detrás, doblándose en los hombros para ajustarse al cuerpo del que toma la forma. La pieza queda sujeta mediante un cinturón blanco que, como se ha dicho, posee un adorno circular en la parte frontal. El porte conseguido por la mujer al vestir este conjunto es verdaderamente único, magistral. La dama Atreides adquiriría bajo este peculiar revestimiento la aureola de la insustituibilidad defendida, según Calefato (2005, p. 206), por Filippo de Pisis como necesaria para conseguir la elegancia, lo que la haría rara. El argumento sobre esta cuestión también se remite a los postulados del filósofo

alemán Martin Heidegger, quien afirma que la elegancia sustraería el cuerpo al riesgo de la sustituibilidad generalizada, a la alienación que la moda implica porque, desde su punto de vista, la moda sería desperdicio pero la elegancia sería mesura. Va a presuponerse que el vestido que luce Jessica ha sido confeccionado exclusivamente para ella, dando por hecho que una mujer de su posición social, concubina de un duque que gobierna planetas enteros, dispone de un equipo de modistas a su servicio. La prenda, especial *per se* por su idiosincrasia, se pondría en combinación con un cuerpo que, como ya se ha explicado, corresponde a una persona excepcional, tanto física como psicológicamente. La unicidad, por lo tanto, estaría garantizada respecto al cuerpo revestido resultante. Por otro lado, debería tenerse en cuenta la escenificación ejecutada por la mujer mientras baja la escalera de la nave, es decir, la adecuación de su cuerpo revestido al contexto del momento y su interacción con él. Su posado sería magnífico pero a la vez discreto, comedido, circunspecto. El conjunto, la combinación entre individuo y revestimiento, resultaría perfectamente inteligible, ponderada, sencilla, a pesar del evidente lujo que la dama transmitiría a cada leve gesto.

La concubina del duque se erigiría, en ese preciso instante, en la gran señora que estaba esperando la ciudad de Arrakeen, como se pone de manifiesto en la escena en la que, junto al doctor Yueh, Jessica pasa revista al personal del nuevo hogar *arrakiano* que la familia va a habitar en la película de Lynch (figura 4.6.2.). La secuencia comienza con el médico y Jessica entrando en plano por la parte superior izquierda de la pantalla. Acceden a una sala en la que diversos miembros de la tropa están descargando cajas y enseres, una estancia de luz tenue y atmósfera lóbrega. Pero la presencia de la dama supone una inyección de fulgor en la estancia. Justo a su entrada, una lámpara suspendida en el aire activa el mecanismo que la hace funcionar, iluminando cual foco los pasos de la mujer, que se convierte en el punto de atención de la imagen gracias al puntero de claridad proyectado sobre ella y que la hace destacar en una habitación oscura. Jessica brillaría, en este sentido, por contraste. Disparidad entre la blancura de su vestido iluminado y la sensación tenebrosa de la sala. Oposición entre la feminidad de su atuendo y la masculinidad de las dos soldados mujeres con las que interactúa verbalmente antes de supervisar al equipo de sirvientas. Antítesis de su estilo delicado en contraposición a la rudeza y bastedad de los ropajes con los que se revisten las doncellas que van a atender las necesidades domésticas de la familia aristocrática que ocupa a partir de ahora los mandos del planeta. La escena comentada supondría el cierre de un capítulo estilístico para la mujer porque, en la película de 1984, la caída de la Casa de Atreides a manos de sus enemigos Harkonnen implica abrir la puerta a nuevos revestimientos para el personaje, relacionados con el espacio físico que debe transitar la dama, el desierto, pero también con la posición que la mujer se ve obligada a asumir y atender en la nueva sociedad de acogida, las tribus *fremen*, donde tanto Jessica como su hijo se refugian después de huir del ataque de sus adversarios.

Todo comienza la noche en la que el doctor Yueh consuma su traición, dejando el Palacio de Arrakeen sin los escudos energéticos que funcionan de defensas exteriores y posibilitando el ataque Harkonnen. Con la familia Atreides apresada, la película ofrece al espectador una imagen completamente diferente de Jessica, que hasta el momento habría actuado como una distinguida, refinada y glamurosa madre del heredero de un ducado galáctico. Ahora el barón Harkonnen y sus secuaces vuelven a tomar el control del planeta Arrakis. La maldad gratuita y sádica vuelve a imperar y esa vileza se ceba

con la bella mujer. En la noche de autos en la que va a impartirse la peculiar y retorcida justicia Harkonnen sobre la familia del duque, Jessica aparece en escena, a la vista del espectador, completamente aturdida en una camilla, en camisón de raso, con el pelo revuelto, las manos atadas y amordazada (figura 4.6.3.). La imagen contendría un cierto regusto sadomasoquista, por cuanto que lo primero que puede ver la mujer cuando abre los ojos son un par de pesadas botas negras de cuero que flotan sobre ella. Según explica Olson (2008, p. 183), las botas se revelan como las del barón Harkonnen, que usa suspensores para moverse, lo que le ofrece una ventaja de altura sobre la mujer postrada en la camilla. Las botas, además, simbolizarían la fuerza masculina brutal, dominante, que pretende someter y vejar a la mujer de manera perversa, como acaba ocurriendo. El hecho de que Jessica vista en camisón, prenda que se intuye bajo la manta grisácea que recubre su cuerpo, haría pensar que la dama ha sido capturada mientras dormía. Vestida de esa manera, que haría a su cuerpo aún más frágil ante los peligros potenciales, resultarían más humillantes si cabe los abusos físicos y psicológicos a los que van a someterla el *mentat* Piter de Vries, cuchillo en mano, y el propio barón, que llega a escupir de manera repugnante sobre el rostro de la dama, como acto de postrero desprecio, desconociendo que la mujer a la que está denigrando de esa implacable manera sería en realidad su propia hija.

Jessica es vilipendiada sin compasión y enviada junto con su hijo a morir en el desierto, espacio lacerante que se convierte, en un giro diametral de la narración, en refugio de ambos una vez consiguen acabar, después de un forcejeo, con los dos soldados a los que Piter de Vries ha encargado deshacerse de los cuerpos. Sugerente y evocadora es la secuencia en la que madre e hijo consiguen salir de la pequeña nave con la que estaban siendo trasladados a las profundidades de la arena y en la que el doctor Yueh, en un último acto de lealtad, habría escondido *destiltrajes* y un *fremkit* que aseguran la supervivencia de la dama y el heredero ducal en el peligroso páramo planetario. El vehículo se ha accidentado y una afectada Jessica, con el pelo suelto enmarañado y con la amplia camisola de noche blanca, corre por la arena para refugiarse en una oquedad del montículo rocoso próximo a la damnificada nave (figura 4.6.3.). Recostada en la piedra, la dama lamenta su suerte, presa de emociones dolorosas, entre las que destaca la que siente por la muerte de su amado duque. Su imagen afligida se erigiría en encarnación de la caída, la desgracia, el ocaso, la ruina. Lo ha tenido todo, una potentada de la mano de un hombre poderoso, pero ahora se esconde frágil bajo un magnífico camisón blanco bordado, recordatorio del estatus perdido, en el interior de la dura roca negra del desierto. El pelo está manchado de polvo y su cara transmite angustia y padecimiento. Con todo, la *performance* de Francesca Annis consigue algo que parecería imposible. Corriendo desesperada y en un amplísimo pijama por la arena dejando un hombro al descubierto, cayendo sobre la roca o refugiándose en su dolor, dama Jessica no habría perdido un ápice de belleza y estilo, cumpliendo a rajatabla con la idea propuesta por Calefato (1986, p. 87) de que el cuerpo elegante sería aquel que disfruta del privilegio de poder ser elegante con un trapo encima. La Jessica de Francesca Annis podría haber salido huyendo cubierta con un saco y, casi seguro, habría resultado poderosamente magnética y graciosamente estilosa.

Este planteamiento exitoso por parte de la actriz se repetiría, de hecho, desde este momento y hasta el final de la película, intervalo en el que el espectador va a poder ver a Jessica en *destiltraje*, en ropa ritual con la que participa en la ceremonia de la toma

del Agua de Vida y en túnica *aba* negra, convertida ya en reverenda madre de los *fremen*. En este punto del relato relacionado con este personaje, resulta interesante tener en cuenta la apreciación propuesta por Knezková (2007, p. 46), que se hace eco del trasfondo que implicaría que la concubina del duque decida libremente participar del rito del Agua de Vida estando embarazada de su hija Alia. Según esta investigadora, Jessica actuaría siguiendo sus propios intereses, es decir, buscando una posición social ventajosa entre los *fremen* y este hecho pondría en peligro de muerte a la niña que está gestando, lo que contradiría el rol de nutridora de vida que presuntamente le habría sido asignado en la historia. Pero como ya se ha explicado, Jessica es un personaje extraordinario, que en muchas ocasiones colocaría al público en una posición descentrada respecto de lo que se esperaría, estereotípicamente, de una mujer. No hay que olvidar que Annis da vida a una Bene Gesserit, ejercitada en las más avanzadas disciplinas científicas y sutiles experimentaciones psicológicas, pero entrenada también en los más inclementes adiestramientos físicos tal y como imaginó Herbert. La actriz británica, por tanto, debería ser creíble en las escenas en las que el cuerpo de su personaje es puesto a prueba. Lo hace enfundada en la versión del *destiltraje* ofrecida en esta película, una indumentaria que la actriz vestiría con aplomo y dignidad (figura 4.6.3.). Jessica se calza por primera vez el traje de destilación en la gruta en la que se refugia con su hijo. Bajo la prenda, su porte sigue siendo regio, a pesar de la desarreglada melena que cae por el lado izquierdo del pecho. Sobre la arena, el espectador puede ver a Jessica corriendo y sorteando dunas en dirección de una montaña que va a protegerla del ataque de un gusano. También luchando contra Stilgar, el líder de la tribu *fremen* con la que topan en el interior de una gruta. El hombre es el más fuerte de entre los recios y aguerridos *fremen*, así que la imagen de la dama en *destiltraje* negro reduciendo y manejando a voluntad al poderoso guerrero se pondría al mismo nivel de otras mujeres fuertes, autónomas, inteligentes y resolutivas



Figura 4.6.3. La caída de la Casa de Atreides supone la evolución vestimentaria de Jessica, a la que puede verse amordazada y maniatada, en camisón, en *destiltraje*, y vestida para participar del rito de la toma del Agua de Vida.

que pueblan el imaginario colectivo occidental. Pero Annis, en la piel de Jessica, sería un poco como Charlize Theron en *Aeon Flux* (Karyn Kusama, 2005), que después de haber sobrevivido en la escena final de la película a la explosión de un zepelín y caer cientos de metros hacia el suelo, no muestra rasgos de su esfuerzo físico como serían, apunta Purse (2011, pp. 185 y 196), una cara enrojecida, sudoración, dificultad para respirar o los rasguños faciales y la suciedad que se esperaría en tales circunstancias. Su físico permanece inalterado, alejado de la “mujer enojada” que representaría Theron en *Monster* (Patty Jenkins, 2003), de cuerpo también activo, físicamente efectivo, agresivo y magistral en su proyección de la propia fuerza, una corporeidad cuyas tensiones y dolores sí serían experimentados por el espectador ya que se mostrarían en primer plano, desafiando los comportamientos de género apropiados según el cine “mainstream”. En su proceso de saltarse las normas, la Bene Gesserit resultaría más sofisticada, adquiriendo, según la interpretación de Irizarry (2013, p. 20), un ramalazo “femme fatale” al destacar como una rompe reglas extremadamente bella e inteligente.

De todos modos, en la película de Lynch las aventuras de la Jessica más “guerrera” acabarían aquí. Este sería en esta producción el único pasaje donde la concubina del duque haría valer su físico y sus dotes de luchadora para enfrentar amenazas violentas. Eso a diferencia de las novelas de la saga, donde este tipo de situaciones serían más habituales según se va desarrollando la historia, tal y como se recoge asimismo en las miniseries 1 y 2. En la película de 1984, el abordaje de un personaje tan poliédrico y con tanto potencial como dama Jessica resultaría más bien reduccionista y, por tanto, según se va desplegando la narración, la concubina del duque Leto vuelve a asumir rápidamente un rol que la situaría de nuevo en un plano más convencional con respecto a su género. De hecho, sobre todo trasciende su faceta de madre. En este sentido, Knezková (2007, pp. 37 y 41), afirma que a nivel literario la dama habría recibido la asignación de madre-esposa pero ella iría más allá de este rol estereotipado, ya que sería un personaje activo que toma decisiones propias. La más trascendente, la de engendrar un hijo para hacer feliz a su amado duque, contradiciendo la orden de la Bene Gesserit de concebir una niña que, según el plan eugenésico de la hermandad, debería haber sido casada con el heredero Harkonnen. En cualquier caso, hasta que la mujer vuelve a ser considerada solo a partir de su relación pasiva con sus hijos Paul y Alia, el espectador ha tenido ocasión de disfrutar visualmente con el cuerpo de Annis expuesto a través del filtro del *destiltraje*, mientras corre por las dunas o pelea con Stilgar, teniendo siempre presente en la mente la máxima de Calefato (1986, p. 87) de que un cuerpo bello no siempre sería elegante, pero un cuerpo elegante siempre sería bello. La idea se relacionaría con el privilegio gozado por esta actriz británica, cuya manera de trabajar y forma de ser ofrecería un resultado en pantalla que la convertiría en emblema de distinción, como va a poder comprobarse en las próximas líneas.

El estadio final de la apariencia estética de dama Jessica en la película de 1984 sería el de reverenda madre. Pero para poder conseguir ese estatus religioso entre los *fremen* la dama va a tener que someterse a la peligrosa prueba del Agua de Vida. La ceremonia tiene lugar en una de las salas excavadas en la roca del *sietch* habitado por la tribu de Stilgar, donde Jessica yace en una especie de lecho a la espera de que le sea administrado el tóxico líquido azul (figura 4.6.3.). Va vestida con ropas rituales, de las que destacaría la túnica de motivos geométricos en el pecho y cuello, perceptible solo unos instantes gracias a un plano general del lugar. También lleva una gran cofia

grisácea que, se intuye, serviría para recoger y anular la gran cabellera de la mujer. Con respecto a la túnica, parece similar a la capa que Paul luce, convertido ya en Paul-Muad'Dib, como Manto Imperial ante el depuesto Shaddam IV, por lo que se inferiría que el vestuario diseñado para esta película contempla los motivos geométricos como indicados para representar rituales políticos o religiosos. En este último caso, la belleza natural de Annis vuelve a ser protagonista de una escena en la que el rostro de la mujer, caracterizado por unas sombras de ojos de un tono grisáceo similar al de la cofia que recoge su melena, centraría toda la atención de la mirada del espectador hasta que la droga iniciática comience a hacer efecto y la narrativa audiovisual, acompañada de una voz en *off* que explica los pasos de todo lo que está aconteciendo, ilustre las tremendas consecuencias del Agua de Vida sobre la consciencia de la mujer y su cuerpo, incluido el nacimiento prematuro de Alia Atreides. Superada esta prueba con los *fremen* como testigos, Jessica se convierte en una reverenda madre con todas las consecuencias. Ello implica su caracterización *ad hoc* para el ejercicio de ese rol. Este hecho permite ver a la actriz británica vestida con la versión de Herbert de la túnica *aba* negra ideada por el equipo de Bob Ringwood, que además ha propuesto para las Bene Gesserit un bricolaje vestimentario que incluye la cabeza completamente afeitada (figura 4.6.4.). Así han podido verse a Gaius Helen Mohiam y al grupo de acólitas que la han acompañado en la corte de Shaddam IV y en la visita que realiza al inicio de la película al castillo de Caladan. Destacar en este sentido la delirante y perturbadora imagen que ofrece Francesca Annis la primera vez que el espectador puede verla caracterizada de esta guisa, una escena que coincide además con la toma del Agua de Vida por parte de su hijo Paul. En esta película el relato de la forma en la que este rito se desarrolla implica relacionar mediante imágenes la consciencia interconectada de Paul, su madre, su hermana pequeña y su abuela, la reverenda madre Gaius Helen Mohiam. Cuando el chico toma el Agua de Vida y su percepción se expande hasta extremos insospechados, la convulsión resultante es tan fuerte que derrama sangre por los párpados. Un efecto similar al que sufren su madre y su hermana, que se arrastran de dolor por las grutas del *sietch* sangrando también, pero en su caso por la nariz, como le ocurre a la abuela, tendida en el suelo del palacio imperial de la Casa de Corrino, en el planeta Kaitain, tal vez a años luz de distancia. La visión es hiriente, sobre todo en lo que se refiere a Jessica y su hija pequeña. Ambas aparecen arrastradas por el suelo y recostadas en la roca, vestidas de negro, completamente calvas y con sangre por la cara, lo que resultaría grotesco.



Figura 4.6.4. En el rol de reverenda madre, Jessica se afeita la cabeza y viste la túnica *aba* negra.

Este sería un primer esbozo de la nueva apariencia de la dama, que puede ser vista en su total plenitud como reverenda madre cuando Paul consigue ganar la batalla contra el emperador y le cita en el Palacio de Arrakeen para proclamarse nuevo dirigente del Imperio del Universo Conocido. La comitiva Atreides hace acto de presencia en el gran salón de audiencias del palacio bajando las escalinatas de acceso. Tal y como aconteciese a su llegada al planeta, Jessica camina unos pasos por detrás de su hijo, que lidera el grupo como hiciese su padre antaño. La dama endosa un vestido muy similar al que ya ha sido visto en otras Bene Gesserit de esta producción audiovisual. La pieza es negra, hasta los pies, con un escote de tipo cuello barco. Una cinta por debajo del pecho marca su silueta, como se hiciera en su momento en las modas iniciales del Primer Imperio francés (Racinet, 2017, pp, 222-223). Desde justo debajo del pecho nace una franja de color amarillo que transcurre hacia el suelo por la parte frontal del vestido, un ribete que se va ampliando y que ocupa unos treinta o cuarenta centímetros de todo el perímetro de los bajos de la falda. Las mangas vuelven a ser de tres cuartos, abiertas en la parte frontal, y un tocado que recuerda por su forma al peinado que había lucido Jessica en sus días felices sirve como punto de partida de una gran capa negra y también ribeteada de amarillo, que arrastra por el suelo. No es este, desde luego, un vestido demasiado favorecedor, pero Francesca Annis vuelve a hacer gala de su encanto natural, que consigue que el espectador la vea en cierto modo bella y atractiva, incluso vestida de esa guisa. Reseñable, cuanto menos, sería el juego óptico propuesto por Lynch en la escena aquí mencionada, que acaba con un duelo a muerte entre Paul y el último descendiente de la Casa de Harkonnen, Feyd-Rautha. En algunos momentos, el director opta por ofrecer la pelea a través de un plano cenital. Esta perspectiva permitiría al espectador percibir la colocación de la capa que complementa la túnica de Jessica, una tela que circunda el cuerpo de la reverenda madre y que, en el contexto de esta producción audiovisual, lanzaría un mensaje claro de poder a los ojos entrenados del espectador. No en vano, así viste el Manto Imperial Shaddam IV en el apogeo de su mandato. Así lo luce también Paul-Muad'Dib cuando, ante los vencidos, recibe de un sacerdote la capa con la que afianza simbólicamente su poder sobre los presentes y lo ausentes, los millones y millones de personas que habitan los innumerables planetas del vasto territorio cósmico que a partir de ahora va a quedar bajo su mando. La reverenda madre Jessica, santa madre de Paul-Muad'Dib según los *fremen*, es a todas luces una autoridad en Arrakis y por ende en el Universo Conocido, un mensaje ratificado en pantalla por la posición con la que colocaría la túnica en el suelo, en torno a su cuerpo. Un emplazamiento físico pero también psicológico y social, que al realzar a la mujer convirtiéndola en dignataria la alejaría, también, encumbrándola en una terrible soledad. Sería ahí, precisamente, donde reside su verdadera elegancia, que, como explica Calefato (1989, pp. 23-24), no nacería más que del estudio amoroso y particular de un solo individuo, como una obra de arte del detalle, que daría un toque justo al conjunto y haría pasar la nimiedad como casual. Jessica habría dado incontables muestras de lo que aquí se reivindica a lo largo del metraje que conforma la película de Lynch, convirtiéndose, como se ha propuesto en páginas anteriores, en una joya humana singular, de destellos discretos pero deslumbrantes. Como actriz, Francesca Annis se erigiría en esta producción en una gran dama de los pies a la cabeza.

Aquí se ha analizado la elegancia resultante de la combinación de un personaje de ficción de características notables y gran potencial narrativo con la actriz que le da vida, una persona cuyo cuerpo y psicología la harían enigmáticamente especial a ojos del

espectador. Esta combinación se enmarcaría, además, en la atmósfera oscura conseguida en la película de Lynch. El recorrido vestimentario del personaje comienza desde la elegancia de la ropa negra, discreta y moderada para acabar en el hábito religioso, también negro, que conferiría a la mujer un aire de poder casi irreal, místico. Sus indumentos incluyen detalles aparentemente azarosos e interactúan con el entorno para adquirir peculiaridades que los convertirían en prendas chic, como ocurre con el abrigo que Jessica luce bajo la lluvia de Caladan. El vestido negro de cuello corola reivindica su distinción, convirtiéndose en ejemplo del ornato puro, con cintas o costuras que dirigirían la mirada a los atributos sexuales de manera velada, casi imperceptible, y que combinan con un peinado de inspiración roquera que convertiría a la actriz que lo luce en efigie fascinante. A su llegada a Arrakeen, el personaje destaca por el color blanco, más propio de climas cálidos, y aparecería en combinación diacrónica con su amado, él en uniforme militar, ella en una femenina fantasía, de escenificación singular, que la ubicaría en un marco creado por la aureola de la insustituibilidad. El estilo del personaje protagonizaría un viraje de ciento ochenta grados después del ataque Harkonnen, pero conseguiría mantener la elegancia que la caracteriza incluso cuando aparece presa en camión, representando su etapa como refugiada vestida en *destiltraje* y ejerciendo de reverenda madre *fremen* en túnica *aba* negra y completamente calva. Francesca Annis en el papel de Jessica vendría a confirmar que el cuerpo elegante poseería el privilegio de serlo con un trapo encima, erigiéndose en grácil, noble y sencillo emblema de la distinción y el buen gusto.

2.4.g. ¿Quién es el verdadero dandi en el Imperio del Universo Conocido?

Si bien sería cierto que se ha elegido a la dama Jessica interpretada por Francesca Annis para explorar algunas cuestiones relacionadas con el cuerpo revestido elegante, la ficción imaginada por Herbert no acotaría el desarrollo del concepto a un único personaje de género femenino. Los libros 1 y 3, la película y las miniseries 1 y 2 resultarían espacios culturales propicios en los que recorrer aspectos y matices de la elegancia masculina, incluso aquella que, llevada hacia una posición un tanto radical, devendría dandismo, tanto masculino como femenino. Ahora van a exponerse situaciones e individuos del paisaje vestimentario analizado que responderían positivamente, en mayor o menor grado, a las premisas que definirían la figura del dandi, ya sea actual o clásico, ya relacionado con la nueva fisionomía masculina o con el detalle vinculado a la elegancia. El tipo de hombre aquí tratado habría sido tachado, en algunos casos, de machista o misógino y, en el Universo Conocido, ciertamente ocurre que el dandismo concordaría en algunos individuos con una mente psicopática que pretendería abusar de la mujer. En cualquier caso, se trataría de personas enfrentadas a la vulgaridad, que manipularían el indumento para resaltar su unicidad y que comunicarían socialmente a través de una señalética del cuerpo revestido que solo ellos y ellas serían capaces de comprender. Este acercamiento a la figura del dandi en el universo se realiza a partir de las aportaciones teóricas de Calefato, Giannone, Barthes, Velasco de la Fuente, Freitas, Precup y Castiglione.

Uno de los primeros apuntes psicológicos ofrecidos por Herbert sobre Feyd-Rautha, el sobrino designado para heredar la baronía de la Casa de Harkonnen, tendría que ver con la preocupación del joven aristócrata por los detalles. Herbert lo hace, además, poniendo en relación el cuerpo del muchacho con las prendas textiles que lo recubren,

en este caso al focalizar la atención del lector sobre unos leotardos negros mientras Feyd-Rautha, el barón y el *mentat* Piter de Vries analizan los pormenores de la futura contienda con los Atreides en el segundo capítulo del libro 1: “The sullen-faced youth stirred in his chair, smoothed a wrinkle in the black leotards he wore” (Herbert, [1965] 2007, p. 14). Un solo gesto, extender una mano para alisar la arruga que ha aparecido en las mallas negras, serviría al lector para ubicar el personaje entre aquellos hombres preocupados por su apariencia física, tanto la que ofrecen en público como la que brindan en la intimidad. No en vano, la reunión a tres bandas en la que participa el muchacho sería de carácter privado por lo que el gesto adquiriría un valor superior respecto de una misma acción realizada, por ejemplo, en una audiencia en la corte o un festejo junto a los miembros de otras grandes familias. Aplanar la rugosidad de un pantalón ajustado sería síntoma de leve coquetería, aunque también estaría hablando, en palabras de Calefato (2005, p. 206), de cierta actitud y práctica de la elegancia, que tendría en el detalle una de sus formas expresivas más originales. Ante el gesto, el lector podría preguntarse si el sobrino del barón Harkonnen es un dandi. Resulta prematuro proclamar tamaño veredicto si bien sería cierto que Feyd-Rautha pertenece a la élite estamental del Universo Conocido, flor y nata humana en cuya trayectoria se colocarían, de manera consustancial, la elegancia, la distinción y el lujo con las implicaciones sociales, políticas y estéticas aparejadas. De todos modos, la literatura no va a desarrollar el camino abierto por el gesto de acicalado del joven noble, algo que lo situaría en la órbita de un George Bryan Brummell o de un Oscar Wilde del firmamento del futuro. De él se aportan, a lo largo del libro 1, descripciones de su cuerpo revestido relacionadas sobre todo con su complexión atlética, sus virtudes en la lucha y, por lo tanto, los equipamientos materiales que endosaría un hombre en este tipo de situaciones y disputas.

Se debe esperar a la aparición de las traducciones audiovisuales de la historia para que el dandismo potencial del personaje sea explorado y, en cierto modo, desplegado. Una avanzadilla se encuentra en la interpretación de Feyd-Rautha realizada por el cantante y actor inglés Sting en la película de 1984, con un sobrino Harkonnen bajo un admirable y singular traje-armadura pero que más allá del armígero bricolaje vestimentario, poco ofrece el joven en relación con lo que se esperaría de un noble con ramalazo dandi. Más sugerente resulta en este sentido la caracterización a la que es sometido el estadounidense Matt Keeslar en su interpretación del personaje para la miniserie 1. Vestido de rasos bermejos y paseando con garbo y presunción multitud de enigmáticos complementos o metonímicos abalorios dorados, este Feyd-Rautha sí que cumpliría con la distinción elitista basada en el detalle, propia de un dandismo, en cualquier caso, actualizado y sometido a la fuerza creativa del diseñador de vestuario Theodor Pistek, comparable aquí al vigor evolutivo de una estrella supernova. De todos modos, sería justo hacer mención a una situación que inmiscuye tanto a Sting como a Keeslar y que los convertiría en referentes para el dandi del siglo XXI occidental, al aparecer mostrando sus cuerpos musculados semidesnudos y completamente afeitados, cual anuncio publicitario de la más exquisita cosmética masculina (figura 4.7.1.). Feyd-Rautha Harkonnen sería, a ojos del hombre del nuevo milenio, ejemplo estético en el que verse reflejado, cuerpo en el que el cuidado, el bienestar y la tonicidad de la piel serían valores a seguir y en el que, como protocolo habitual de aseo, requisito de distinción y elegancia, el hombre se depilaría el pecho, la espalda y las piernas, con la idea, propone Calefato (2011b, p. 56), de hacer sobresalir la calidad sedosa de su piel,

evocando valores que remitirían a una nueva fisonomía masculina. En este sentido, el dandi de hoy en día, reflejo, recordatorio y evolución inspirada en los dandis clásicos, lo sería a partir de un engalanado detallista pero también porque su acicalado implicaría, en gran medida, una serie de atusados que acabarían con el cuerpo del hombre completamente rasurado o, más aún, convertido en el cuerpo de un pipiolo sin pelo en el pecho, como sería el caso de los Feyd-Rautha de 1984 y de 2000.

Calefato y Giannone (2007, p. 85) afirman que el dandi, como figura histórica y artística ligada al género masculino, habría sido tildado de machista y misógino. Se corresponde o no con la realidad este apunte, la verdad es que la relación de Feyd-Rautha Harkonnen con las representantes del género femenino sería cuanto menos peculiar, tirando a dañina. En el libro 1 las interacciones entre el joven aristócrata y las mujeres serían cualitativamente inexistentes, más allá de los contactos con las meretrices que le darían servicio en el ala de placer del Palacio de Harko, en el planeta Giedi Prime. Las prostitutas, además, acaban siendo asesinadas por Feyd, según órdenes del barón como represalia por el intento de magnicidio del sobrino contra el tío. Por otro lado, en la película de 1984 el Harkonnen increpa a la compañera de Paul-Muad'Dib, la *fremen* Chani, de quien se burla justo antes de la batalla cuerpo a cuerpo entre él y el nuevo emperador. Además, en la miniserie 1, Feyd-Rautha acosa y utiliza sexualmente a varias féminas. En conjunto, se afirmaría atendiendo a lo presente, que la plasmación transmediática del personaje sí que resultaría un tanto sexista y prepotente respecto de las mujeres, ante las que parecería sentir mala voluntad. Pero no es la única figura de la saga sospechosa por su manera de tratar a las señoras y señoritas. El *mentat* al servicio de la Casa de Harkonnen superaría al sobrino del barón en el grado de toxicidad con el que se relaciona con ellas, especialmente en lo que tiene que ver con sus intenciones, en concreto con dama Jessica. Piter de Vries parece estar obsesionado con la concubina del duque Leto y espera recibirla como recompensa, por los servicios prestados, una vez la Casa de Atreides haya sido vencida. La mujer sería para él un trofeo con el que disfrutar a conveniencia. En su caso, recordando el *modus operandi* de algún psicópata famoso presente en el imaginario colectivo, su goce personal pasaría por el sufrimiento de la mujer, tal y como intuye el propio barón:

Piter took five curiously mincing steps into the room, stopped directly behind Feyd-Rautha. There was a tight air of tension in the room, and the youth looked up at Piter with a worried frown.

'Do not toy with Piter, Baron,' Piter said. 'You promised me the Lady Jessica. You promised her to me.'

'For what, Piter?' the Baron asked. 'For pain?' (Herbert, [1965] 2007, p. 16)

Incluso la propia Jessica, drogada, maniatada y amordazada la noche en la que Arrakeen cae nuevamente en manos del barón, es la que deduce, mediante el entrenamiento recibido durante sus años de formación en las escuelas de la Bene Gesserit, la peligrosidad real del asesor de confianza de Vladimir Harkonnen: "The voice was tenor. It touched her spine with a wash of coldness. She had never heard such a chill voice. To one with the Bene Gesserit training the voice screamed: *Killer!*" (Herbert, [1965] 2007, p. 183).

En este punto habría que tener en cuenta aquello que explica la abogada y criminóloga Paz Velasco de la Fuente (2018, pp. 301-302), para la que la imagen de los psicópatas

ofrecida por la literatura sería engañosa. Personajes de ficción como Hannibal Lecter creado por Thomas Harris, siendo la personificación del mal y por lo tanto mereciendo



Figura 4.7.1. Feyd-Rautha Harkonnen en la película y en la miniserie 1 exhibiendo piel afeitada. Abajo, el *mentat* Piter de Vries en dos escenas diferentes, con y sin guante en la mano izquierda.

a priori el rechazo más absoluto, conseguirían el favor del público por el hecho, según la experta, de estar mitificados. La criminóloga se remite a estudios sobre la representación narrativa de los psicópatas, que concluirían que en los años noventa la imagen respondería a estereotipos como que dichos personajes poseerían gran inteligencia y serían, mayormente, elegantes y vanidosos. Según este hilo argumental, sería a partir del cambio de milenio cuando el cine habría comenzado a mostrar psicópatas más realistas, de perfiles más clínicos y psicopatológicos, entre los que destacaría la falta de empatía, la crueldad, la ausencia de remordimientos y de emociones y la sangre fría. En la mente, en estos momentos, el personaje de Red John, de la serie de televisión policiaca estadounidense *The Mentalist* (2008-2015), estrenada por la CBS. Según Freitas (2015, p. 76), junto con *Saw* (James Wan, 2004) o *Dexter* (2006-), esta dramaturgia americana aprovecharía y mostraría personajes que serían, desde el punto de vista del psicoanálisis, psicópatas primarios o “serial killers”. La serie narra las vicisitudes de Patrick Jane (Simon Baker), mentalista que colabora con la policía en la resolución de crímenes motivado por el asesinato de su esposa y su hija a manos de Red John. El crimen de su familia lo habría traumatizado hasta tal punto que sería incapaz de recordar en qué condiciones encontró a sus seres queridos muertos. A este respecto, Precup (2013, pp. 183-184 y 186) teoriza que la inteligencia considerable del “serial killer” estaría detrás de la incapacidad para resolver el caso por parte de Patrick, que no consigue recuperar el uso de sus recuerdos. Tal vez una lectura alternativa sería que Red John

no es tan inteligente como el público pudiera pensar sino que los errores del mentalista para cazarlo se deberían al bloqueo emocional a causa de su trauma insoportable, que no le influiría durante la investigación de otros muchos casos que resolvería de manera

satisfactoria. En cuanto a Piter de Vries, parece claro que Herbert habría pretendido crear un sádico maligno. Lo sería, además, por influencia del barón Harkonnen, otro demente perturbado que encajaría en el perfil psicopático, que parece haber llevado a un punto extremo a su asesor a partir de su propia vileza, tal y como atestigua la concubina del duque Atreides: “Jessica heard the clue-tones in the man's voice, allowed herself an inward shudder. *How could the Baron have made such an animal out of a Mentat?* (Herbert, [1965] 2007, pp. 183-184). De Vries seguiría siendo un perverso canalla en la versión ofrecida por el estadounidense Brad Dourif en la película. Respecto de la dama Atreides, este *mentat* lamenta tener que renunciar a los “placeres” que había imaginado para la mujer, una vez el barón ordena que tanto ella como su hijo sean abandonados en el desierto, para que sean devorados por los gusanos.

En la miniserie 1, el actor Jan Unger es el encargado de pasear la malignidad del personaje en pantalla, pero en este caso destacando su vertiente de estrategia retorcido y sin entrar en los juegos psicológicos a partir del deseo que pudiera sentir hacia la concubina del duque. El personaje se quedaría, por tanto, en un plano superficial. De hecho, es su exterioridad lo que más llamaría la atención en la miniserie 1. Jan Unger aparece vestido por Theodor Pistek en terciopelo rojo (figura 4.7.1.). La parte superior de su atuendo recordaría una casaca militar, con abotonadura falsa y por tanto de función meramente estética. Las mangas, anchas, llegan hasta el codo. Los antebrazos del hombre aparecen cubiertos con sendas piezas tubulares de piel roja, que llegan hasta las muñecas y que se cierran, aparentemente, gracias a seis botones también rojos. Las manos están cubiertas por guantes de punto fino del mismo color. Por otro lado, De Vries luce un sombrero con forma de doble cono invertido fabricado a partir de terciopelo rojo oscuro, como el traje. Es doble porque de la pieza principal surge una igual pero de menor tamaño. En el sombrero, además, ha sido añadido un adorno naranja a juego con el cuello *mao* de la casaca. Esa vanidosa imagen de hombre elegante y sofisticado, al que se presupone inteligente por su condición de *mentat*, unido a los modales primorosos y la forma de hablar afectada, transmitirían al espectador el dandismo del personaje. La imagen de unicidad e irrepetibilidad masculina se conseguiría aquí, tal y como ocurre con la figura del dandi clásico, a partir de detalles, como la elección del terciopelo para la elaboración del vestido, teniendo en cuenta que existe una amplísima gama de tejidos donde elegir. También por el hecho de que el ribete del sombrero haya sido elaborado a partir de raso naranja cuando el conjunto es básicamente rojo. O que Piter de Vries aparezca en alguna escena sin el guante izquierdo, sin que la ausencia responda a una lógica clara, plausible y manifiesta, o que sirva intencionalmente a la narración de la historia. Este detalle sería clave y, de hecho, parecería tratarse más bien de un capricho del personaje, que decidiría llevar o no uno o ambos guantes en función de algún razonamiento interno desconocido. Se trataría, de hecho, de una críptica manera de lanzar mensajes a la audiencia, una manifestación casi furtiva de la elegancia que únicamente él, Piter de Vries, sabría leer. En este sentido, Calefato (2016c, p. 117) explica que Barthes ya avisó de la semiclandestinidad de la señalética de la distinción y de la imprevisibilidad con la que el dandi manipularía los signos. De Vries sería un figurín coqueto y presumido, oscuro y enigmático en la manera en la que su cuerpo revestido, que incluye elementos prácticamente ininteligibles, se exhibe ante el público. Además, siguiendo a Calefato (2005, p. 206), parecería no participar del antagonismo entre clase superior e inferior, sino que más bien se contrapondría él mismo como individuo a la idea de vulgaridad.

Él y sus distinguidos pormenores vestimentarios frente a la ordinaria multitud, ya sea la conformada por el vulgo ya la integrada por la crema social, que en ocasiones y a ojos del dandi también resultaría muy chabacana y corriente.

Un ejemplo preciso de aquello que aquí se argumenta se encuentra nuevamente en la miniserie 1, dirigida por John Harrison, que en la escena de la cena de gala, organizada por dama Jessica en el Palacio de Arrakeen, pondría en relación la elegancia dandi que representa el duque Leto vestido de fiesta, otra actualización posible del dandi clásico, con la chocarrería de los hombres invitados al evento, individuos chuscos en su manera de vestir a pesar de representar a la élite planetaria de Arrakis con la que necesitaría congraciarse la Casa de Atreides. En un ambiente más propio de la chanza carnavalesca y de la hipérbole signica, el duque Atreides, al que da vida William Hurt, sobresaldría precisamente por emboscarse tras un atuendo sobrio, aunque acorde con el ritual sociogastronómico en el que el aristócrata se dispone a participar (figura 4.7.2.). El nuevo señor del feudo planetario viste pantalones oscuros y abrigo verde largo de pronunciadas hombreras. Esta prenda, que recubre una camisa a base de escamas metálicas doradas brillantes, está a su vez adornada en hombros, laterales de los brazos y puntas inferiores frontales con elementos dorados. Un cinturón de este mismo tono ajusta el conjunto al cuerpo del hombre, que bajo estos revestimientos viste una camisa blanca de cuello cisne. La indumentaria del duque tiene un cierto regusto marcial, al recordar el abrigo levemente una levita, lo que transmitiría una idea de vigor y mando. Asimismo, la forma de la prenda, que resaltaría la estructura ósea del Atreides a partir de las hombreras y que estilizaría el cuerpo a causa de su largo, anunciaría a los presentes bajo las delicadas ropas la buena forma física del duque, un sujeto que comparece ante sus comensales con la suficiente naturalidad como para vestir de fiesta y fantasía sin caer en el histrionismo. Parecería que Leto Atreides se gusta a sí mismo, tiene autoestima y, precisamente por ello, ejercería de modelo de elegancia viril. La metonimia ejercida por los adornos dorados y la camisa a base de escamas del mismo metal precioso servirían de punto de conexión con la masa aborregada que ha sido invitada a la cena y que, como tónica general, sobresaldría por los indumentos exageradamente fulgentes de su indumentaria, símbolos de riqueza. William Hurt interpretando al duque Leto Atreides sería, siguiendo a Baldassar Castiglione, el perfecto cortesano, que espontáneamente alardea de elegancia y lujo (Calefato, 2016b, p. 2), algo que realizaría de manera natural, inherente, sin forzar la comunicación no verbal, como sí parecen realizar sus invitados.

Los tres personajes masculinos mencionados, Feyd-Rautha Harkonnen, Piter de Vries y Leto Atreides, encajarían, de manera parcial, en lo que se entiende comúnmente por un dandi. El juego sería determinar quién de los tres concuerda más con la categoría. En este sentido, Calefato (2016c, p. 116) propondría, siguiendo a Barthes, que encabece el elenco aquel que ha dictaminado radicalizar el atavío del hombre que se precia distinto, sometiéndolo a una lógica absoluta. El sobrino del barón, el *mentat* psicópata y el duque serían, ciertamente, tres caracteres masculinos singulares que destacarían por la representación estética que de ellos se plasma tanto en literatura como en la narración audiovisual, donde además la *performance* conseguida a partir de su comunicación verbal y no verbal acrecentaría la aureola de dandismo de las tres figuras. Pero los tres responderían consecuentemente a los designios de dioses externos creadores, que van a determinar cómo son y qué visten dichos personajes. Debería tenerse en cuenta a

Herbert, como padre omnipotente de su creación ficcional, y a los directores David Lynch o John Harrison, como traductores y adaptadores de las ideas de Herbert a lenguajes particulares como el cinematográfico o el televisivo. También a los responsables de vestuario como Bob Ringwood, creador de las prendas que el espectador ve en la película de 1984, o Theodor Pistek, diseñador del apabullante, colorista e imaginativo paisaje vestimentario generado en las miniserias 1 y 2. Ellos tendrían lógicamente parte de responsabilidad en la apreciación que el lector-espectador pueda realizar sobre el grado de dandismo de los tres personajes. De entre todos los padres creadores, en cualquier caso, sobresaldría uno en especial. Él no aparecería en las líneas argumentales noveladas, ni tampoco en las escenas que relatan las aventuras del planeta Dune, sino que quedaría para la posteridad firmando a través de los títulos de crédito la responsabilidad del vestuario de las miniserias. Él trabajaría desde las trincheras. Guiado por la actitud concreta de primar el detalle en la búsqueda de la elegancia, crearía los indumentos que consiguen distinguir a los dandis que pueblan un futuro imaginario. Realizando su obra, lograría manipular estéticamente unas prendas y accesorios cuyas formas y colores, combinados, supondrían la presentación de unos revestimientos para el género masculino revolucionarios y drásticamente diferentes, radicalmente en el límite. Theodor Pistek sería el verdadero dandi de esta historia. El ganador del Oscar por *Amadeus* (Milos Forman, 1984) y del César por *Valmont* (Milos Forman, 1989), entre otros galardones, construiría para su último trabajo de diseño de vestuario unos singulares revestimientos masculinos de interpretación un tanto engorrosa, un tanto inaccesible, como aquella significación semiclandestina que Barthes identificaría en los atuendos del dandi clásico y que, en este caso, solo Pistek sabría interpretar al ciento por ciento. Además, no sería él quien endosa estos trajes enigmáticos, cautivadores, llamativos y elegantes sino que serían otros los que los vestirían por él. Los que los estrenarían, los que los darían de sí, recordando aquellas historias en las que el dandi entregaba a su jardinero la chaqueta nueva para que la calzase durante un tiempo, desflorándola y generando por el uso el efecto de lo único, lo señero, al haber sido la prenda maleada por el operario.



Figura 4.7.2. Uniforme de gala de Leto Atreides. Abajo, la princesa Wensicia Corrino en la miniserie 2.

Para acabar este apartado se apunta que Herbert utiliza dos veces la palabra “dandy” en las seis novelas originales de la saga de *Dune*, que juntas suman 2.765 páginas, según las ediciones con las que se ha trabajado para preparar esta tesis. El libro 3 es la novela en la que aparecen las dos menciones. La segunda vez, utilizada por el *fremen* Muriz para destacar el carácter imprevisible de Leto II, el hijo de Paul-Muad'Dib, al que

compara con un dandi de ciudad (Herbert, [1976] 2003, p. 332). Resurgiría, de nuevo, la imprevisibilidad del dandi apuntada por Barthes. Antes, emplea el término Wensicia Corrino, hija del emperador depuesto Shaddam IV, que vive recluida en Salusa Secundus junto a su hijo el príncipe Farad'n, al que, conspirando, espera situar de nuevo en el trono imperial. Dalak, el padre del heredero Corrino, ha fallecido, pero la princesa no puede evitar acordarse de él mientras observa a su vástago:

Wensicia found herself reminded of his dead father. Dalak had been like that at times, very inward and complex, difficult to read. Dalak, she reminded herself, had been related to Count Hassimar Fenring, and there'd been something of the dandy and the fanatic in both of them. Would Farad'n follow in that path? She began to regret having Tyek lead the lad into the Arrakeen religion. Who knew where that might take him? (Herbert, [1976] 2003, p. 189)

La preocupación de la princesa no sería tanto que el heredero Corrino pudiera desarrollar su potencial dandismo, interno, complejo y difícil de leer, según las palabras de la propia Wensicia, como que se convierta en un ferviente y entusiasta exaltado de la fe, circunstancia que debería combinarse con la personalidad inescrutable del muchacho. En cualquier caso, no se debería despreciar el hecho de que el ambiente en el que ha crecido el chico sería, sin lugar a dudas, proclive a generar hombres y mujeres preocupados por la apariencia, el detalle, la elegancia y la distinción. Sin ir más lejos, la propia Wensicia sería un buen ejemplo de dandi femenina, en la versión ofrecida por la actriz estadounidense Susan Sarandon en la miniserie 2 (figura 4.7.2.). Tal y como ha sido explicado en capítulos precedentes al argumentar sobre la presencia de “dark ladies” en el Universo Conocido, la interpretación de Sarandon en la piel de la Corrino desprendería glamur y una cierta y oscura fascinación, aspectos que la situarían en el ámbito de las “femme fatale” (Calefato, 2016c, p. 118) y que servirían de puente hacia un dandismo mujeril del que la princesa haría gala en esta miniserie de ciencia ficción. Wensicia Corrino se ubicaría a la par, en este sentido, de la estrella televisiva italiana Mina, celebridad identificada por Calefato (2009a, p. 99) como la verdadera representación del dandismo propio de la mujer. Se trataría de una figura estética en constante mutación pero con la voz, el maquillaje y la gestualidad como elementos característicos. Un modelo a imitar tanto por mujeres, que pretendieron seguir los estilismos propuestos por la diva, como por hombres. No en vano, su característico y pesado maquillaje, excesivo, la convertiría en un icono gay. Mina, como la princesa Wensicia de Susan Sarandon, encarnaría el género como *performance*, una mascarada pública que enraíza en las vivencias individuales.

En el caso de la Corrino, ella sería casi en sentido literal una estrella, una importante y resplandeciente figura galáctica, perteneciente al augusto linaje que habría gobernado el universo durante generaciones hasta los sucesos protagonizados por Paul Atreides. Como ocurre con Mina, la voz, que Sarandon modularía de una manera peculiar para conseguir un característico toque felino, se erigiría en uno de los rasgos más importante del personaje, junto con los ademanes de la actriz, que irradiarían la voluntad de poder de la mujer, una ambición que rozaría la psicosis. A diferencia de la estrella de la televisión italiana, el maquillaje aplicado a Wensicia no resulta exagerado ni cargado, pero a cambio el bricolaje vestimentario parece haber virado su atención hacia las joyas que luce el personaje, que acompañan todos y cada uno de la decena de estilismos lucidos por la princesa en la miniserie 2, que como base contemplan fastuosos vestidos de raso o terciopelo grises, rojos, negros, dorados metalizados, bicolores negro y blanco

y granates. Para todos los conjuntos habrían sido diseñadas diversas alhajas, sortijas, collares, pendientes y diademas de formas absurdas, singulares, que la mujer luciría como si de un escudo se tratase, barrera opulenta y resplandeciente detrás de la que esconder el retroceso social que en realidad viviría la familia Corrino, desterrada en una oscura fortaleza de un yermo planeta prisión. Para sus apariciones, Wensicia no se maquilla (en demasía), se enjoya, buscando en esos caros tesoros ornamentales el mismo efecto enmascarador que ofrecerían las sustancias con las que se empolva y pinta un rostro, acicalándose. Las joyas, además, cumplirían una función escenificadora en relación con el género, puesto que los enigmáticos brillos de las gemas y los metales preciosos en movimiento darían rienda suelta sin lugar a dudas a la feminidad del personaje, exaltándola. Ya sea hombre o mujer, lo que quedaría del dandi, afirma Calefato (2009a, p. 103), serían sus rasgos puestos en el confin de las formas. Con la salvedad de que en la mujer esos confines resultarían resbaladizos.

Durante este acercamiento a la idea de dandi se han analizado personajes como Feyd-Rautha Harkonnen, Piter de Vries y Leto Atreides. Ninguno de los tres cumpliría al cien por cien con las premisas de la categoría, pero se aproximarían en mayor o menor grado. Se preocuparían por el arreglo personal y parecerían fijarse en los detalles. Feyd-Rautha sería, además, ejemplo leve de dandi del siglo XXI, interesado por la estética corporal incluso en lo que tiene que ver con despojarse de un signo tan característico de la masculinidad clásica como sería el vello corporal. El heredero Harkonnen y Piter de Vries, por otro lado, presentarían comportamientos machistas y misóginos que resultarían muy tóxicos para las mujeres y el último, además, dejaría traslucir incluso un alto grado de psicopatía, que focalizaría en el personaje de Jessica. Serían, por tanto, sujetos psicológicamente enfermos que optarían por encriptar su bricolaje vestimentario, que incluiría manipulaciones, a veces evidentes y otras casi imperceptibles, que encerrarían mensajes que únicamente ellos sabrían descifrar. Por otro lado, en un juego competitivo establecido entre personajes y creativos vinculados a la ficción de Herbert, que debería ser leído a modo de pequeña broma, el diseñador de vestuario Theodor Pistek se erigiría como verdadero dandi de esta historia, retorciendo los detalles de la indumentaria masculina creada para algunos personajes de las miniseries 1 y 2 y obligando a sus servidores, los actores, a que vistiesen dichas ropas por él, consumando la desfloración de las prendas que pasarían por tanto a ser únicas y adquiriendo su verdadero valor de excepcionalidad. Asimismo, se ofrecen algunos apuntes de la dandi femenina, a partir de la comparación entre la princesa Wensicia en la miniserie 2 y la estrella de la televisión transalpina Mina. La voz, los gestos y las joyas, en sustitución del pesado maquillaje de la italiana, ligero en la princesa Corrino, serían los rasgos que caracterizan al personaje y que lo convertirían en ejemplo de la elegancia femenina detallista y críptica llevada al extremo.

2.4.h. Objetos y revestimientos que comunican el poder de sus portadores.

Recubrir el cuerpo de objetos y tejidos sería un acto político por cuanto que la realidad resultante de ese ejercicio de bricolaje, el cuerpo revestido, deviene el escenario donde se manifestarían las tensiones entre la libertad y la autoridad o la sumisión que caracterizan cada contexto histórico y social. El argumento se mantendría intacto en caso de ser llevado a una ficción, como sería el universo imaginado por Herbert. De hecho, la vertiente política del cuerpo revestido ayudaría al autor a narrar el relato y al

público a comprenderlo en su plenitud. Por su parte, Ames (2008, p. 108) afirma que los grupos sociales dominantes son los que tienen riqueza, poder y posiciones de liderazgo. Ese emplazamiento privilegiado en la pirámide social se manifestaría generalmente en una *performance* vestimentaria que reclama elementos de excepcionalidad y distinción como joyas, telas preciosas o piezas que cumplirían una función simbólica. Se trata de una parte de la comunicación no verbal cargada de sutilezas y que, respecto de los materiales que analiza esta investigación, vendría a completar de manera clara los aspectos comunicativos verbales evidentes, tal y como reclama Mack (2011, p. 42), que defiende que mucho del significado de las novelas del escritor norteamericano no se da a conocer al lector a partir de lo que dicen los personajes, sino mediante aquello que acompaña a lo que dicen y cómo lo dicen.

Part of *Dune's* narrative appeal is its ubiquitous, delicate, and volatile political climate constructed through the subtlest of communicative interaction. Individual characters in the novel possess an almost Machiavellian sensitivity to power, regularly scanning for the deeper implications of otherwise simple communicative qualities like facial expressions, word choice, or the intonation of messages. (Mack, 2011, pp. 41-42)

Pero para entender los pormenores del cuerpo revestido de Herbert sería necesaria una contextualización de la política en la ciencia ficción, que según Macleod (2003, p. 231), sería fundamentalmente la literatura del progreso y de la filosofía política esencialmente liberal. Se trataría de un género enfocado habitualmente en las ideas de que el conocimiento permitiría a la humanidad controlar la naturaleza y que la libertad política, de pensamiento, de intercambio de bienes y la autonomía personal serían deseables en sí mismas y un medio para lo anterior. Touponce (1988, cap. 1) asegura, además, que Herbert era partidario de un sistema capitalista ajustable como la mejor fórmula posible para el hombre, porque eventualmente se rompía debido a sus excesos y podía ser reajustado. Pensaba, también, que el arquetipo feudal era recurrente en la historia del ser humano, estableciendo sociedades en las que unos mandarían y otros renunciarían a la toma de decisiones y se someterían a los primeros. Estas son las cuestiones que se tratan en las páginas siguientes, que ponen en diálogo la política, el cuerpo revestido y algunos personajes destacados. Este trabajo se realiza a partir de las aportaciones teóricas de Calefato, Heller, Foucault, Ames, Mack, Macleod, Touponce, Kennedy, Evans, DiTommaso, Roberts, O'Reilly, Irizarry, Torres, Herman, Singh, Knezková, Nazzaro, Bulkeley, Rudd, Heidenreich, Gaylard, Webber y Palumbo.

El actor italiano Giancarlo Giannini tiene en su haber una dilatada carrera en el sector de la industria creativa audiovisual, participando en decenas de películas y series de televisión, desde 1965 hasta hoy día, según la base de datos cinematográficos en línea Internet Movie Database, IMDb. Ha representado múltiples personajes de todo tipo, principales y secundarios. Pero la fanaticada de la obra de Herbert lo recuerda por haber dado vida en la miniserie 1 al emperador Shaddam IV, figura que según explica Kennedy (2016, pp. 3-4), remitiría a la organización política del Sacro Imperio Romano Germánico o al Imperio otomano, ambos con características destacadas relacionadas con el período medieval europeo. Como jefe de la Casa de Corrino y encarnación del máximo poder en el Universo Conocido, la interpretación de Giannini destacaría por una declamación firme ejercida mediante una voz recia, masculina y magnética.

También por lucir un vestuario colorido, hiperbólico y glamuroso, que sin embargo no le haría perder ni un ápice de su italiana virilidad. Se ha planteado en este texto que el vestuario diseñado por Theodor Pistek para el personaje se relacionaría sociosemióticamente con el estilo *glam* de los años setenta. Pero no se debería perder de vista la función que cumplen dichos recubrimientos dentro del texto televisivo, estableciendo relaciones de poder y sometimiento entre personajes. Además, proyectados a través de la pantalla, el vestuario de Giannini y el atrezo que lo circunda, interpretarían y simbolizarían el poder, como haría el cetro o la corona desde que el poder político existe (Calefato, 2016c, p. 203). Sería, por decirlo de otro modo, el camino rápido para que el espectador asuma a un golpe de vista que el hombre bajo esas ropas es un potentado situado en la cúspide de la organización del Imperio del Universo Conocido. Unas ropas que vendrían a resumir, de manera metonímica, toda la reflexión teórica sobre política que se encontraría en las páginas de los libros que conforman la saga y que se expone a continuación.

Macleod (2003, p. 236) explica que las instituciones galácticas de la ficción de Herbert estarían basadas en el Imperio otomano por lo que la nomenclatura feudal europea utilizada en las novelas resultaría engañosa. Los virreyes planetarios se llaman duques y sus dominios feudos pero la verdad, sin barniz, sería que estos personajes serían como los sátrapas o gobernadores de provincia de la antigua Persia y sus territorios satrapías. Además, en la obra de este escritor la conexión entre libertad y progreso estaría confirmada en sentido negativo porque el progreso habría sido detenido por la Yihad Butleriana contra las máquinas pensantes y porque la política y la religión estarían destinadas a la manipulación masiva. El único progreso que queda sería el evolutivo, que se lograría mediante el programa secreto de reproducción a largo plazo de la Bene Gesserit y con la mezcla aleatoria de genes en el sangriento tsunami de la yihad promovida por la religión *fremen* de Paul-Muad'Dib. Este sería un mundo incompatible con los valores implícitos en la mayoría de la ciencia ficción, que se presentaría además con una ausencia hermética de crítica interna. De hecho, Evans (2016, p. 62) afirma sobre esta cuestión que en la saga no existen derechos igualitarios o un valor inherente de la vida humana. Completando este argumento, DiTommaso (1992, p. 331) destaca que Herbert parece convencido de que los humanos serían desiguales por naturaleza por lo que la sociedad imperial dibujada en sus obras resultaría un sistema jerárquico donde algunas vidas tendrían poco valor y otras valdrían mucho. Estos últimos serían los “humanos”, en oposición a la “gente” o el “pueblo”. Una consecuencia lógica de este planteamiento sería la implementación de la *faufreluches*, que Evans (2016, pp. 63 y 117) define como el sistema de parentesco vigente en el Imperio por el que el estatus de un individuo dentro de un clan familiar dictaría su lugar en la estructura estática de clases sociales, haciendo de la herencia y las líneas de sangre familiares un punto esencial. Roberts (2009, p. 105), por su parte, teoriza que la sociedad futura dibujada por Herbert se tejería en los lineamientos feudales, que serían simplificados en una fantasía medieval en la que los ordenadores están prohibidos por edicto religioso y la sociedad es estrictamente jerárquica, lo que le permitiría al escritor dibujar grandes cuestiones de la interacción humana social y política, la autoridad, los movimientos masivos y la evolución social. Al hilo de lo anterior, O'Reilly (1981, caps. 3 y 5) defiende que la nobleza de sangre conformaría una especie de burocracia aristocrática situada en la parte superior de un rígido sistema de castas feudales, unas familias que de hecho serían las que gobiernan el Imperio, como ocurría en la antigua Rusia. Para

DiTommaso (1992, p. 314), la *faufreluches* serviría al propósito de imponer la estabilidad artificial necesaria para mantener la estructura rígida imperial, mientras que Irizarry (2013, p. 5) se muestra más partidaria de entender la *faufreluches* como un sistema de castas, más que un sistema similar a la Edad Media. Sea cual sea el matiz que se le otorgue, se consideraría adecuado que esta estructura elitista, estática y cerrada tuviese su reflejo, de una u otra manera, en la escenificación social de las personas en ella ubicadas.

Un imagen de la miniserie 1 ofrecería el ejemplo paradigmático de la cuestión aquí tratada: la audiencia que brinda Shaddam IV al barón Vladimir Harkonnen para tratar los problemas surgidos en el planeta Arrakis desde que el barón se ha vuelto a hacer cargo de ese feudo, arrebatado por la fuerza a la Casa de Atreides (figura 4.8.1.). En la escena el emperador está flanqueado por su guardia personal Sardaukar, su fiel asesor y amigo el conde Hasimir Fenring, al que da vida aquí el actor checo Miroslav Táborský, y la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, interpretada por la también checa Zuzana Geislerová. La barroca escenografía, entre la que sobresalen diversos elementos dorados, violetas y púrpuras, encajaría perfectamente con lo que se espera del cuerpo revestido de un poderoso:

Nella storia, sia gli uomini che le donne di potere – re, regine, imperatori, imperatrici, sovrani assoluti- hanno sempre vestito i segni della eccezionalità della loro condizione: oggetti di lusso, dagli ori, alle pietre preziose, ai gioielli, agli scettri e alle corone, ai piumaggi, alle pellicce pregiate; colori ad alta intensità simbolica come il porpora e il rosso; tessuti e forme enfatiche, come i broccati, le spilline ampie, gli strascichi. (Calefato, 2016a, p. 49)

El elemento más destacado del vestuario del emperador en dicha escena sería un sombrero de raso púrpura, el color del poder según Heller (2017, p. 196), investigadora que explica que este fue el color máspreciado en buena parte de la Antigüedad y la Edad Media, como atestiguarían las fuentes recogidas desde el Antiguo Testamento hasta el ocaso del Imperio Romano de Oriente:

El púrpura siguió siendo el color del poder mientras hubo auténtico púrpura. Las telas teñidas de púrpura llegaban a occidente sólo como regalos de los emperadores bizantinos. El manto púrpura que llevó Carlomagno cuando fue coronado era un regalo de Bizancio. (Heller, 2017, p. 197)

El sombrero de Shaddam IV resulta de difícil categorización a nivel formal. Consiste en una estructura rígida forrada de tela que se encaja mediante una base circular en la cabeza del actor. En su parte frontal, una fina franja dorada bordea la parte baja del armazón, y un círculo dorado ocupa el lugar prominente justo sobre el entrecejo del personaje, un elemento que vendría a recordar un enorme e impactante tercer ojo. De la base crece a lo alto una cúpula bulbosa acabada en punta. En los laterales, se extienden a izquierda y derecha unos apéndices que, juntos, poseen la forma de una media luna invertida, elaborados también de estructura rígida y forrados asimismo con la tela de raso púrpura anteriormente comentada. En conjunto, este sombrero parece una mezcla entre las femeninas y lujosas diademas tradicionales “kokoshnik” de origen ruso, los tricornos de diferente tipo lucidos por la Guardia Civil a lo largo de la historia de este cuerpo de seguridad y el bicornio o sombrero de dos picos, cuyo tipo frontal lucía el emperador Napoleón Bonaparte, como atestiguan algunas representaciones pictóricas y

escultóricas del francés. Un objeto vestimentario, en definitiva, que debería ser leído, siguiendo a Calefato (2014b, p. 42), como las tiaras o diademas, símbolos de poder cual coronas o “*triregnum*” papales, repletas estas últimas además de simbolismo sagrado. No en vano, algo de Papa de Roma tiene este emperador encarnado por el actor italiano.

Pero la imagen de la audiencia del emperador con el barón contiene, a parte del sombrero púrpura, algunos otros elementos que vendrían a significar el inmenso poderío del Corrino. Desde el forro carmesí de la mesa, a los afiligranados detalles dorados del sillón en el que está sentado Shaddam IV, pasando por el vistoso uniforme de su guardia personal, con el oro también como color predominante en algunas de las partes de los atavíos de sus militares. El Corrino también añade más ingredientes a la aureola de poder que le circunda al establecer una relación de proximidad con el conde Fenring, su fiel consejero y, sobre todo, con la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, situada a la izquierda del emperador. La mujer es en el libro 1, en el que se basa la miniserie 1, la representante de máximo poder de la hermandad de la Bene Gesserit, que Herman (2018, p. 2) define como una astuta secta de féminas que controlarían el destino del Imperio interestelar de forma encubierta. Sobre la hermandad, dice Mack (2011, p. 42) que, de cara a la galería, la Bene Gesserit parece una escuela casi mágica para las esposas de los señores feudales, mientras que en realidad trabajaría para sus propios fines políticos. Touponce (1988, cap. 6), por su parte, explica que el grupo preferiría permanecer operativo detrás de la escena del poder, lo que este investigador interpreta como el papel tradicional para las mujeres en relación con la autoridad. Pero Torres (2010, pp. 6-8) aclara que, en algunos aspectos, la hermandad se encontraría por encima de los otros grupos de poder. De hecho, su programa de ingeniería genética pretendería crear el *kwisatz haderach* como una mercancía de uso propio, para manipularlo y obtener más poder del que ya detenta. Así las cosas, no es extraño que en la miniserie 1 sea Gaius Helen Mohiam quien, ostentosamente, empuñe de manera enérgica con la mano izquierda un bastón metálico de mando. Sobre la empuñadura, el báculo acaba en una bola de vidrio verdoso encapsulada en una estructura metálica, consistente en seis semicircunferencias unidas por la base y por el vértice. En la escena,

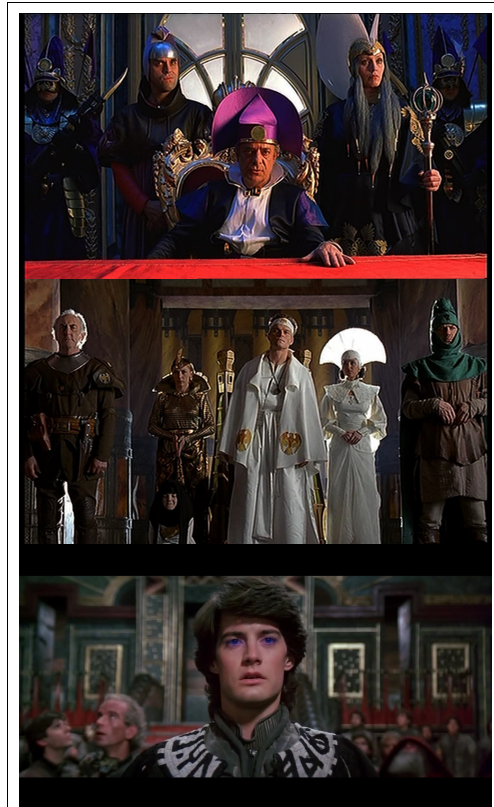


Figura 4.8.1. “Power dressing” en Shaddam IV y, abajo, en Paul Atreides en la miniserie 1 y en la película de Lynch, donde luce un Manto Imperial.

el bastón vendría a ser lo más parecido a un cetro real, un objeto que aunque no esté siendo cargado por el emperador aparece a pocos centímetros de distancia de su persona, como queriendo decir: ¡ves, soy tan poderoso que encargo a otros que acarreen por mí los símbolos de mi poder!

Sería justo reseñar que la *performance* de Shaddam IV en la miniserie 1 carece de un elemento que, a todas luces, se consideraría casi imprescindible en el “power dressing” de un emperador transplanetario. Se recoge aquí un concepto desarrollado por Calefato (2011b, p. 52; 2016a, p. 48), que tendría que ver con el estilo de las apariencias cuyo fin es ejercitar un rol de poder. La investigadora afirma que toma la idea de la jerga publicitaria y argumenta, entre otros aspectos, que el “power dressing” femenino habría asumido que el traje masculino sería el uniforme del poder, que masculiniza la apariencia de las mujeres de éxito. Con relación a los personajes creados por Herbert y sus traducciones audiovisuales, el elemento vestimentario que mejor representaría la idea sería el manto de autoridad, que jugaría un papel protagonista en la película dirigida por Lynch y, también, en los tres primeros libros de la saga. De hecho, la primera vez que el lector tiene noticia del concepto que relaciona el vestir una pieza de textil con la capacidad política y el ejercicio del poder es en un diálogo en el libro 1 entre Jessica y el doctor Kynes, el ecólogo imperial. Recién escapados de los Harkonnen, Paul y su madre han sido localizados en el desierto y ayudados por Duncan Idaho y el funcionario del Imperio, que les han dado refugio. Pero una batida de patrullas enemigas fuerza que el grupo vuelva a separarse. Preguntado por Jessica sobre la excusa que prepara el doctor, funcionario imperial, para los soldados Harkonnen en caso de ser apresado, Kynes se muestra seguro de su posición y afirma: “Arrakis has its own way of determining who wears the mantle of authority” (Herbert, [1965] 2007, p. 249).

Herbert habría apelado aquí al rito católico de la “*immantatio*”, la ceremonia por la que, según Calefato (2011b, p. 62), un papa recién elegido toma el hábito del manto. La imposición del revestimiento conferiría poder y, sobre todo, dignidad al electo. Herbert utilizaría la idea en relación con el emperador, como se explica a continuación, pero también con otros personajes con poder, como Stilgar, el líder de la tribu *fremen* del *sietch* Tabr, que se dignificaría ante la mirada ajena acometiendo un movimiento corporal por el que se ajusta su capa: “A sense of inevitable dignity enfolded Stilgar as he pulled his robe tightly around him”, se escribe en la página 459 del libro 1. En el mismo texto, Herbert vuelve a utilizar la referencia al manto de poder en el discurso político con el que Paul-Muad'Dib se erige como duque de Arrakis y por tanto líder de todas las tribus *fremen* del planeta. El joven Atreides se autodenomina *lisan al-gaib* y asume el rol de mesías del mundo exterior, un hecho que su madre considera un error: “*He's accepting the religious mantle, Jessica thought. He must not do it!*” (Herbert, [1965] 2007, p. 483). Con relación a esta cuestión, Singh (2012, p. 73) afirma que Paul usaría la religión como una herramienta para obtener la posición máxima de poder en el universo. El hijo del duque Leto aprovecharía en beneficio propio las profecías mesiánicas implantadas en la sociedad *fremen* por la Misionaria Protectora, el brazo de la Bene Gesserit que se encarga de la ingeniería religiosa, que, según Knezková (2007, p. 31), pretendería controlar poblaciones planetarias a través de credos y preparar lugares de cobijo para las integrantes de la hermandad en caso de necesidad futura. De hecho, en la saga queda muy claro desde un principio que, tal y como explica Kennedy

(2016, p. 5), a pesar de ser una cultura propia, la *fremen* habría sido “intoxicada” y manipulada en algún momento de la historia de ese planeta por la Misionaria Protectora, hecho utilizado por Jessica para asegurar su vida y la de Paul entre las tribus del desierto.

Un pasaje de la miniserie 1 resulta excelente para ilustrar este argumento. Tiene que ver con el momento en el que las tropas *fremen* comandadas por Paul han vencido a los ejércitos del emperador y este va a ser recibido por el Atréides en el Palacio de Arrakeen para oficializar la victoria de los rebeldes sobre las tropas imperiales. El manto religioso con el que el hijo del duque Leto se ha disfrazado durante los años como refugiado entre los *fremen*, de los que se convierte en líder absoluto, ha servido para manipular a las tribus y utilizarlas como herramienta con la que materializar la venganza por la muerte de su padre. Pero la sociedad *fremen* es un punto minúsculo en la inmensidad de un Imperio conformado por miles de planetas esparcidos por el cosmos que, como se ha comentado, están regidos por figuras similares a los sátrapas que se deben a un emperador. El cemento que hace que el sistema no se tambalee sería la *faufreluches*, efectivo mecanismo de control social que antepone los linajes aristocráticos que dirigen los planetas frente al vulgo y legitima el poder de los primeros, ante ellos mismos y ante la gente común. Así que por mucho que Paul sea visto en Arrakis por los *fremen* como el mesías salvador proveniente del mundo exterior, para poder erigirse como nuevo emperador del Universo Conocido no le basta con haber ganado una guerra. Necesita cumplir fórmulas incluidas en la *faufreluches* para legitimar su poder frente a los sátrapas, aunque estos hayan sido vencidos en la batalla. Una de las formulaciones sería el matrimonio, que según Evans (2016, p. 65), en esta ficción no tendría que ver con el amor y sí con el poder y la política. Knezková (2007, p. 55) afirma que Irulan sería la llave al Trono del León. Ella es la princesa heredera de la Casa de Corrino y desposarla supondría vincularse con el poder universal. Pero se trata de un matrimonio político que jamás va a ser consumado carnalmente, dejando a la princesa como un personaje permanentemente virgen y asexual. En la miniserie 1, es la propia Irulan la que en la escena final aporta la solución del matrimonio entre ella y Paul para acabar con las disputas, eso a diferencia de lo que ocurre en el libro 1, donde se limita a aceptar la propuesta del Atréides. La *performance* vestimentaria con la que el hijo del duque Leto ha comparecido en escena habría ayudado a que Irulan tomase la iniciativa, predisponiéndola al matrimonio con quien parece llamado a encabezar la autoridad en el Universo Conocido. Tal sería el “power dressing” que proyecta Paul, que su imagen le conferiría el poder y la dignidad extraña del que se proclama elegido a través de una victoria bélica conseguida mediante la violencia sangrienta y la destrucción irracional.

Flanqueado por detrás por su madre y su compañera *fremen*, por su derecha por su hermana Alia y el guerrero trovador Gurney Halleck y, por la izquierda, con el líder tribal Stilgar en representación de los guerreros *fremen*, el Atréides emerge en pantalla sentado en un trono del que posteriormente se levanta, apareciendo completamente vestido de blanco con unos revestimientos amplios y cadentes (figura 4.8.1.). La imagen que ofrece el joven resulta imponente, cargada de supremacía y señorío. En ese momento el Atréides es un personaje adulto y ponderado que, según Nazzaro (2001a, p. 42), está rodeado de luz blanca que pretendería simbolizar equilibrio, contrapeso, madurez, la llegada a destino. En unos minutos Paul va a convertirse en el nuevo

emperador y su apariencia vestimentaria no puede más que recordar al verdadero manto papal utilizado históricamente por los líderes máximos de la iglesia católica. Sorprende, incluso, la disposición de las insignias del halcón Atreides, elaboradas en hilo dorado y colocadas donde, en el manto papal, irían bordados los dos estandartes de la Iglesia católica, tal y como se percibe en las imágenes fotográficas de los papas y soberanos de la Ciudad del Vaticano Pablo VI y Benedicto XVI, por poner dos ejemplos recientes de los que existen documentos gráficos. En el libro 2, la primera vez que Paul-Muad'Dib aparece descrito como emperador, cuando este recibe a la delegación encabezada por el Embajador-Timonel del Gremio Espacial que va a regalarle el *ghola* de Duncan Idaho, también se apela al manto de poder, al hacer mención a su cuerpo cubierto con las túnicas de estado doradas y enjoyadas: “Paul sat on the Lion Throne on its raised dais. He wore the new formal crown with its fish and fist emblems. The jeweled golden robes of state covered his body. The shimmering of a personal shield surrounded him” (Herbert, [1969] 2008, p. 73). Además, en el libro 3 se hace referencia en dos ocasiones al hecho de que Leto II y Ghanima, los hijos gemelos de Paul-Muad'Dib y herederos imperiales, tengan que asumir en un futuro el manto de poder. Así, ya en la página 2 de la tercera novela de la saga se explica:

Anyone aware of the routine here in Sietch Tabr would have suspected at once that this must be Stilgar, Naib of the Sietch, guardian of the orphaned twins, who would one day take up the mantle of their father, Paul-Muad'Dib. (Herbert, [1976] 2003, p. 2)

Según avanza la historia, es el propio Stilgar el que exhorta a Leto II con un profundo “You'll assume the Imperial Mantle if it's meet. First you must prove that you can behave in the fashion of a ruler!” (Herbert, [1976] 2003, p. 119). Manto Imperial, aquí ya en mayúsculas, acotando y denotando aún más si cabe el sentido político de la pieza de tela.

Este simbolismo también sería asumido por los responsables de la película de 1984, donde se utiliza el potencial narrativo de la capa con significación de autoridad, capacidad de mando y poderío. Paradigmática sería la ceremonia ritual de “*immantatio*” con la que finaliza esta producción cinematográfica (figura 4.8.1.). La escena es parecida a la de la miniserie 1. Un triunfante Paul recibe en el Palacio de Arrakeen a un desolado y temeroso Shaddam IV acompañado por su corte. Durante esa secuencia, el duque Atreides se enfrenta en un combate cuerpo a cuerpo al último representante de la Casa de Harkonnen, Feyd-Rautha, que muere acuchillado. Todo en Paul, su porte, su mirada, la escenografía, transmite la seguridad del aristócrata en sí mismo y en la empresa política que tiene por delante, tal y como ha podido prever a través de los sueños proféticos que le han ido asaltando durante la noche y que parecería que han ido encauzando sus decisiones vitales. Merece la pena apuntar la coincidencia y el paralelismo existente entre Herbert y Lynch a la hora de utilizar los sueños en este sentido. De hecho, como explica Bulkeley (2003, pp. 52-54), muchos personajes del director de cine son mostrados teniendo experiencias identificadas explícitamente como sueños. Es decir, las películas contienen elementos básicos del personaje yendo a dormir, soñando, despertándose e intentando averiguar qué significa aquello que ha soñado. Con respecto a Paul, él tendría sueños prescientes inducidos por la especie, heraldos proféticos de su futuro como salvador de los *fremen*. Sus experiencias visionarias serían aberturas místicas hacia el futuro y reflejarían el grandioso tono épico de la historia. Afirma este investigador que sus sueños recordarían a los atribuidos a los

sacerdotes del Antiguo Egipto, Babilonia y Sumeria, es decir, revelaciones en su mayoría proféticas en las que el durmiente recibiría pasivamente mensajes y vería imágenes simbólicas relacionadas con la gloria y el éxito futuro de su reino. Dado que la narración se sitúa en un planeta desértico con parecido social, religioso y geográfico al Oriente Próximo, la calidad profética de los sueños de Paul estaría muy en consonancia con el tono general de la película.

Así las cosas, no quedaría más que ratificar el poder del Atreides mediante una ceremonia que, en esta producción, vuelve a recordar a la “*immantatio*” católica y que va a convertirlo en un ser humano singular, casi una deidad. De hecho, tal y como propone Herman (2018, p. 9), Paul sería leído desde un punto de vista cristológico, ejerciendo de Cristo convertido en emperador de un reino político muy real, el Imperio del Universo Conocido. La ceremonia final de la película de Lynch entroncaría por supuesto con el desarrollo evolutivo de la religión en el Imperio comandado por él. En este sentido, Singh (2012, pp. 30 y 60) afirma que la religión *fremen* pasa a ser la del universo por cuanto que Paul la ha hecho suya convirtiéndola en la religión de Muad'Dib, heredada por Leto II, que la acaba de implementar en miles de planetas proponiéndose él mismo como Dios Emperador. Según esta investigadora, asumiendo el rol de mesías, Paul vive y muere por su pueblo, conectando de manera directa la religión y la política. Por otro lado, durante su vida como emperador, el Atreides utiliza a los sacerdotes Qizarate como brazo religioso del Imperio (Touponce, 1988, cap. 3), imponiendo el dogma que surge de Arrakis por todo el cosmos. La escena final de la película de Lynch ofrece varios personajes interpretables como una avanzadilla de esa *yihad*. Se trata de dos sacerdotes vestidos de rojo que se aproximan por detrás del duque y, ante los presentes, lo cubren con un bello manto adornado con figuras geométricas y diferentes tipos de degradaciones de color. Ahora sí, Paul-Muad'Dib, de la Casa de Atreides, se convierte en el emperador del Universo Conocido, sustituyendo en el poder a Shaddam IV de la Casa de Corrino. El manto lo cubriría de excepcionalidad, como la insólita lluvia que cae en ese momento sobre los presentes en la ciudad de Arrakeen. La situación resulta tremendamente extravagante y peculiar en un planeta desértico donde no ha caído una gota de agua en miles de años. Es tan insólita como el ser cuya entrada en el poder universal se está celebrando. El manto con el que se ha recubierto a Paul-Muad'Dib le atribuiría una aureola de divinidad y, utilizando palabras de Calefato (2011b, p. 53), su cuerpo pasaría a ser un cuerpo desencarnado, que se sustrae de la dimensión mundana y se transforma en un cuerpo intangible a través del revestimiento que utiliza. El manto apuntaría al advenimiento de la teocracia en la que va a convertirse el Imperio bajo el mando de la familia Atreides.

La ceremonia de “*immantatio*” y el matrimonio político de Paul con Irulan supondrían un cambio en la pieza que se sitúa en la cúpula de la pirámide social del Universo Conocido. Paul Atreides sustituye a Shaddam Corrino como la encarnación del sumo poder. El relevo en el Trono del León habría sido provocado, también, por la acción de millones de personas, integrantes de las tribus *fremen*, que han batallado de manera fanática y valerosa a las órdenes de Paul, con la esperanza de aupar en el poder al mesías que debería conducirlos a la verdadera libertad. Una vez en el poder, el Atreides construye rápidamente su nuevo Imperio, a partir, según Rudd (2016, pp. 48-49), de las piezas del Imperio de Shaddam, reordenadas y reensambladas, a las que se añaden piezas nuevas, como la cultura y la milicia *fremen*, utilizando la fuerza física,

económica e ideológica. Sería ahí precisamente donde entraría el *destiltraje* como elemento vestimentario, es decir, porción de cultura, que, en su vertiente estética, traspasaría la frontera planetaria de Arrakis para convertirse en moda a lo largo y ancho del cosmos según avanzan las conquistas de la yihad realizada en nombre de Paul-Muad'Dib. Sin embargo, Paul traiciona a sus fieles seguidores en relación con la promesa de liberación de dichas gentes y se convierte, en cierto modo, en una falacia:

Paul/Muad'Dib seizes the Padishah Emperor's throne and initiates another dynastic reign. In this reign, Fremen are not freed from but are subsumed into imperial society. They are "liberated" only in the sense that they are now part of the machinery of empire. Paul/Muad'Dib's liberation is not subversion of their exploitation. It is a simple inversion of an exploitative power structure. (Herman, 2018, pp. 9-10)

En la interpretación realizada por Herman (2018, p. 10), el mesías Atreides no trae la liberación, sino un emperador diferente para un mismo Imperio. Se añade aquí, además, que Paul realmente no representaría los intereses de ninguna supuesta minoría oprimida, entre las que se ubicaría el pueblo *fremen* bajo el yugo Harkonnen, sino que el heredero ducal encarnaría los intereses de una gran familia aristocrática con una identidad de mando bien definida y asumida, afianzada por la elitista e inmovilista *faufreluches*, y que, en una situación claramente megalómana o delirante, haría creer al personaje y a su hijo que son los predestinados para liderar el destino de la humanidad. La tarea es hercúlea, en consonancia con el cargo de emperador que asumen primero Paul y posteriormente Leto II.

El Atreides se convierte, al asumir el liderazgo, en la persona que concentraría más poder de todo el universo y ese hecho, desde una óptica que debería tener en cuenta la escala cósmica imaginada por Herbert, obligaría a ver a este individuo realmente como si de un titán se tratase. Esta sería la manera en la que el resto de personajes percibirían la figura del emperador del Universo Conocido. Baste recordar la palabra que utiliza en la miniserie 2 la princesa Wensicia para definir a su padre como emperador. Para ella, el hombre ha sido un coloso. Pero en la creación de Herbert nada sería tan simple como para quedar en el nivel superficial de una sencilla primera lectura. Es más, el Imperio encabezado por Shaddam IV se definiría como el sutil arte de los equilibrios que sostienen el sistema, una visión compartida por Heidenreich (2014, p. 67), que defiende que la estructura de poder del Imperio sería tripartita. Por un lado estaría el Gremio Espacial, que formaría un tercio del equilibrio, al igual que la Casa Imperial, que para la mayor parte del libro 1 sería la Corrino. El último tercio lo conformaría el *landsraad*, el parlamento de las Casas gobernantes compuestas por los aristócratas que detentarían el poder en los planetas del Imperio. Rudd (2016, pp. 52-53), por su parte, afirma que la autoridad de Shaddam IV estaría limitada por los acuerdos comerciales suscritos con las grandes familias nobles del *landsraad* y por la burocracia del Gremio Espacial, que tendría la última palabra en cada caso y que controlaría cuándo y dónde son desplegados los ejércitos del emperador, que ineludiblemente deberían ser transportados por los cargueros de los gremiales, los únicos que dominan la técnica de plegar el espacio. Un detalle del cuerpo revestido de Shaddam IV en la película de Lynch ofrecería al espectador, a partir de una aparente nimiedad, la verdad más cruda sobre la situación en la que el supuesto coloso gobierna su Imperio y cuáles serían las fuerzas políticas que realmente sostienen el Trono del León.

La película de 1984 comienza con la entrevista que el emperador mantiene con el representante del Gremio en el palacio del planeta Kaitain, sede de la corte. Para recibir al Timonel, que viaja envuelto en el mayor de los secretos dentro de un tanque de especia, el emperador ordena que todos los miembros de su séquito salgan de la sala. Con el ambiente despejado de miradas indiscretas, Shaddam IV realiza un gesto preñado de una significación trascendente. El emperador se ha preparado para el encuentro portando su Manto Imperial sobre los hombros, pero antes de que las compuertas del tanque de especia se abran el hombre se retira la pieza de tela, dejándola caer alrededor de los pies, justo detrás de él (figura 4.8.2.). El movimiento se leería utilizando la jerga del mundo del torero como si de un pase se tratase, en este caso el conocido como portagayola, en el que el torero extiende el capote en el suelo frente a sí mismo y espera de rodillas la salida al ruedo de la bestia. Utilizando esta imagen, los toreros querrían poner de manifiesto frente a su público el valor que les caracteriza, un hecho que se trasladaría a la escena protagonizada por el actor de Puerto Rico José Ferrer dando vida al emperador. Su personaje va a recibir a una bestia aterradora, va a dialogar de tú a tú con un endriago del que, como se ve en el transcurso de la conversación, es el emperador el que recibe órdenes directas. Shaddam IV no espera de rodillas a su interlocutor, pero poco le ha faltado, y el hecho de que se haya despojado de su Manto Imperial frente al Timonel significaría la renuncia del emperador a su poder frente al extraño personaje, al que de hecho cedería el mando abiertamente en un acto de sumisión evidenciado a través de su cuerpo revestido. Tirar al suelo el símbolo de su autoridad significaría el avenimiento de las fuerzas imperiales a los deseos del Gremio Espacial, corporación que detenta el monopolio de los viajes intergalácticos mediante la técnica de la conducción de las naves interestelares con las que consiguen plegar el espacio, utilizando los poderes de presciencia de la especia geriátrica *melange*. No olvidemos, la sustancia más preciada del Universo Conocido.

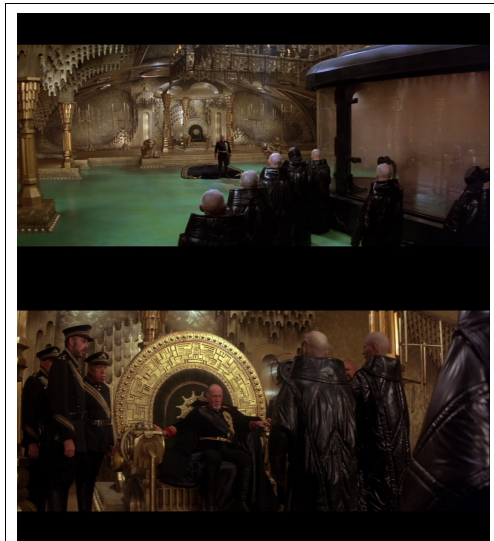


Figura 4.8.2. En la película, Shaddam IV se retira el Manto Imperial ante el Timonel del Gremio Espacial, pero no ante los miembros de la escala baja de esta facción.

Así las cosas, cualquiera en esta ficción dependería del Gremio para poder moverse y sin estos siniestros personajes y la especia la civilización colapsaría. La humanidad se convertiría en un conglomerado dispar de grupos incomunicados, desperdigados por miles de planetas separados entre sí por distancias técnicamente insuperables. Por tanto, el Gremio se encontraría en una posición de ventaja frente al resto de fuerzas del Imperio, a las que exigiría la realización de diferentes cometidos de espectro político, como por ejemplo la eliminación del hijo del duque Leto Atreides, Paul, que la

presciencia de los timoneles habría identificado como un problema futuro para el suministro de la especia, de la que dependen completamente. Se dice aquí que el emperador ha hablado de tú a tú con el Timonel porque, más adelante en el metraje de la película, cuando una delegación de gremiales vuelva a Kaitain para entrevistarse nuevamente con Shaddam IV, este les espera sentado en su trono dorado, acompañado de sus asesores militares y revestido, esta vez sí, con el Manto Imperial, que permanece sobre su cuerpo (figura 4.8.2.). En cualquier caso, lo que no esperaría el orgulloso emperador es que incluso los subalternos del Timonel le mandasen callar, le exigiesen orden en Arrakis y que se acabe con los problemas de suministro de especia que debe enfrentar el sobrino del barón Vladimir Harkonnen, Glossu Rabban, que se habría vuelto a hacer cargo del feudo planetario una vez eliminados los Atreides. Los representantes del Gremio, incluso, llegan a amenazar al emperador con pasar el resto de sus días en un amplificador de dolor en caso de fallar el encargo de la corporación a la que representan. Se desencadena por tanto una guerra nunca antes vista para acabar con cualquier manifestación de vida sobre el planeta desértico, una batalla que finalmente vence Paul-Muad'Dib con su ejército *fremen*.

Para realizar un análisis del “power dressing” en *Dune* se debería tener en cuenta también la capacidad de las joyas para simbolizar el poder. En este caso, habría que detenerse en la problemática desencadenada en la narrativa de Herbert por el anillo ducal de Leto Atreides, una sortija que el barón Vladimir Harkonnen pretendería disponer a todo coste, como trofeo que, una vez poseído, simbolice la caída de su eterno enemigo. En este caso, no se trata de un manto que reviste un cuerpo que se transforma en representación del poder sobre todo un Imperio transplanetario, sino de un objeto, un anillo, que denota un poder territorial menor, un planeta o un pequeño grupo de planetas, además de simbolizar una estirpe familiar, en este caso la Casa de Atreides. En torno a esta joya, muchas son las narraciones que se generan en los libros 1, 2 y 3, además de en las traducciones audiovisuales que se han realizado a partir de ellos. Se ofrece un episodio trascendente sobre esta cuestión en la película de 1984. En esta obra se recoge el encuentro entre el duque Leto y su hijo Paul en la terraza del castillo de Caladan, poco antes de que la familia parta hacia Arrakis. Padre e hijo dialogan sobre la necesidad de los cambios vitales para conseguir la plenitud de la existencia, una conversación muy filosófica que acaba con la cámara viajando hacia la mano derecha del duque, apoyada en la barandilla de piedra de la fortaleza (figura 4.8.3.). El plano detalle permite al espectador observar claramente la magnífica joya, de oro macizo y coronada con el sello ducal en rojo, que le sirve al Atreides para lacrar y rubricar comunicaciones, como se puede ver en alguna escena de la película. Sobresaldría, en cualquier caso, la función política, al determinar que la persona que lo lleva es quien gobierna un planeta entero y los millones de personas que viven en él. Más adelante, cuando el traidor doctor Yueh consume su infamia, es el anillo la pieza a la que dedica especial atención, una vez ha insertado en la boca del duque el diente venenoso con el que pretende que el aristócrata acabe con la vida del barón Vladimir Harkonnen:

The Duke found that he could not answer. He sensed distant tugging, saw Yueh's hand come up with the ducal signet ring. 'For Paul,' Yueh said. 'You'll be unconscious presently. Goodbye, my poor Duke. When we next meet we'll have no time for conversation.' (Herbert, [1965] 2007, p. 181)

El doctor ha explicado previamente al duque su intención de salvar a dama Jessica y a su hijo haciendo que parezca que están muertos y escondiéndolos entre aquellos que, afirma el médico en tono de premonición, “draw knife at hearing the Harkonnen name” (Herbert, [1965] 2007, p. 180). Por lo tanto, el hecho de que Yueh reserve el anillo ducal para el legítimo heredero del duque aseguraría en un futuro la continuidad de la estirpe Atreides, no ya a nivel genético sino sobre todo a nivel político, puesto que el poder sobre el gobierno de determinados planetas residiría, como ya se ha explicado, en la posesión de la joya, símbolo de la línea de sangre y del título garante de esa autoridad y jurisdicción. En este sentido, el enfado del barón es monumental cuando le es entregado el cuerpo drogado y aún con vida de su enemigo, al que le falta la pieza más preciada del trofeo, la sortija. Según avanza la narración, con el heredero Atreides ya asentado entre los *fremen* y convertido en Paul-Muad'Dib, el joven apela a sus derechos territoriales consecuentes con su anillo ducal para erigirse en duque de Arrakis y poder así liderar a las diferentes tribus a las que pone al servicio de la rebelión contra el Imperio. Un arriesgado movimiento político que, por otro lado, le aseguraría poder pasar por encima de los ritos tribales *arrakianos* por los que para poder comandar cada uno de los clanes debería retar en duelo a cada uno de los líderes y vencer. Tanto la película de 1984 como la miniserie 1 recogen en su metraje el trascendente momento, un pasaje audiovisual de gran belleza en ambos casos (figura 4.8.3.). La secuencia adapta e interpreta el siguiente pasaje literario imaginado por Herbert:

'This was my father's ducal signet', he said. 'I swore never to wear it again until I was ready to lead my troops over all of Arrakis and claim it as my rightful fief.' He put the ring on his finger, clenched his fist. Utter stillness gripped the cavern. 'Who rules here?' Paul asked. 'I rule here! I rule on every square inch of Arrakis! This is my ducal fief whether the Emperor says yea or nay! He gave it to my father and it comes to me through my father!' (Herbert, [1965] 2007, p. 485)

Colocándose el anillo con el sello ducal, Paul se envolvería del poder político sobre el territorio planetario, una aureola de empuje y dominio sobre el feudo *arrakiano* que vendría a completar, ante la mirada de los *fremen* reunidos en la caverna del *sietch* que escuchan en silencio su discurso, la capacidad de atracción que desprendería para ellos la personalidad del joven. Rudd (2016, p. 52), de hecho, interpreta al personaje como una de esas personas carismáticas que se ubicaría en la tercera categoría propuesta por Max Webber sobre las estructuras de autoridad, individuos que serían tratados por sus seguidores como un líder en virtud del carisma personal. Sobre esta cuestión, Gaylard (2010, pp. 27 y 32) añade que Paul sería el forastero que reemplazaría metonímicamente la voz de los *fremen* y los llevaría a la libertad, un proceso que representaría el deseo y necesidad de contar con unos líderes fuertes que, según este investigador, parecería ser en parte una “resaca” de la mitologización de los pasados tribales y medievales. Este hecho serviría al investigador para defender el acierto de Herbert al utilizar en su novela imágenes e iconografía fuertemente medievales, quizás derivadas del Imperio otomano, como se ha comentado anteriormente.

Este momento de la historia, protagonizado por un objeto de valor con el que el cuerpo humano se adornaría y que conferiría a ese cuerpo poder sobre el resto de entidades orgánicas e inorgánicas en un territorio determinado, debería entenderse como paso previo al instante culmen en el que Paul-Muad'Dib recibe la “*immantatio*” que lo convertiría en encarnación del poder máximo del universo, en su caso abriendo el camino a la eliminación de los contrapesos de poder que su hijo Leto II suprime en

buena medida. Los estadios representados por la joya o la tela serían similares en significación pero diferentes en la extensión que abarcarían a nivel de la autoridad ejercida por el personaje concreto que calza un anillo ducal o viste un Manto Imperial. Por otro lado, sería interesante hacer notar la evolución de significante que el anillo protagoniza a lo largo de la narración de Herbert, ya que si bien en el libro 1 la joya es referida como “ducal signet”, en el libro 3 se convierte en el “Atreides hawk ring” que Leto II lleva escondido entre sus ropajes mientras escapa del *sietch* Tabr para acabar recluido en el lugar tabú Jacurutu, también conocido como Fondak. Sobre este preciso momento de la narración del libro 3, explica Touponce (1988, cap. 4) que el niño es



Figura 4.8.3. Anillo ducal Atreides en la película y en la miniserie 1.

puesto a prueba por Namri, de la tribu de los Iduali, personas que han recibido el desprecio del resto de *fremen* porque se dedicarían a robar el agua de los viajeros matándolos. Pero en el examen al que se somete al heredero Atreides también participaría Gurney Halleck a petición de Jessica, que cumple órdenes de la Bene Gesserit. Sea quien sea el responsable último de intoxicar el pequeño cuerpo del niño con dosis gigantescas de especia *melange*, lo que podría causarle la locura y la muerte, lo cierto es que Leto II demostraría estar bien encaminado para convertirse en el ser más traicionero del universo, el Dios Emperador de Dune. El hecho de que Touponce utilice esta palabra para dotar de significación al hijo de Paul Atreides y la *fremen* Chani resulta verdaderamente trascendente y obligaría, en cierto modo, a dedicar también unas líneas a la vertiente política del niño, personaje que, tal y como interpreta Singh (2012, p. 84), sería asumido como el verdadero mesías de esta historia y que, según el punto de vista de quien suscribe, resultaría fundamental para entender completamente la relevancia de la saga y una de las lecciones sobre política que, tal vez, Herbert pretendería hacer llegar al lector.

Todo comienza con una metafórica ceremonia de “immantatio”, protagonizada por Leto II y de la que él sería el único ser humano que hace de testigo. El ritual es autoimpuesto y muy diferente al de sus predecesores en el trono del Universo Conocido. Carece de pompa y tiene lugar en las profundidades del desierto *arrakiano*. En él, como ya se ha explicado alguna vez, el niño utiliza un conglomerado de organismos vivos, las truchas de arena, para recubrir su piel con una membrana que se extiende desde una mano por todo el cuerpo. Esos seres representarían de manera simbólica el Manto Imperial que el

hijo de Paul pasea sobre sí mismo durante más de tres mil quinientos años, el tiempo que dura su reinado. Revestirse con las truchas de arena, que poco a poco van fundiéndose con el humano sobre el que se instalan, implica que Leto II acabe convirtiéndose en un híbrido de persona y gusano. En este caso, el hombre se recubriría de una aureola del poder y la fuerza bruta que se le presupone a un animal salvaje del tipo de un gusano de arena gigante *arrakiano*. Leto II se revestiría de monstruosidad y representaría, como se argumenta más adelante, la cruda realidad del hombre envuelto en el poder sin control, que sacaría lo peor de un individuo. Ese acto, además, sería la condición *sine qua non* para poder transitar el Sendero Dorado, la utopía política que el muchacho habría visionado mediante su presciencia y en la que se profundiza en *God Emperor of Dune* (1981), la cuarta novela de la saga original. El proyecto político de Leto II es interpretado de diferentes maneras por los investigadores que se ocupan de Herbert. Singh (2012, p. 98), por ejemplo, se remite a las propias palabras del escritor norteamericano, quien afirma que el Sendero Dorado sería la supervivencia de la humanidad. Se trataría, según esta autora, de un programa intensivo de reproducción con el objetivo final de crear un ser humano invisible para los oráculos. De este modo, si un oráculo tuviera malas intenciones o se viera obligado a revelar la posición de una persona, toda la humanidad estaría en riesgo. Pero si las personas son invisibles a los oráculos, los seres humanos escaparían de ser cazados hasta la extinción. En este sentido, Palumbo (1998, p. 442) asegura que el niño decide tomar este camino para contrarrestar los desafíos que pretendería socavar la Yihad Butleriana, la prohibición de las máquinas pensantes. Pero O'Reilly (1981, cap. 7), más prosaico, defiende que Leto II imagina un Sendero Dorado que lo protegería del destino de Alia, que ha caído en la abominación, que salvaría el ecosistema de Arrakis y que pondría al Imperio y a la religión de Paul-Muad'Dib en un camino evolutivo efectivo. Este autor concluye que la visión del Atreides sería, en realidad, el camino del tirano absoluto, amoral, despiadado en la búsqueda de sus objetivos.

A lo anterior habría que añadir que a partir de su singular “*immantatio*”, Leto II va a vivir revestido del poder universal absolutamente amplificado por la amoralidad animal del gusano y que, además, va a dejar de ser un ser humano puro para convertirse en algo distinto. Parecería obvio por tanto que el anillo ducal, que simboliza una línea de sangre humana y el poder limitado a un planeta, para él no va tener una importancia considerable. En este sentido, el libro 3 recoge el momento en el que el niño pretende desvincularse de la joya, que ofrece a su padre, convertido en el Predicador, con el que se ha reencontrado en el desierto, para que vuelva a ponérselo y restaure así su leyenda, algo que Paul Atreides rechaza de manera contundente. En cualquier caso, quien fuera el primer emperador Atreides del Universo Conocido jugaría un papel importante a la hora de favorecer el camino al poder de su hijo, puesto que tal y como explica Singh (2012, p. 93), su identidad como Paul-Muad'Dib se confirmaría después de la muerte del Predicador, cuyo último sermón, el último mandamiento a sus seguidores, reclama que se obedezca a Leto II, prometiendo muerte y destrucción si los hombres no se someten a la voluntad de Dios, siendo Leto el único salvador posible. Por otro lado, el capítulo tercero de la miniserie 2 plantearía un sugestivo giro argumental relacionado también con la voluntad del chico de desprenderse del anillo ducal (figura 4.8.4.). La escena tiene lugar una vez Alia, presa de la abominación, se ha suicidado. Como marca la tradición *fremen* para situaciones trágicas como la protagonizada por la regente, el agua que se ha obtenido de destilar su cadáver debería ser esparcida en el desierto bajo

el sol del mediodía. Leto II es el encargado de dar al líder del *sietch* Tabr el recipiente con el líquido extraído al desecar a Alia. Después, el joven ofrece con su mano recubierta de la membrana de truchas de arena el anillo ducal a Stilgar: “The grandfather's ring... and your father's”, le dice Stilgar. “And now the *fremen's*”, le contesta Leto, que añade: “To remind you of Muad'Dib, to remind you that all humans make mistakes and that all leaders are but humans.” La escena del diálogo, que tiene lugar casi para acabar la miniserie 2, finaliza con Stilgar cerrando fuertemente el puño que contiene el anillo ducal, mientras asiente ante las palabras del chico. Leto II desaparece corriendo por el desierto *arrakiano*, con la magnífica fuerza y velocidad que la fusión con el gusano confiere a sus piernas. El Atreides se marcha revestido del Manto Imperial orgánico, que convierte en innecesaria la joya familiar.



Figura 4.8.4. Anillo ducal Atreides en la miniserie 2 e imagen reflejada en un charco del emperador.

El anillo ducal es entregado al pueblo *fremen*, un acto que parecería de justicia poética y que representaría la cesión del poder de gobierno sobre el territorio planetario. Pero el gesto enmascara una verdad muy diferente. Cediendo la joya a las tribus del desierto, ante los ojos del espectador el chico se congraciara con las personas sobre las que, realmente y según avanza la historia, va a comportarse de la manera más vil y autocrática. De hecho, *God Emperor of Dune* (1981) dibuja el personaje miles de años después del episodio relatado en líneas superiores. Un individuo revestido de la grotesca animalidad del gusano de arena que, desde la óptica de Roberts (2009, p. 102), resulta un casi fascista que generaría a la vez encanto y peligro. Singh (2012, p. 99), por su parte, afirma que el Dios Emperador sería la deidad suprema, el gobernante de una teocracia igual que los reyes del Antiguo Egipto. De hecho, según esta autora la influencia de la mitología de aquella cultura sería evidente en los libros

3 y 4. O'Reilly (1981, cap. 7) se encarga de poner en relación el personaje con los protagonistas de otras obras de ciencia ficción de Herbert para afirmar que “Leto is the physical embodiment of a psychological god-projection by his people, and like the computer in *Destination: Void*, he is then completely beyond their control.” La idea clave, aquí, sería que Leto II ha quedado políticamente fuera de todo tipo de supervisión y sanción por parte de los seres humanos. Además, se le otorgue la interpretación que se le otorgue, la realidad sería que el personaje, en el libro 4, es un cuerpo revestido de un manto orgánico que resulta monstruoso, gigantesco, pesado. Es un gusano del desierto encerrado en una cripta subterránea alejada de la humedad y del que cuelgan unos pequeños brazos humanos inservibles. De uno de los extremos de ese horripilante cuerpo alargado y cilíndrico surge un rostro de persona, que se repliega

sobre sí mismo entre la piel que lo circunda, que actúa a modo de prepucio. Leto II sería un endriago aterrador, similar al Timonel del Gremio Espacial de la película de Lynch, aunque de dimensiones muchísimo más desmesuradas.

Miles de años después de su llegada al trono cósmico, el hijo de Paul Atreides se encuentra culminando la fusión con los gusanos de arena. La mutación resultante, venerada y temida por los humanos como un Dios, es un ser que uniría la fiereza y frialdad de una alimaña hambrienta con la inteligencia y sofisticación de raciocinio que aportaría a su mundo interior el bagaje de experiencias y sabiduría de las innumerables Otras Memorias que integran su mente. De hecho, aunque una posible intención del chico a la hora de iniciar el Sendero Dorado era sustraerse de la posibilidad de la abominación, es decir, de que los recuerdos de algún ancestro tomaran el control de su voluntad, lo cierto es que Leto II no habría escapado de este destino y, tal y como explica Touponce (1988, cap. 4), el Dios Emperador sería una comunidad dominada por el ancestro Harum, hombre cruel y autocrático que, según O'Reilly (1981, cap. 7), fue el poderoso padre de una larga dinastía. Singh (2012, p. 120), por su parte, comparte la visión de los dos anteriores, y remarca que aunque el hijo de Paul pasa la mayor parte del libro 3 tratando de escapar de la posesión, no tiene éxito y acaba convertido en una cooperación de personalidades encabezadas por este antepasado. Por cierto que la referencia que Herbert habría utilizado para este detalle de la historia de Leto II sería el quinto califa abasí, Harum al-Rashid, que según Ruiza, Fernández y Tamaro (2004), “aplicó una política religiosa muy severa con los herejes”, una dinámica represiva que sería precisamente la que el Dios Emperador practica durante su reinado de varios milenios. En cierto modo, en los momentos en los que en el híbrido impera la razón humana y no la animalidad de la bestia, el Leto II mutado se comportaría como un perfecto déspota ilustrado, que haría todo por el pueblo pero sin el pueblo, con el trasfondo del Sendero Dorado con el que pretendería asegurar la supervivencia futura de la raza humana pero sin atender en la toma de decisiones la consideración de aquellos sobre los que gobierna con mano de hierro.

Teniendo en cuenta que Leto II sería una consecuencia del programa eugenésico de la Bene Gesserit, que tuvo como resultado erróneo y sorpresivo el nacimiento de su padre y, por tanto el suyo propio, la existencia de este ser vendría a confirmar en cierto modo la teoría propuesta por Evans (2016, p. 7), que asegura que la Bene Gesserit y su programa reproductivo sería la manera más destructiva de utilizar la tecnología y supondría un ataque al corazón de la humanidad. De hecho, Leto II entrega a los *fremen* el anillo ducal, pero los miles de años transcurridos tras su “*immantatio*” orgánica servirían para que los testigos de la historia puedan observar el menosprecio al que, en realidad, el despótico mandatario somete a los descendientes de los hombres y mujeres que ayudaron a su padre a triunfar sobre los Harkonnen y los Corrino, pensando bobamente que el Atreides era el mesías liberador. Así, de la manera más sádica y desalmada posible, Leto II habría convertido a los descendientes de las tribus del desierto en lo que va a ser conocido en la saga como los *fremen* de Museo, una reserva de folclore viva y artificialmente acotada, gentes con una existencia plana, anodina y perennemente estable, que tiene lugar en las casuchas de barro construidas en los pueblos de los márgenes del desierto. La utopía soñada por Leto II en su juventud realmente habría devenido una distopía alienante en la que, tal y como propone Macleod (2003, p. 230), la política estaría ausente, es decir, el gobierno de las personas

habría sido substituido por la administración de las cosas. Roberts (2009, p. 103), por su parte, afirma que el Dios Emperador habría generado una civilización estática y estúpida, que únicamente será agitada por la energía barbárica de aquellos que vuelven años después de la dispersión, las oleadas de migración humana cósmica mediante las que los herejes huyeron de la tiranía del Universo Conocido. Esa sería la realidad que se enmascara tras el Manto Imperial orgánico del hijo de Paul Atreides. La ausencia de libertad sería la verdadera tragedia. Ese sería el motivo, precisamente, de que muchos individuos, algunos incluso compartiendo linaje con el tirano, se rebelen contra él y contra su legado, tal y como se pone de manifiesto en *God Emperor of Dune* (1981) y *Heretics of Dune* (1984). Ante esta tesitura, Gaylard (2010, p. 34), que enmarca su interpretación de los hechos narrados en la visión transhistórica del poscolonialismo secundario, afirma que la saga de Herbert mostraría que el imperialismo está condenado al fracaso porque se cimentaría en el miedo, base insegura y a la vez engaño, que no puede permanecer oculto para siempre. Se trataría de un imperialismo interpretado como proceso de pensamiento que dependería del aislamiento individualista y la alienación de los demás y de la naturaleza, y cuya singularidad totalitaria sería inherentemente violenta. Siguiendo este hilo argumental, Macleod (2003, pp. 236 y 240) propone que si el Imperio comienza extendiendo el alcance de la opresión, termina socavándose y este sería, precisamente, el subversivo mensaje aportado por Herbert: la humanidad sobreviviría al estado, tal y como demostrarían algunos descendientes directos de la familia Atreides, a partir de la progenie de Ghanima y Farad'n, que miles de años después harían un acto de justicia poética asesinando en una emboscada a quien habría sometido a la humanidad entera a través del dogma y de la represión violenta, con la excusa de su salvación.

Una aproximación a las relaciones entre el cuerpo revestido y la política debería tener en cuenta, también, consideraciones sobre aspectos como la sintaxis y la libertad (o falta de libertad) en el recubrimiento del cuerpo. Se ha visto como la presencia sobre un individuo de una pieza de tela concreta en un lugar determinado, por ejemplo, un manto sobre los hombros o un anillo con rúbrica calzado en el dedo meñique de la mano derecha, convertirían al hombre que los usa en líder al que seguir y obedecer, al que odiar y combatir, al que envidiar y temer, al que idolatrar y halagar. Se inferiría una posición social con carga política a partir de un revestimiento corporal y su colocación en el orden del conjunto vestimentario. En este sentido, Calefato (2004, p. 20) reivindica que si se asume la existencia de una sintaxis reguladora de la vestimenta, se tendría que aceptar también el hecho de la dificultad de obrar con libertad en el revestir del cuerpo. Es en este punto en el que se deberían introducir conceptos como las ropas de contención y el biopoder, muy útiles a la hora de entender el potencial de los revestimientos corporales como elementos de control social, como manifestaciones de las relaciones entre las instituciones de poder y los dominados. Con respecto al biopoder, se sigue aquí la interpretación realizada por Calefato del concepto desarrollado por el filósofo francés Michel Foucault:

Biopower, in Michel Foucault's definition, includes all the strategies and techniques of the management and regulation of power over life and death that were devised in the second half of the eighteenth century and that have replaced the sovereign's power over life and death. Biopower is articulated in disciplines that control and legislate the individual's everyday gestures, attitudes, and behavior, as well as in forms of social control over biological aspects, sexuality, procreation, illness, and accidents; in short, over the whole living human body (see

Foucault [1997] 2003:239). The classical forms of biopower described by Foucault, together with the new global configurations of domination and the new technologies (including reproductive technologies), are today confirmed and empowered by the social order. (Calefato, 2014b, p. 7)³³

Por supuesto que el biopoder se manifestaría en los revestimientos del cuerpo. De hecho, la gestión de la apariencia exterior de un pueblo sería importante para garantizar la cohesión de un poder totalitario (Calefato, 1999, p. 62). Como ejemplos, los uniformes de los trabajadores del subsuelo en *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). También las ropas que sirven para diferenciar a las castas que habitan el distópico *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley o los trajes de los miembros “externos” del Partido Único de *Nineteen Eighty-Four* (1948) de George Orwell, novela adaptada al lenguaje audiovisual en varias ocasiones, tal y como ha ocurrido con la obra de Huxley anteriormente mencionada. Todos los revestimientos comentados serían, desde la óptica de Calefato (2007c, p. 28), reflejo de una sumisión y representarían el poder soportado. En el contexto de la narración aquí analizada, uno de los más claros ejemplos de la idea de Foucault relacionada con la vestimenta sería todo el corpus de creencias relacionadas con el *destiltraje* y la disciplina del agua, “that harsh training which fits the inhabitants of Arrakis for existence there without wasting moisture” (Herbert, [1965] 2007, p. 607).

De este modo, se obliga a los moradores del planeta desértico a cumplir con unos requisitos vestimentarios que rozarían lo neurótico u obsesivo, para evitar las pérdidas de humedad. En este sentido, baste recordar la pequeña reprimenda de la niña Ghanima a Irulan en el libro 3. La princesa Corrino, casada políticamente con Paul, ha transformado su amor no correspondido por el emperador en cuidado atento y educación de los hijos que el Atreides ha tenido con la *fremen* Chani. Irulan ha pillado a la gemela sola con sus pensamientos en el tejado del Palacio de Arrakeen y decide ejercer de figura de autoridad. Al llamar la atención de la niña para recriminarle sus entradas y salidas a hurtadillas de la seguridad de los adultos, Ghanima le espeta con cierta desvergüenza: “‘You're not wearing a stillsuit,' (...) 'Did you know that in the old days someone caught outside the sietch without a stillsuit was automatically killed. To waste water was to endanger the tribe’” (Herbert, [1976] 2003, pp. 300-301). Ser matado por no cumplir las reglas de la vestimenta, pocas cosas existirían que atentasen más contra la libertad individual, contra la autodeterminación de la persona. Una punición salvaje, radical, terminal, que se enmarcaría en una cultura planetaria, la de los *fremen*, volcada de manera irracional en la preservación de cualquier atisbo de humedad en un mundo caracterizado por la desecación extrema y generalizada. Los tres primeros volúmenes de la saga ofrecerían bastantes ejemplos de esa cultura censora y constringente, que apelaría a un bien común que se implementa, en cierto modo, de manera totalitaria. La primera vez que la disciplina del agua aparece puesta en relación con la genuina cultura *fremen* es en el momento en que dama Jessica y su hijo Paul

33 En ese texto de 2014, la profesora recoge en la bibliografía dos obras del filósofo francés, de las que se aquí se apuntan las versiones publicadas para el ámbito hispanoamericano: Foucault, M. ([1999] 2005) *El orden del discurso*. Buenos Aires: Fábula Tusquets. Recuperado de https://monoskop.org/images/5/5d/Foucault_Michel_El_orden_del_discurso_2005.pdf y Foucault, M. (2001). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica de Argentina. Recuperado de <https://www.uv.mx/tipmal/files/2016/10/M-FOUCAULT-DEFENDER-LA-SOCIEDAD.pdf>

escapan del ataque Harkonnen y se topan en el desierto con el grupo encabezado por Stilgar. Preguntados los fugitivos por el agua que llevan en sus mochilas, una enorme fortuna según los *fremen*, Jessica responde:

'Where I was born, water fell from the sky and ran over the land in wide rivers,' she said. 'There were oceans of it so broad you could not see the other shore. I've not been trained to your water discipline. I never before had to think of it this way.' (Herbert [1965] 2007, p. 337)

“Pensar en ello de este modo” implicaría para Jessica, exactamente igual que para los *fremen*, sellar con mucho cuidado el *destiltraje*, ajustarse a la perfección la máscaras de respiración y la capucha. Usar guantes o en su defecto fregar las manos con el jugo de las hojas de los arbustos *creosote*, para inhibir la sudoración. También precintar las entradas y salidas de los *sietch*, una vez dentro de los refugios, para poder relajar la disciplina del *destiltraje* y poder descansar de manera confortable porque, como se percibe Jessica, los *fremen* tendrían una habilidad especial para sentir el más sutil cambio en la humedad del aire: “How they had scurried to tighten their stillsuits when the cave was opened!” (Herbert, [1965] 2007, p. 348). Como defiende Calefato (2014b, p. 89), en un régimen de biopoder (como sería el caso de la sociedad *fremen*), el cuerpo humano se convertiría en un artículo de lujo que debería ser protegido y defendido del usar y tirar del tiempo y otros peligros. En Arrakis, una amenaza comprometedora sería sin duda la evaporación de la humedad corporal, siendo esta última fundamental para la supervivencia.

Precisamente por eso resulta tan interesante reseñar el cambio de actitud que demostrarían los habitantes del planeta según va desarrollándose la historia. Con el paso de los años, las condiciones vitales van mejorando en Dune, haciéndose presente de manera más habitual y por doquier la humedad y con ella la presencia de plantas, entre otros organismos antes casi inexistentes. El libro 2 incluye, por ejemplo, viejos *fremen* como Farok, que recibe en la puerta de su casa al *rostro bailarín* Scytale sin vestir el tradicional y preceptivo *destiltraje*, “and it said much that he ignored this fact in the full knowledge of the moisture pouring from his house through the open door” (Herbert, [1969] 2008, p. 42). Farok actuaría como metonimia de los miles de veteranos de guerra que, como explica Touponce (1988, cap. 3), ahora llevarían una vida sedentaria y disipada en un extenso suburbio que rodea la enorme fortaleza de Paul en Arrakeen, habiendo perdido la antigua disciplina del agua propia del desierto. Años más tarde, en el libro 3, la presencia de agua en el planeta habría provocado una especie de dejadez y corrupción también en los habitantes de los *sietch* y las villas, que ya no mantendrían la férrea disciplina del agua de los viejos tiempos. En este contexto Jessica se pregunta de dónde habrían salido las flores que adornan la entrada del *sietch* Tabr, epicentro de la vida de la tribu que la cobija en el libro 1. Las flores en el desierto profundo llevan a la dama a reflexionar sobre el hecho de que “[s]tillsuit discipline was lax among the young” (Herbert, [1976] 2003, p. 95). La potencia del biopoder vestimentario *fremen* habría perdido fuelle al cambiar las condiciones físicas que circunscriben los cuerpos afectados por las normas. Una actitud que recibiría la desaprobación de algunos de aquellos que conocieron el modo de vida anterior.

La miniserie 2 recoge este estado de decadencia y laxitud en el cumplimiento de los preceptos ya en el minuto 4 del capítulo primero (figura 4.8.4.). En él, el emperador Paul-Muad'Dib, escondido bajo su capa *jubba* con capucha, recorre de incógnito las

calles de Arrakeen observando lo que su mente ya comienza a percibir como una degeneración de las gentes del planeta y de la sociedad que él mismo gobierna, lo que acabaría motivando los sermones que da a los lugareños cuando decida resucitar de la muerte en el desierto transformado en el Predicador. La solución ofrecida por el director de esta producción televisiva, Greg Yaitanes, para transmitir la idea de una sociedad que decae y se corrompe por momentos consistiría en encuadrar el rostro de Paul reflejado en un charco, formado en la superficie del planeta desértico, que nadie se habría dignado a recoger del suelo con paños absorbentes para aprovechar el líquido elemento, como se realizaba hace tan solo unos pocos años atrás según estipulaba la costumbre. Justo un instante después de que el espectador vea al revés pero con nitidez la imagen del rostro del Atreides en el charco, el espejo que se origina en el agua pasa a ser ocupado por una calavera humana que rueda por el suelo de la calle, y cuyo movimiento sobre el fluido enturbia y distorsiona el efecto espejo. Una delicada y perspicaz poesía visual que transmitiría en imágenes la primera línea escrita para el comienzo del libro 3: “*Muad'Dib's teachings have become the playground of scholastics, of the superstitious and the corrupt*” (Herbert, [1976] 2003, p. 1).

El hecho de que muchos de los *fremen* manifiesten una actitud laxa respecto a la disciplina del agua y del *destiltraje* no solo se explicaría por las mejoras climáticas del planeta. De hecho, tendría algo que ver, también, que los usuarios de la prenda estrella *arrakiana* perciban el *destiltraje*, el objeto que les mantiene con vida en sus tránsitos por el desierto, como si fuesen ropas de contención. Calefato (2004, p. 19) las define como todas aquellas herramientas de sometimiento que pondrían en relación una prenda con el poder político o religioso, y ofrece ejemplos como la estrella de David inscrita en la ropa de los judíos por orden de Joseph Goebbels, los zapatos de loto chinos, que obligarían a la deformación de los pies de las mujeres que los utilizan, o el velo, que protegería de miradas ajenas a las mujeres haciéndolas desaparecer a nivel social. Con respecto a los *destiltrajes* como ropas de contención, se encontrarían en los textos de Herbert ejemplos que ilustran la incomodidad que llegan a provocar los mismos en los usuarios que los utilizan. También las modificaciones corporales que requerirían dichas prendas para poder ser llevadas y vividas como un elemento generador de bienestar y comodidad, más allá de aportar la deseada protección y supervivencia. El primer personaje que ofrece pistas sobre este asunto es dama Jessica, que manifiesta en varias ocasiones la irritación que le provocan los preceptivos tapones de la nariz, que ayudan a los que visten un *destiltraje* a respirar evitando la pérdida de humedad. No en vano, con el tiempo, los usuarios acaban generando un cayo o cicatriz nasal a causa de esta pieza. En su contacto con el desierto, Jessica también se queja de la sensación de confinamiento y reclusión que le provoca el *destiltraje*:

The new nose plugs irritated her, and she found herself overly conscious of the tube that trailed down across her face into the suit, recovering her breath's moisture. The suit itself was a sweatbox. *Your suit will be more comfortable when you've adjusted to lower water content in your body,* Stilgar had said. (Herbert, [1965] 2007, p. 349)

Pero no es solo Jessica la que ofrece narrativas que permitirían considerar el *destiltraje* como ejemplo de engorroso encarcelamiento físico, alentado además por toda una ideología coercitiva que reclamaría un estricto cumplimiento de las normas vestimentarias a los miembros de la tribu. El propio Paul necesita en un momento dado de las atenciones de su compañera Chani, que en la intimidad de la caverna le frota y

masajea los músculos de las piernas, allí donde se habrían generado dolorosos nudos por caminar enfundado en el *destiltraje* (Herbert, [1969] 2008, p. 29). Una prenda, además, que debe ser vestida con todos los cierres bien sellados, dejando solo los ojos a la vista, aumentando la sensación claustrofóbica de su uso. Baste recordar la imperiosa reclamación que, en este sentido, realiza Chani a un joven Paul, inexperto en cuestiones desérticas, mientras va acostumbrándose a la vida entre los *fremen*: “Do as I told you: bring the fold of your hood down over your forehead! Leave only the eyes exposed. You waste moisture” (Herbert, [1965] 2007, p. 384). Por lo tanto, saltarse las severas e inflexibles normas de vestimenta representaría, simplemente, un anhelo de libertad, un gesto de búsqueda de emancipación con respecto de una prenda que asegura la vida pero a cambio constriñe el día a día. Un traje que, como una adicción, generaría una situación de beneficio por un lado mientras se cobraría muy caro por otro el servicio al usuario, que se habría convertido en dependiente. En este sentido, un sueño sobrevuela constantemente el ideario de los *fremen*, un proyecto de utopía en el que los individuos puedan caminar libremente por la superficie del planeta sin vestir el *destiltraje*, donde el agua corra dando vida a ingentes vergeles. Una visión de futuro que Chani se encarga de explicar a quien está llamado, como mesías, a materializar el deseo compartido:

'We change it... slowly but with certainty... to make it fit for human life. Our generation will not see it, nor our children nor our children's children nor the grandchildren of their children... but it will come. (...) 'Open water and tall green plants and people walking freely without stillsuits.' (Herbert, [1965] 2007, p. 327)

Precisamente para consumir ese proyecto es por lo que los *fremen* han construido miles de embalses subterráneos secretos donde almacenar el agua que posibilite el reverdecimiento del planeta. Eso a sabiendas de que el agua y los gusanos son incompatibles, mutuamente excluyentes, y que, una vez puesto en marcha el tan anhelado cambio, el mundo *arrakiano* se transformará por siempre jamás, destruyendo su sociedad y modo de vida actual. Mientras ese momento de verdad suprema llega, *fremen* y otros usuarios de los *destiltrajes* buscan situaciones de reposo y ocio en las que desajustar los cierres de sus estranguladoras prendas, buscando solaz y respiro. Un movimiento parecido al propuesto, tal y como recogió el diario El Mundo en 2005, por el primer ministro de Japón entre 2001 y 2006, Junichiro Koizumi, que defendió el día sin corbata en el trabajo para ahorrar energía en verano, en un movimiento que, como explica Calefato (2011b, p. 176), supuso romper con la rígida y formal sociedad japonesa, un signo muy fuerte de discontinuidad con la tradición. La insurrección del hombre contra la prenda que actúa como un dique de contención de las libertades individuales primordiales.

En las páginas anteriores, se demostraría que la ficción creada por Herbert resultaría excelente para explorar las relaciones entre política y cuerpo revestido, al incluir tramas y personajes volcados explícitamente en el poder. Además, la porción de la saga aquí analizada incluiría un contexto político que evoluciona desde un sistema elitista y estático a una distopía plana e inmovilista. En ambos casos, el grueso de los seres humanos carece de libertad, el gran drama político denunciado por el escritor norteamericano. En el primer estadio, los que mandan exhibirían en su cuerpo revestido las marcas canónicas del poder y de la excepcionalidad que lo acompaña. En el segundo, protagonizado por un personaje singular, mezcla de hombre y animal, la marca también evolucionaría para adaptarse a la situación narrativa pero sin salirse de

la idea clásica de la “*immantatio*”, que se ve, además, en otros personajes. Respecto del “*power dressing*” de los principales protagonistas del poder, destacaría el sombrero púrpura de Shaddam IV en la miniserie 1, el bastón de mando de Gaius Helen Mohiam en la misma producción, o el manto de poder que en el libro 1 se relacionaría con los *fremen* y en la miniserie 1 con Paul Atreides, recién victorioso, bajo un manto blanco que citaría al que visten los papas durante la ceremonia de “*immantatio*”. La idea aparecería también en los libros 2 y 3 en relación con varios personajes Atreides. En la película de Lynch, además, serviría para mostrar al espectador el advenimiento de la teocracia en la que va a convertirse el Imperio del Universo Conocido. Por otro lado, en el mismo film el Manto Imperial sería utilizado por el director para enfatizar la verdadera debilidad del poder de Shaddam IV, contrarrestado por el Gremio Espacial y otras facciones. En cuanto a Leto II, el personaje se reviste de un manto de animalidad, que convertiría al hombre en un ser crudo y amoral, la verdadera representación del animal político que habría en todo ser humano. Por otro lado, el duniverso también se nutriría del poder de las joyas, que contribuyen a simbolizar en la narración un linaje familiar y su control político sobre un territorio. Finalmente, se tiene en cuenta el *destiltraje* interpretado como ejemplo de ropa de contención, relacionada con el pensamiento de Foucault sobre el biopoder y que, en la ficción imaginada por Herbert, se vincularía a los mandatos totalitarios contenidos en el corpus represivo y de control social conocido como disciplina del agua.

2.4.i. El velo: Oriente, Occidente y el tercer espacio posible.

A partir de las consideraciones políticas del cuerpo revestido, se abre ahora un nuevo ámbito de análisis que parte de la utilización que hace Herbert de retazos de cultura árabe musulmana a la hora de caracterizar al pueblo *fremen* del desierto *arrakiano*. Esa particularidad permite el juego argumentativo que pone en relación el bricolaje vestimentario de los integrantes de las tribus de ficción, eco literario y reinterpretación de las gentes que sirven de inspiración al escritor, con diversas líneas de reflexión sobre los elementos que serían protagonistas en el cuerpo revestido musulmán. Para ello se contemplan argumentos relativos a la visión ortodoxa que propone el modo en el que deberían vestir con corrección las personas que se incorporan a la religión musulmana como nuevos creyentes por entender que contienen la esencia cierta y diáfana de la vestimenta islámica. También se introduce la visión de aquellos que interpretarían los signos de islamismo vestimentario como señales de alerta y premonición, indicadores de futura violencia, muerte y destrucción. Esta apreciación suele relacionarse también con el hecho de percibir los preceptos de vestimenta de la religión musulmana bajo el paraguas del biopoder, como elementos de control social y sometimiento del individuo. Asimismo, se recoge aquí la línea de pensamiento que propone hacer funcionar la mente desde una perspectiva metodológica cuyo fin sería la creación de un tercer espacio que integra de manera fluida las visiones anteriores a partir de la aceptación y la empatía, en aras de superar el conflicto entre Occidente y Oriente, el choque de civilizaciones que prende la mecha, también, a partir de la lectura e interpretación de elementos de la vestimenta. La argumentación se hilvana poniendo el foco, mayormente, en una prenda típicamente musulmana, el velo, con una fuerte presencia en la trama por cuanto Herbert pretendería situar con él al lector en un contexto geográfico y cultural concreto. Pero ciertamente el velo no es exclusivo del cuerpo revestido musulmán sino que forma parte de la historia de Occidente, que heredaría y

reinterpretaría esquemas vestimentarios de los pueblos mediterráneos de la antigüedad que ya utilizaban esta prenda. El velo de *Dune*, por lo tanto, sería analizado también como pieza que entronca con la Edad Media europea, tal y como puede observarse en las traducciones audiovisuales de los libros 1, 2 y 3. Para este análisis se utilizan materiales y teorías aportadas por Calefato, Satrapi, Giannone, Foucault, Racinet, Bhabha, Bahamán, Touponce, Knezková, Botz-Bornstein, Aguayo, Kunzru, Kennedy y O'Reilly.

Afirma Calefato (2004, pp. 64-65) que el velo sería una parte fundamental de la cultura islámica. En esencia, el argumento enarbolado por los seguidores de esa religión defendería que la pieza de tejido cumple una función protectora. Es decir, serviría para cubrir aquello que ejerce de reclamo para la voluptuosidad, el cuerpo femenino, y por tanto impediría que el que pudiera verse tentado, el hombre, se saliese del camino de la moralidad. La fémica “velada” sería percibida por el hombre de manera completa, como persona, y no únicamente desde una perspectiva limitada centrada en lo carnal. Bahamán (2013, p. 210) explica que la guapa es la mujer y por eso debería ser tapada con el velo islámico. Revestida de ese modo, ella cumpliría sus obligaciones sociales sin ser juzgada únicamente por su belleza física. Así que según este autor el velo mitigaría posibilidades de acoso sexual y tentación, ayudaría al hombre a tratar a la mujer con respeto y atribuyéndole todas las capacidades intelectuales y no como objeto sexual, de burla o de diversión. Teniendo en cuenta, por lo tanto, la importancia que la cultura musulmana otorga a esa pieza de tela, parece natural que el velo esté presente entre los habitantes del planeta Arrakis puesto que Herbert utiliza elementos de esa cultura para ubicar rápidamente la mente del lector en el desierto, que por convencionalismo en Occidente se relacionaría con el contexto geográfico árabe musulmán. Nombres de lugares o personas, decoraciones o mobiliario del hogar, sistemas tribales de organización social, mucho de lo relativo a los pobladores del planeta Arrakis, cuna de la especie *melange*, parece ubicarse dentro del entorno cultural sarraceno, una visión compartida por los múltiples investigadores que han estudiado el universo creado por el escritor norteamericano.

Still more obvious in the Fremen character are the Arabic roots. Fanatically loyal to brethren but with little respect for the lives of those outside the clan, nomadic, warlike, respectful of troubadours and mystics, the Fremen are close kin to the seventh-century Bedouin. The overt trappings of their culture—language, clothing, and customs—are Arabic in detail. Even the drug use of the Fremen reflects an Arabic (as well as Indian) source, in the twelfth-century Hashishins. (O'Reilly, 1981, cap. 3)

A este respecto, añade Kunzru (2015, párr. 10) que los *fremen* serían descritos en su vertiente árabe como seres admirables, carentes de los rasgos negativos asociados comúnmente a lo oriental, que suele manifestarse habitualmente en las producciones culturales a partir de una visión sesgada que lo asociaría con la maldad, la pereza o cualidades y actitudes similares. Los miembros de las tribus *arrakianas* se erigirían ante el público, en cambio, como valerosos, tenaces, inteligentes o perspicaces, en suma ejemplos a imitar. Pero diferente sería la narrativa intratextual contenida en el libro 1 en relación con los pobladores del desierto, sobre todo si se atiende a la visión que de ellos manifiestan tener los representantes de la aristocracia que gobierna el Imperio del Universo Conocido, como va a poder verse a continuación.

Herbert imagina un punto del cosmos en el que existe un planeta desértico habitado por individuos admirables que visten con prendas que, rápidamente, se asociarían con las arenas terrícolas de Arabia, cuna de la religión islámica nacida en el siglo VII. En este sentido, lo primero que va a encontrar la familia Atreides cuando toma posesión del feudo *arrakiano*, siguiendo órdenes del emperador Shaddam IV, son personas que se ocultan bajo velos en las callejas polvorientas de la pequeña ciudad de Arrakeen. Así se pone de manifiesto en la conversación que mantienen dama Jessica y el doctor Yueh mientras se desplazan desde el *espaciopuerto* hacia su nuevo palacio: “[T]he people! Those townswomen we passed on the way here wailing beneath their veils. The way they looked at us” (Herbert, [1965] 2007, p. 64). Aquí, el velo serviría para definir metonímicamente a las mujeres que lo endosan, descripción que marcaría una distancia profunda entre la familia aristocrática o sus colaboradores y los habitantes genuinos del planeta. El detalle no dejaría en demasiado buen lugar a estos individuos, si se atiende a la referencia ofrecida por el propio duque Leto sobre lo que piensa el emperador de estas gentes *arrakianas* con velo, a partir de una carta privada entre ambos.

If people of this decadent garrison city could only see the Emperor's private note to his 'Noble Duke' – the disdainful allusions to veiled men and women: '...but what else is one to expect of barbarians whose dearest dream is to live outside the ordered security of the faufreluches?'. (Herbert, [1965] 2007, p. 85)

Los bárbaros que pretenden vivir fuera de la estructurada seguridad del Imperio a los que se alude en el libro 1 serían, obviamente, las mujeres que gimotean detrás de sus velos al paso de la comitiva Atreides recién llegada al planeta y, también, los hombres y mujeres con velo a los que el emperador del Universo Conocido se refiere de manera despectiva. A partir de esos datos, aquellos que en cierto modo son calificados como salvajes representarían en ese momento, en la mente del lector, la evocación imaginaria de una cultura alejada de la occidental, ajena al europeo blanco personificado en los nobles galácticos, una civilización en la que los seres humanos se presentan en público ocultando aquello que, precisamente, es la parte del cuerpo que habitualmente se mostraría desnuda en Occidente, el rostro. El pensamiento musulmán defendería, siguiendo a Bahamán (2013, p. 196), que la ropa cubre partes corporales para que no sean vistas, para proteger el cuerpo, pero también como acto que responde al pudor innato que diferencia humanos de animales. La indumentaria, además, tendría que ser buena y estar limpia, especialmente para acudir a rezar y para mostrarse en sociedad. Así que, si se pretende realizar una correcta representación literaria o cinematográfica de estas personas, esos tendrían que ser los parámetros que debieran ser tenidos en cuenta de manera sustancial. Es decir, como grupo humano los *fremen* deberían concentrar la esencia de la cultura de la arena a la que se apela cuando se les crea y se les desarrolla como personajes de ficción.

Para los que se incorporan a la religión musulmana, Bahamán (2013, pp. 197-198 y 210) contempla una serie de pautas básicas en relación con la vestimenta, que tendrían que ver con el respeto a toda manifestación cultural que cubriese el cuerpo sin excesos, abusos ni extravagancias. El hombre musulmán debe ocultar con tejido desde el ombligo a las rodillas y las mujeres, frente a un hombre extraño, deben cubrir todo el cuerpo excepto la cara y las manos, aunque si estas son extremadamente atractivas, también deben ser cubiertas. Se considera una vestimenta ilícita aquella que deja ver

partes íntimas que no se deben mostrar, por lo que se reclama el uso de ropas opacas, no translúcidas ni transparentes. Tampoco se permite ropa ceñida que defina partes del cuerpo. En aras de la verosimilitud, la representación de la *performance* vestimentaria de los *fremen* como grupo de individuos que comparten características comunes debería contemplar las propuestas anteriores. De hecho, el bricolaje del cuerpo revestido en los libros proyectaría a los integrantes de las tribus como una sombra humana de cuerpo desdibujado, difícilmente perceptible con claridad, bajo el cúmulo de diversas prendas superpuestas que únicamente dejarían al descubierto los ojos de la persona, ya sea hombre o mujer. Por lo tanto, se iría incluso más allá de lo que la religión musulmana prescribe como permitido. Baste recordar la impresión causada por Stilgar, jefe del *sietch* Tabr, en el duque Leto, la primeva vez que ambos líderes se encuentran en el Palacio de Arrakeen. El *fremen* es descrito como un hombre alto, cuya figura está envuelta en una prenda de color habano, la capa *jubba* con capucha. La única porción de piel que el *fremen* expone a la vista es precisamente aquella fracción del rostro que se percibe a través del espacio libre entre la capucha y un velo negro. De esta manera, el hombre solo muestra sus ojos, de un azul reseñable y sin ningún tipo de blanco en ellos. Su cuerpo, además, pierde la forma humana bajo la capa opaca que lo cubre de pies a cabeza y que lo convierte en una figura compacta y confusa.

En cuanto al velo, es descrito en diferentes momentos del libro 1 como una tela que se engancha a ambos lados de la cara, entiéndase a la capucha del *destiltraje* o a la capucha de la capa *jubba*, unas sujeciones que los usuarios pueden soltar en función de la necesidad práctica del momento. Esto es precisamente lo que hace Stilgar en presencia del duque Leto, cuando el *fremen* escupe, como símbolo de respeto, sobre la mesa que le separa del nuevo señor de Arrakis: “The Fremen stared at the Duke, then slowly pulled aside his veil, revealing a thin nose and full-lipped mouth in a glistening blade beard. Deliberately he bent over the end of the table, spat on its polished surface” (Herbert, [1965] 2007, p. 102). El *fremen* necesita liberar el camino para que la saliva llegue a la mesa, para regalar su humedad al duque, así que retira hacia un lado la tela que cubre la parte baja de su cara, que sería imaginada en la mente del lector como un “niqab”, un tipo de velo vestido por las musulmanas que solo deja los ojos a la vista (Macmillan Dictionary 2020) y que Herbert introduciría aquí también para los hombres. Un velo de tela que, en cualquier caso, desaparecería en las traducciones audiovisuales de la saga. Los habitantes de los *sietch* en la película de Lynch no utilizan capa *jubba* sobre el *destiltraje* y, además, viven a cara completamente descubierta. En las miniseries 1 y 2, en cambio, los *fremen* son representados con un equipamiento completo, pero el velo habría sido reelaborado a partir de la máscara de respiración, que se sujeta a la capucha del *destiltraje* con unos enganches, como si del “niqab” se tratase (figura 4.9.1.). La máscara es un objeto físico que cubre la nariz, la boca y parte de las mejillas. A su vez, se inserta en una pieza de tela enganchada a la izquierda de la capucha del *destiltraje*, que se ajusta perfectamente a la barbilla de la persona que la endosa al ser sujeta a la parte derecha. El efecto final sería el de un velo que deja solo los ojos a la vista. De todos modos, es de justicia apuntar que aunque el uso de esta porción de tejido haya podido venir motivado por la voluntad del autor de dirigir el pensamiento del lector a una zona geográfica concreta del planeta Tierra y a la cultura que se ha desarrollado en ella, en diversos pasajes de la saga se justifica el uso de esta prenda por la importancia de mantener alejado de las vías respiratorias el polvo

generado por la arena del desierto. Este hecho se conseguiría utilizando tapones nasales e interponiendo, también, un textil más o menos denso entre los pulmones y el exterior.

Representar de esta guisa a los *fremen* rememoraría en cierto modo a los enjutos pero robustos nómadas de la península arábiga o del Sahara africano, que pasean por la arena terrícola enfundados en sus índigos turbantes y velos. De hecho, en el libro 1 se apela en varias ocasiones a la *ichwan bedwine* o hermandad de todos los *fremen* de Arrakis. Resulta pertinente apuntar el hecho de que pronunciar dichas palabras, inventadas por Herbert, según la fonética inglesa resonaría como “each one bedouin”, que puede traducirse por “cada uno beduino”, es decir, “todos beduinos”. Según apunta Kennedy (2016, p. 6), *ichwan bedwine* remitiría a los hermanos musulmanes y, en relación con los beduinos, en el Universo Conocido representarían a la otredad, el desierto en contraposición a los habitantes de las ciudades, teniendo en cuenta que se apelaría a una tribu nómada que sospecha de todo aquel situado fuera del clan. Por lo tanto, en los libros se jugaría con un estereotipo de hombre del desierto que, de todos modos, únicamente se utilizaría en las miniseries de televisión, en concreto en la segunda, en el que se inspiran para diseñar los uniformes de la guardia creada por Alia durante su regencia, una mezcla entre los reclutas Atreides y los guerreros del desierto (figura 4.9.1.). También responde a esta estética Palimbasha, personaje del libro 3, que aparece en la miniserie 2, encargado de accionar los mandos a distancia que activan a los tigres con los que se pretende asesinar a los gemelos Leto II y Ghanima, siguiendo órdenes de la princesa Wensicia Corrino (figura 4.9.1.). De todos modos, en ambos casos el velo no tapa la parte baja del rostro del hombre, sino que cuelga por debajo de la barbilla dejando a la vista la cara. Como los beduinos árabes o los tuaregs norteafricanos, los *fremen* literarios y cinematográficos exponen sus ojos, que serían así encontrados por la mirada del otro. Una mirada que sería fundamental en el mundo islámico y que, siguiendo a Fadwa El Guindi, podría ser perversión del ojo (Calefato, 2004, pp. 64-65). No en vano, para los musulmanes mirar a una mujer, por ejemplo, debería ser evitado o debería estar circunscrito a situaciones controladas, como una revisión médica, porque esa acción supondría una puerta abierta a lo libidinoso.



Figura 4.9.1. Diferentes versiones de hombres con velo: Un *fremen*, la guardia de Alia y Palimbasha.

Bahamán (2013, pp. 208-209) habla de esta cuestión utilizando los términos “recatar la mirada” y este autor se refiere con ellos a los modales que deben mantenerse entre hombres y mujeres extraños. Según sugiere, se debe evitar mirar las partes pudendas y mirar detenidamente a una mujer. Además, si se ve por accidente, se debe apartar la mirada. De ahí la prescripción del uso del velo en la mujer, una prenda que aseguraría la ocultación de la carne, elemento de tentación. Pero no valdría cualquier manera de “velar” a las féminas. Según Bahamán (2013, pp. 207 y 210), la mujer puede vestir ropa del estilo y del color que desee, siempre que queden ocultas las partes pudendas, y siempre que sean ropas cómodas, sueltas y no estrechas o apretadas al cuerpo, para no visualizar sus partes. Además, ha de ser ropa no translúcida ni que permita ver las partes del cuerpo a través de ella. Dicho lo anterior, se dejaría la puerta abierta a que la mujer pueda descubrir su cabello, brazos y cuello ante familiares, es decir, hermanos, sobrinos de hermano y hermana y nietos de hijo e hija. El encubrimiento parecería ser, en esta cultura, el concepto clave, un cuerpo que es escondido bajo un revestimiento textil y que evita, de esta manera, miradas ajenas. Obviamente, en los libros de Herbert esta premisa se cumpliría cuando las mujeres *fremen* se encuentran en el exterior, vestidas para protegerse de la climatología *arrakiana*. En el interior de las cavernas, visten de una manera más abierta, cubriendo sus vergüenzas con ropas holgadas, como túnicas o albornoces, pero mostrando aquellas partes mencionadas por Bahamán como las que se pueden mostrar ante familiares, teniendo en cuenta que en el mundo *fremen* todos serían hermanos bajo el paraguas de la *ichwan bedwine*.

Por otro lado, en las miniserias 1 y 2 la presencia de mujeres “veladas” es abundante. El recurso vestimentario que protege de la mirada ajena es utilizado, incluso, por la hermana de Paul Atreides, Alia, en el primer capítulo de la miniserie 2, que se presenta bajo un velo de color crudo en la casa de Korba, antes *fedaykin* y ahora, en el libro 2 y en esta miniserie, sacerdote Qizarate que forma parte del complot contra el emperador Atreides (figura 4.9.2.). El hecho de que la actriz griega Daniela Amavia haya sido caracterizada con un velo que le cubre el cabello y parte del cuerpo para esta escena poco tendría que ver con la voluntad del personaje de aparecer en público, a ojos de los creyentes, como una mujer respetable. De hecho, tal y como reivindica Touponce (1988, cap. 3), Alia sería leída como la arquetípica ramera virgen, una reverenda madre sin maternidad, sacerdotisa virgen, bruja y objeto de temerosa veneración para las masas supersticiosas. Es más, las Otras Memorias presentes en su mente, entre las cuales la de su propia madre, harían que viese a su hermano como un hijo o a su padre como un marido o un amante. El personaje, por lo tanto, resultaría demasiado endemoniado como para pretender ser creíble exponiéndose como mujer pudorosa y recatada. En cambio, una lectura más lógica contemplaría que la joven pretendería básicamente enmascararse del incógnito que regala la prenda, para poder transitar sin ser reconocida por las calles nocturnas de la ciudad de Arrakeen. En cualquier caso, la imagen ofrecida por la actriz en el contexto del planeta arenoso remitiría al espectador, vía estereotipo, a la doctrina islámica o a sus seguidoras, con un velo, afirma Calefato (2006a, pp. 63-64), como signo de cultura y de religiosidad, un signo fuerte, confesional o integrista si es llevado en algunos lugares públicos de los países occidentales. En este sentido, la investigadora italiana hace una lectura del velo como signo de sumisión femenina y de supresión de la fisicidad de la mujer, a través de la ocultación de parte del cuerpo, como los cabellos y, en el caso de las mujeres con el rostro cubierto, incluso de la cara. Esta autora pone el ejemplo del Egipto de los años

sesenta del siglo pasado, donde se produce un renacimiento islámico que representaría un complejo entrelazamiento entre autorrepresentación, código de vestimenta y código moral. Calefato (2009b, p. 80) habla también del velo en Irán, que sería considerado un biopoder, según la propuesta original de Michel Foucault, por su función de regulador de la corporeidad femenina. Se trataría de un signo que llegaría hasta el cuerpo individual decretando sus características y apariencia visible.

La irrupción del terrorismo de corte islamista radical a partir del atentado de las torres del World Trade Center de Nueva York, el once de septiembre de 2001, favorecería la interpretación sospechosa de los signos vestimentarios relacionados con la religión musulmana, percibida con alarma por muchas personas occidentales. La situación habría motivado que algunos investigadores se ocupasen de la representación estereotipada que el cine ofrecería de los musulmanes. En este sentido, Aguayo (2009, pp. 42-43) asegura que el Hollywood de después del 11-S y de la guerra contra el terror del presidente Bush situaría los cuerpos musulmanes como blanco de racismo injustificado y de violencia. Según esta investigadora, el terrorismo habría creado un escenario nuevo donde aumentaría la desconfianza y la ansiedad ante el árabe musulmán y donde crecería también todo lo relacionado con la seguridad. Este sedimento ideológico sería el marco a partir del cual leer una desconcertante escena de la película de Lynch, que a pesar de haberse estrenado diecisiete años antes del atentado de Nueva York, contendría imágenes que se relacionarían con lo que aquí se trata. En concreto, la atención se pone ahora en los momentos finales de la película y en el personaje de Alia interpretado por la niña Alicia Witt. La hermana pequeña de Paul celebra la victoria de las tropas *fremen* contra el emperador Shaddam IV, justo después de haber asesinado a su propio abuelo, el barón Harkonnen, utilizando un *gom jabbar* envenenado (figura 4.9.2.). Para contextualizar la imagen, debería ser tenido en cuenta el apunte de Knezková (2007, p. 22) relativo a este personaje, puesto se debería evitar ver a Alia como una niña inocente



Figura 4.9.2. Mujeres *arrakianas* con velo. Arriba, Alia adulta y, en la película, de niña, celebrando la muerte. Abajo, las *fremen* Dhuri y Lichna.

ya que nació a la consciencia en el útero materno, es decir, vendría a ser una mente adulta encerrada en un cuerpo infantil. Eso la convertiría en un personaje temido y odiado, en cierto modo diabólico. Por otro lado, además, debería tenerse en cuenta el marco de pensamiento generado en Occidente ante el fenómeno del yihadismo, que acabaría de sazonar la percepción que se tendría de la imagen ofrecida por el personaje en la escena aquí analizada.

La niña aparece vestida con prendas negras que recuerdan un “jilbab”, una túnica que cubre el cuerpo completo de las mujeres musulmanas (Macmillan Dictionary 2020). Además, endosa un tocado circular que sujeta la tela al cráneo, tapando el pelo pero dejando el rostro a la vista. Con un cuchillo en la mano derecha y un *gom jabbar* en la otra, la criatura celebra la guerra, se regocija en la muerte generada por la contienda violenta y presente a su alrededor, en el contexto nocturno en el que los cadáveres en llamas aportan la única luz posible entre tanto caos y tanta oscuridad. La expresión de la niña resulta incómoda, perturbada. Su boca se entreabre en una sonrisa de gozo, mostrando las mellas de los dientes de leche que han caído como recordatorio de la inocencia que debería contener el cuerpo revestido de ese ser humano de corta edad. Sus ojos brillan como si en ese trance destructor Alia hubiese alcanzado la plenitud existencial. El espectador relacionaría su imagen con la del terrorista yihadista que celebra haber abatido a un objetivo. En el trabajo del filósofo Thorsten Botz-Bornstein (2017, p. 10) que relaciona el futurismo italiano con la *performance* de los terroristas del Dáesh, este investigador habla de la estetizada celebración de la violencia contenida en los vídeos publicados por los miembros del ISIS, donde la más terrible muerte estaría salpicada de poesía. En relación con *Dune*, parecería inevitable pensar en terrorismo al ver a una extasiada e infantil Alia celebrando la victoria de su hermano, un triunfo, no se olvide, fruto de la concurrencia de los *fremen*, movidos en gran parte por el fanatismo religioso. La potente imagen contendría en un mismo plano lo peor y lo mejor del ser humano. Por un lado, la odiosa pugna armada irracional que obtendría como resultado dolor, óbito, devastación y ruina. Por otro lado, sin embargo, no puede negarse que la escena estaría preñada de una conmovedora belleza emocionante, contenida en la justicia poética que supone el hecho de que el Atreides y los *fremen* hayan conseguido vengar la maldad Harkonnen y la torticera maquinación orquestada por el emperador Corrino en connivencia con otras facciones de poder del Imperio del Universo Conocido.

Con o sin lírica justificadora aparejada, parecería que la imagen contenida en la escena anterior no se sustraería del elenco de material del imaginario colectivo aportado por películas que contribuyen a extender entre el público la idea que conectaría musulmán y terrorismo. De hecho, la peligrosidad potencial de los creyentes de esta religión sería únicamente una de las formas en las que los cuerpos musulmanes serían escritos en el cine. Según Aguayo (2009, p. 43), que recoge el argumento de Jack Shaheen, Hollywood habría difamado a la comunidad árabe representándola a partir de individuos hambrientos de dinero, hombres peligrosos o mujeres y doncellas erotizadas. Según este punto de vista, los musulmanes serían representados en la cultura popular estadounidense como incivilizados y premodernos. Se debería tener en cuenta que una de las maneras más efectivas de caracterizar un personaje cinematográfico es a partir del vestuario, que permitiría al espectador relacionar rápidamente ese individuo que ve en pantalla con un estilo de vida concreto o una cultura específica. Se debería

contemplar, también, que en la ficción analizada los *fremen* son caracterizados a partir de elementos culturales árabes, entre los cuales el uso del velo, utilizado por Alia en la escena aquí comentada. Con todo, se asumiría casi como lógico que hoy día, la niña vestida en modo arabizante que exhibe su gozo ante la muerte y la destrucción generada a su alrededor por la imposición violenta de un credo, fuese interpretada como acertada representación de la idea de terrorismo yihadista. Tal sería el poder de la prenda adecuada colocada en el contexto óptimo.

Afirma la guionista y dibujante franco-iraní Marjane Satrapi, recogida por Calefato (2009b, p. 79), que el velo se interpretaría como choque de dos civilizaciones, elemento de contraste que opone Oriente y Occidente, arcaicismo y modernidad, Islam y democracia. Desde la perspectiva eurocéntrica, ese tipo de prendas culturalmente tan marcadas supondrían una barrera casi infranqueable, un signo del Islam que atemorizaría a los occidentales, tal y como ocurre por ejemplo con las barbas de talibán en los hombres. Según Calefato (2016c, p. 201), las barbas serían, en el traje religioso integrista, una imposición, en tanto que los procesos de islamización forzada la verían como un signo fuerte de control social y de identificación con el poder político y religioso, en modo análogo al que representaría el velo integral para las mujeres. Así que velos y barbas generarían en el occidental medio sobresalto e incluso inquietud, en caso de que quien mira se dejase llevar por el estereotipo simplón y superficial. Además, Aguayo (2009, p. 44) asegura que el hombre musulmán habría sido proyectado en el cine como un peligroso terrorista suicida. La mujer, por su parte, sería mostrada escondida bajo el burka y oprimida por los hombres. En los productos culturales analizados por esta investigadora, se haría manifiesta, además, la idea de que sería necesario salvar a la musulmana de su opresión, por lo que se daría suma importancia a quitarle el velo a la mujer, literal y figurativamente. Esta autora apunta a la islamofobia como reflejo de una ansiedad social hacia la cultura musulmana, que se basaría en gran medida en el sentido de otredad.

Desde el punto de vista establecido a partir del contexto ideológico plasmado en las líneas superiores, se presupondría en el espectador un cierto desasosiego y turbación ante la imagen de Dhuri, la esposa del *fremen* Otheym, en la miniserie 2 (figura 4.9.2.). Ella, que en su madurez más plena, pasa los días cuidando de su marido enfermo, contagiado en el planeta Tarahell de una terrible enfermedad que le hace toser y escupir continuamente flemas mezcladas con saliva, desperdiciando humedad. Ella, que recibe la visita del emperador Paul-Muad'Dib en la penumbrosa habitación de una casa de los nuevos suburbios de la ciudad de Arrakeen, donde moran los antiguos miembros del ejército del Atreides, ahora acomodados y aburguesados *fremen* que disfrutarían del confort y bienestar de la vida urbanita y sedentaria. Ella, que incluso en el interior del hogar cubre decorosamente su pelo con un velo negro de tela gruesa, que sujeta al cráneo mediante una banda de tela marrón retorcida sobre sí misma, que pasa por su frente y que anuda detrás de su cabeza. Ella, que precisamente por lo anterior, parecería rescatada de la historia pasada, al representar casi literalmente a la mujer beduina del Líbano recogida por Racinet (2017, pp. 122-123), cuyo tocado estaría confeccionado por dos pañuelos, el que caería sobre sus brazos, echado hacia atrás en forma de velo, y el que llevaría alrededor de la cabeza. Ella, que sonríe con agradecimiento al emperador porque sabe que su visita llena de alegría el corazón de Otheym, su amado marido. Una sonrisa amable y cálida que convertiría en bello y deseable el tosco atuendo de la mujer,

que en virtud de un gesto cargado de honestidad y templanza transformaría una prenda cuestionada y sospechosa en una pieza ornamental codiciable. La actriz checa Kristina Beranova es la responsable de protagonizar tamaño ejercicio de normalización de lo ajeno y lo que es considerado como sospechoso o potencialmente peligroso. Convertida en captura de imagen, en “still” cinematográfico, la mujer de expresión amorosa y amable, de ojos azul de azules a causa de la especia, de velo negro sobre la cabeza, es objeto de mirada. Como imagen, siguiendo a Calefato (2006a, pp. 152-153), abriría un espacio semiótico de nuevas interpretaciones posibles, que superarían la idea estable y prefijada de la identidad. Ante la Dhuri de la miniserie 2, apostando por la metodología propuesta por Homi Bhabha (Calefato, 2010b, p. 345), cabría la construcción de un ámbito de interacción cultural donde el subordinado, el velo islámico, no fuese forzosamente transferido a la cultura dominante, el ojo occidental que lo rechaza temeroso, sino que ambos elementos dialogarían en un tercer espacio, de nueva creación, tal vez el sistema de la moda y de los recubrimientos estéticos posibles. Este ejercicio interpretativo serviría también para superar la idea del velo como elemento represivo de la mujer, fruto de la traducción cultural, que habría sido tradicionalmente una confrontación violenta entre el lenguaje de los dominadores y el de los subalternos, un juego de complejas relaciones de poder lingüístico, cultural y material (Calefato, 2008a, p. 135). Pero resultaría que, además, “the language of equality and human rights are all too often tools of colonial violence”, afirma Aguayo (2009, p. 47), quien asegura que pretender quitar el velo a la mujer musulmana respondería a un deseo voyerista, compartido tanto por el hombre occidental, que orienta el proyecto imperial, como por la mujer blanca, representada en la feminista que complementaría de manera activa el plan imperialista del hombre, al desear despojar de la prenda a la musulmana. Si la mayoría asumiese una posición intermedia en la que el velo fuese mezclado, tal y como propone Calefato (2009b, p. 76), con elementos de la cultura de masas y de la moda, se superaría el estadio ansioso y de desconfianza ante este tipo de elementos del bricolaje vestimentario, actualmente tan estigmatizados.

En esta dirección, Calefato (2007, p. 117; 2016c, p. 170) recoge varios ejemplos del velo como elemento de moda. La autora habla del proyecto comunicativo *My Hijab and Me*, reseñado por la BBC, con historias sobre cómo el velo islámico se convertiría en objeto “cool”, perdiendo su valor de signo de cancelación del cuerpo femenino. “Islam chic” o “hipster hijabi” sería, también, el trabajo de una aspirante a estilista que recoge de la calle ropas simples y elegantes que respetan la idea del vestir modesto y que tendría al velo como protagonista. También habla de “islam fusion”, un fenómeno detectado en Europa que consistiría en comenzar a combinar el ser musulmán y el estar a la moda, realizando un bricolaje cotidiano espontáneo por parte de las inmigrantes o siendo algo estudiado y premeditado por parte de los productores de la industria de la moda. El camino abierto por estas iniciativas se relacionaría con la bella y emotiva imagen ofrecida por Kristina Beranova interpretando a Dhuri en la miniserie 2, que aunque sea la visión de la mujer “velada” propuesta desde un producto televisivo occidental, a partir de la actuación de una mujer europea, concretamente checa, ayudaría a que el velo sea percibido como algo cotidiano y emocionalmente bello, por tanto normal, más allá del simbolismo negativo que remitiría a una potencial amenaza de violencia y terror. Otro ejemplo de esta tercera vía, también en la miniserie 2, sería el ofrecido por el *rostro bailarín tleilaxu* Scytale, transformado en la joven *fremen* Lichna, la hija de Otheym, a la que secuestra y asesina para asumir su identidad, acercarse al

emperador haciéndose pasar por ella y poder atentar contra el Atreides. La actriz checa Klára Issová aparece caracterizada en escena con un conjunto de prendas superpuestas de colores cálidos, entre las que destacaría el tocado que luce en su cabeza y del que cae un velo de colores crudos y marrones, que cuelga hacia los lados tapándole espalda, hombros y parte del pecho (figura 4.9.2.). Lo pudoroso del conjunto, que únicamente deja expuesto a la mirada la piel de las manos, el rostro y parte del cuello, y sus formas y estratificación, permitirían leer el atuendo como si de un “khimar” se tratase, a saber, un velo largo, parecido a una capa, usado por algunas mujeres musulmanas, que cuelga justo por encima de la cintura y cubre el cabello, el cuello y los hombros pero no la cara (Macmillan Dictionary 2020). En la mente del diseñador de vestuario de esta producción televisiva estaría presente la voluntad de distanciar la silueta de la chica de los cánones occidentales, una manera de proceder que se ubicaría en la “etnificación”, que Calefato y Giannone (2007, p. 71) definen como estilismo de vanguardia que utilizaría materiales innovadores y extraños a la moda vestimentaria y que poseería la voluntad de rescribir el cuerpo a través de formas alejadas de Occidente. Parecería descabellado pensar en una Semana de la Moda de París, plataforma clásica para la proyección de las propuestas estilísticas más sofisticadas, en la que las modelos ofreciesen como proposiciones de alta moda las reelaboraciones creativas del “khimar”, semejantes al atuendo de la *fremen* Lichna, que como se explicita en el libro 2 comparece ante el emperador en una túnica cuya rico tejido rojo granate y corte simple hablaría de abundancia, “a last piece of finery saved for such a moment” (Herbert, [1969] 2008, p. 179). La moda es caprichosa y busca la novedad constante. Además, todo dependería, afirma Calefato (2010b, p. 345), de donde esté el contexto interpretativo. En este sentido, el debate se establecería entre la actitud de inspiración racista que supone el mirar al distante como a un seductor depósito de estilos y modas con las que adornarse y con las que decorar la opulencia occidental, lo que representaría, según Calefato y Giannone (2003, p. 147), un encuentro no recíproco entre culturas, o lo que presuntamente realizaba el primigenio movimiento *hippy*, que se acercaría al “otro” de manera no exotizante sino a la búsqueda de autenticidad, materializando un amplio fenómeno de bricolaje aún vivo, como práctica vestimentaria que mezclaría de manera romántica elementos pobres y originales tomados de varias culturas (Calefato y Giannone, 2007, p. 119).

Cierto sería, en cualquier caso, que la indumentaria con la que ha sido caracterizada Lichna en la miniserie 2 permitiría, asimismo, una lectura que relaciona dichas prendas con un pasado enraizado en la Edad Media europea, donde la moda de las túnicas talaras sería predominante. Teniendo en cuenta que Herbert habría proyectado en un futuro de ciencia ficción una sociedad que resonaría a medievo y dejaría un regusto a feudalismo en la mente del lector, la solución vestimentaria pasaría por la voluntad de hacer justicia con el texto literario traducido al audiovisual. En este sentido, el tocado que anteriormente había sido leído como una rememoración del velo islámico se asumiría, por otro lado, como una revisitación de las soluciones estéticas vestimentarias de la cristiandad europea en un estadio primitivo. Una impresión similar provocaría la profusión de velos entre las mujeres *fremen* del *sietch* Tabr donde Paul Atreides y su madre han encontrado cobijo huyendo de las tropas Harkonnen (figura 4.9.3.). Las telas sobre las cabezas de las féminas, en combinación con las ropas que llevan, de claro aire medievalizante, haría viajar rápidamente en el tiempo al espectador mil años hacia atrás, a la Alta Edad Media. Los velos aquí mencionados apostillarían estilísticamente

el paisaje vestimentario ofrecido por las miniseries. Serían prendas de uso cultural, que habrían sido colocadas sobre las cabezas de algunas mujeres en los planos generales que sirven para mostrar la vida cotidiana de los *fremen* de Tabr o de las calles de la



Figura 4.9.3. El velo también puede remitir a la historia cristiana. Abajo, prendas similares a griñones también están presentes en el vestuario de las miniseries.

ciudad de Arrakeen pero que aparecen, asimismo, en todas y cada una de las comadronas que asisten a Chani, la compañera de Paul-Muad'Dib, en el parto en el que da a luz a los gemelos Leto II y Ghanima (figura 4.9.3.).

Como en la Edad Media europea, existiría la posibilidad de que las *fremen* cubran sus cabellos con velos como signo de pudor o decoro. En cuanto a las mujeres que ayudan a Chani en el parto, se asume que algún significado se querría trasladar al espectador vistiendo a todas con un velo de tonalidad clara, tal que Trótula de Salerno, mujer italiana que vivió entre 1050 y 1097, considerada la primera pediatra de la historia de la medicina y la introductora del concepto de prevención, “otorgándole valor absoluto, dejando a la vista la importancia de la higiene personal, asociada con una nutrición balanceada y la actividad física” (Terrizzano, 2018, p. 32). La escena del parto ilustrada en la miniserie ³⁴ recordaría, salvando las distancias, a la pintura de autor gótico anónimo fechada en torno a 1470 y que ha venido a titularse *El nacimiento de la virgen María*, que se conserva actualmente en la Pinacoteca Antigua de Múnich, en Alemania. En él, excepto una joven que se encarga de depositar agua en un barreño, todas las matronas que ayudan a dar a luz a la madre presentan sus cabellos ocultos por velos blancos o, también, por griñones. Esta prenda, la toca que se ponían en la cabeza las beatas y las monjas, y les rodeaba el rostro (RAE 2020), era de uso común entre las mujeres de la Edad Media, para circunscribirse posteriormente al ámbito monacal. Su presencia también es

³⁴ La miniserie 1 contiene también, en el tercer capítulo, la escena del parto de una mujer *fremen*, en el que participa como ayudante dama Jessica, convertida ya en reverenda madre. A diferencia de la escena protagonizada por Chani en la miniserie 2, no todas las mujeres que asisten a la parturienta llevan velo blanco o claro sobre sus cabezas.

constante en los vestuarios firmados por Pistek para las miniseries de televisión. Lo visten, por orden de aparición, las sirvientas del Palacio de Arrakeen a la llegada de la familia Atreides, una indumentaria que también llegaría a recordar a la “al-amira” islámica (figura 4.9.3). Lo llevan, también, aquellas mujeres con el título de reverenda madre entre los *fremen*, ya sean la reverenda madre Ramallo o la propia dama Jessica, una vez ha tomado el Agua de Vida (figura 4.9.3.). Lo luce, incluso, la propia Alia en su faceta de regente del Imperio, vestida ceremoniosamente para recibir a los suplicantes en su templo (figura 4.9.4.). En estos casos, es clara la referencia de la prenda a los orígenes cristianos de Europa. Mujeres de toda índole y condición vistieron esta toca por recato y para evitar que sus cabellos fuesen mostrados en público, exactamente igual que hacen hoy día, por otro lado, las piadosas musulmanas. Incluso entre la alta sociedad medieval, las mujeres capitales hicieron uso de este accesorio, como se pone de manifiesto en la pintura sobre Marguerite de Beaujeu, la hija de Eduardo, mariscal de Francia, quien murió en 1351, recogida por Racinet (2017, p. 139). En esta y otras damas de la corte parece haberse inspirado Pistek para conseguir, a golpe de vestuario, ambientar al espectador en un futuro de regusto pasado, en un pretérito que habría sido disparado televisivamente hacia el porvenir.

El griñón medieval conectaría las miniseries con la tradición judeocristiana, que heredaría el uso del velo de la ceremonia de boda de la Antigua Roma y del mundo griego, donde esa pieza de tela era símbolo de castidad y modestia (Calefato, 2004, p. 65). Retirar el velo significaba la pérdida de la virginidad, un gesto que parece asumir como propio la princesa Irulan en la escena en que, en la miniserie 1, seduce al heredero Harkonnen para sonsacarle información sobre el complot trazado para asesinar a la familia Atreides. De raso blanco, cual novia inmaculada, la princesa hace acto de presencia en escena enfundada en un velo que la Corrino viste de manera tal que recuerda a las cobijadas de Vejer de la Frontera, en Cádiz, que salen a la calle envueltas en una saya de paño negro y grueso de la que solo un ojo emerge (Mas y Muñoz, 1996, pp. 74 y 77). Un gesto muy parecido al de la Corrino por los pasillos del palacio de la ciudad de Harko (figura 4.9.4.). Ella no viste de negro sino de blanco, pero se cubre con un velo sospechosamente parecido al que lucen las jóvenes del pueblo gaditano que,

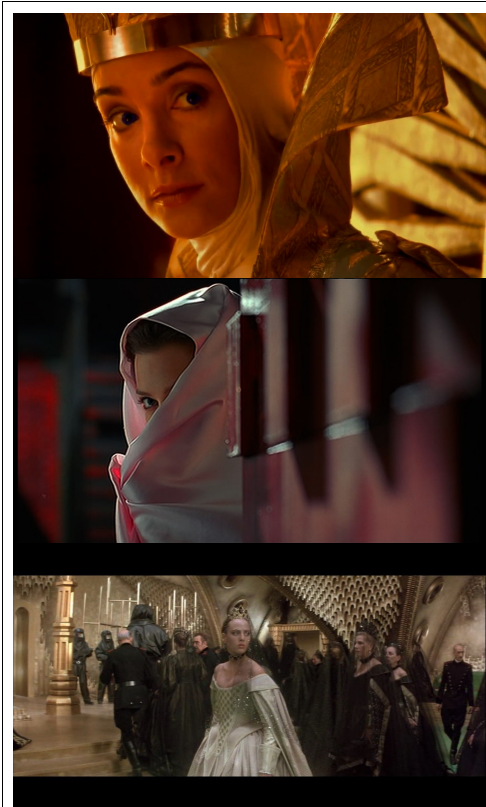


Figura 4.9.4. Como regente imperial, Alia también luce griñón. Abajo, Irulan Corrino en dos escenas en las que vela su rostro, en la miniserie y la película.

durante el tiempo que dura la fiesta que rememora su tradición, observan el mundo a través del hueco de la tela como si fuese una mirilla. El halo de misterio generado por Irulan es máximo, un efecto que la convertiría en arcano caminante y que se iría disipando a medida que la chica entra y se posiciona en la sala donde Feyd-Rautha Harkonnen toma un baño ayudado por tres sirvientas. Es entonces cuando la princesa despliega el potencial del velo como camino hacia la verdad, “aletheia”, que implica al mismo tiempo descubrimiento o revelación y ocultación (Calefato, 2006a, p. 63). Mostrándose, exhibiendo un rostro y un cuerpo que ha permanecido velado hasta ese momento, la joven ejercita su maniobra de seducción, retira la tela para dar paso a las caricias, los susurros, el embeleso. Por otro lado, comentar que en esta escena la figura



Figura 4.9.5. En la película, las reverendas madres Bene Gesserit lucen calvas y con un tocado que cae por detrás de la cabeza hasta el suelo.

de la princesa Corrino, a la que da vida la actriz inglesa Julie Cox, recordaría también a una vestal de la Antigua Roma, una sacerdotisa sagrada de la diosa Vestal, que se caracterizaba por el “suffibulum”. El blanco del velo simbolizaba la pureza y castidad de estas mujeres, como casta y pura permanece Irulan al abandonar la ciudad de Harko puesto que seduce a Feyd-Rautha Harkonnen sin llegar a consumar la aproximación sexual, de la que se encarga una sirvienta de la princesa. En este sentido, el velo endosado por la joven se leería como prenda ritual, pero también como pieza ornamental con la que obrar a la vista del macho el excitante juego del exponer y el camuflar, del mostrar y el esconder, del dejar ver y del tapar.

Velo ornamental también se consideraría el que luce la princesa Irulan, pero en esta ocasión en la película de 1984, cuando la Corrino y las damas de honor que la acompañan en la corte deben abandonar la sala del Trono del León donde su padre, el emperador Shaddam IV, está a punto de recibir en audiencia a un Timonel del

Gremio Espacial y a la delegación que acompaña a su tanque de gas naranja de especia (figura 4.9.4.). Tanto la joven como sus damas interponen entre ellas y el mundo un velo negro de encaje muy fino, que en el caso de la Corrino está adornado además con pequeñas incrustaciones brillantes que, al moverse, generan un tenue efecto luciente alrededor del rostro y del torso. Pero ni la poderosa carga estética de la prenda y sus fulgores resplandecientes evita que trascienda el temor que siente la joven ante la inminente llegada del Gremio Espacial a palacio, un miedo que aparecería escrito en su mirada parcialmente velada, en sus gestos. “Irulan, you must leave”, le dice su padre, el emperador del Universo Conocido, en la masculina y poderosa voz del actor portorriqueño José Ferrer, en su magistral interpretación de Shaddam IV. Ella obedece y se retira de escena, no sin antes girar la cabeza para observar, a través de su centelleante

velo negro de encaje, como su padre deja caer de los hombros el Manto Imperial, como señal de sumisión ante los gremiales que están a punto de entrar. Quien permanece junto al hombre presuntamente más poderoso del cosmos es la reverenda madre Gaius Helen Mohiam, la decidora de verdad del emperador, hasta que el portavoz de los gremiales ordena que abandone la sala antes de abrir el tanque de especia donde flota el grotesco Timonel que conduce las naves intergalácticas.

En la película de Lynch, el colectivo Bene Gesserit se caracteriza por presentar el cráneo completamente afeitado. Sobre las cabezas calvas, estas mujeres lucen un tocado negro a juego con su túnica *aba*, una especie de diadema de la que surge un enorme velo-capa que, en el caso de la reverenda madre, arrastra por el suelo a su paso, desplegando todo su potencial estético a merced del vaivén de los movimientos de la mujer (figura 4.9.5.). Tal y como ocurre con el velo claro de las *fremen* y el griñón diseñado por Pistek en las miniseries 1 y 2, el tocado de las Bene Gesserit de la película de 1984 haría que la mente del espectador enlazase con el pasado que representa la Edad Media europea. De hecho, recordarían de alguna manera los que Racinet (2017, p. 157) recogió al ilustrar la moda femenina en la Francia del siglo XV. Se trataría de tocados de imaginativas formas, que en muchos casos esconden las orejas de quienes los endosan, y de los que en algunos cuelgan por la parte de atrás velos o prolongaciones de la tela. Con uno de ellos puede ser vista, también, Francesca Annis, la actriz inglesa que da vida a Jessica, una vez se haya convertido en reverenda madre de los *fremen* (figura 4.9.5.). La desazón que provocaría el cráneo mondo de cabello de Annis se equilibra a ojos del espectador, en su bricolaje vestimentario, con el efecto majestuoso del tocado con velo negro que luce en las escenas finales de la película. Un velo, en este caso, tan presente como ausente está la melena y que sustituiría en gracia y atractivo el encanto y fascinación que generaría una poblada y larga cabellera, cayendo libre a merced de las oscilaciones corporales.

Como resultado de este recorrido argumentativo, explicar que partiendo de la caracterización del bárbaro y el salvaje que Herbert realizaría mediante unos velos que esconden el rostro de la persona, se observaría que el bricolaje vestimentario de los *fremen* cumpliría a la perfección lo que la religión islámica marcaría como adecuado en relación con la vestimenta, e incluso iría más allá en algunos aspectos. La excepción se encontraría en la suciedad generada por el polvo de desierto, que se acumula en las ropas que estos individuos utilizan para transitar por el exterior, desaseo que en principio sería rechazado en el Islam. Los libros serían el mejor ejemplo de la adaptación de los *fremen* a las pautas de vestimenta musulmana, no así las traducciones audiovisuales de estos textos. Lynch elimina capas y velos, haciendo que los *fremen* muestren el rostro y el cuerpo con claridad, incluso la forma de las zonas eróticas impúdicas, que se marcan en el *destiltraje* ajustado. En las miniseries 1 y 2 la corrección vestimentaria de los libros estaría más presente pero con sutiles modificaciones respecto del esbozo original. Sea como fuere, los productos televisivos y los libros de Herbert actuarían como plataforma de exhibición de la ropa como elemento del recato de la mirada, ocultación de la carne y evitación de la tentación. El escritor, por otro lado, realizaría un inteligente ejercicio de adaptación de las premisas vestimentarias musulmanas creando la *ichwan bedwine* que convertiría a todos los *fremen* en hermanos y, por lo tanto, haciendo lícito que las mujeres relajasen su bricolaje vestimentario ante los hombres en el interior de las cuevas. A partir del

personaje de Alia con velo se introduciría la cuestión del integrismo y la percepción estereotipada posterior al 11-S que posibilitaría la lectura del personaje celebrando la muerte y la destrucción como imagen tal vez extraída de un vídeo de propaganda del terrorismo yihadista. El amoroso personaje de la *fremen* Dhuri, por su parte, y la sofisticada, estilosa y etnificada *fremen* Lichna, las dos de la miniserie 2, servirían de ejemplos del tercer espacio de significación que permitiría superar el conflicto entre Oriente y Occidente. Las ropas de Lichna, además, remitirían a las túnicas talares de la Edad Media europea. De hecho, ayudarían también a situar al público en el futuro-pasado imaginado por Herbert, tal y como ocurre con la visión de las matronas de las miniseries 1 y 2, la mayoría de ellas vistiendo velo. A partir de esos elementos se establecería también una conexión entre la moralidad vestimentaria cristiana y la del Islam, demostrando que Occidente y Oriente no están tan alejados, herederos cada uno a su modo del mundo clásico.

2.4.j. Futurismo, fascismo, la saga de *Dune* y sus adaptaciones.

El hecho de que la narración contenida en la saga se enmarque en la ciencia ficción y se sitúe en un futuro imaginario abriría la puerta, en función de los otros mundos posibles, a un elenco infinito de posibilidades vestimentarias nunca antes vistas. En este supuesto, el cuerpo revestido contendría *per se*, de manera abstracta, la potencialidad de fracturar el devenir corriente y habitual del paisaje conformado por la vestimenta, exponiendo una realidad estética que ubicaría la mente del lector en un tiempo que aún está por venir y en un espacio que ni siquiera sería de este planeta. Se trataría de bricolajes del cuerpo humano que apartarían el pensamiento del aquí y del ahora, a veces de una manera demasiado vehemente. En cierto modo, el género literario que hace de marco a la narración se convertiría en un sistema propicio para que fuesen desarrolladas propuestas formales del cuerpo revestido de las que, como poco, se prevería su audacia. Sería, en resumidas cuentas, el contexto ideal para convertir en algo tangible y concreto teorizaciones artístico-filosóficas como por ejemplo las elaboradas por el grupo de futuristas italianos de principios del siglo pasado, que, como explica Calefato (2011b, p. 35), apelaron a la emocionalidad visual de la vestimenta, a la que se liberaría de la obligatoriedad de comunicar el rol social del que la portase y con la que se pretendería enfatizar el dinamismo que se relacionaba con la idea de futuro. A nivel puramente estético, aquellos pensadores futuristas apostaron por las asimetrías, las irregularidades, la extravagancia o las coloraciones estrambóticas para desligarse de un pasado que les resultaba tedioso. Albergaban una poderosa ansia de proyectarse hacia el futuro, hecho que según Botz-Bornstein (2017, p. 1) motivó que exaltasen la tecnología, aspecto que los entroncaría directamente con la ciencia ficción, pero también que elogiasen la violencia como medio para cortar con el pasado. Este matiz debería ser tenido seriamente en cuenta puesto que relaciona a este grupo de artistas con el movimiento político del fascismo, que Botz-Bornstein entroncaría en su vertiente estética futurista con el terrorismo yihadista del Dáesh. En las líneas siguientes se pretende hacer dialogar tanto al futurismo como al fascismo, estético y político, con personajes y situaciones narrativas incluidas en la ficción objeto de este análisis. Para ello se tienen en cuenta teorizaciones tanto de Calefato como de Botz-Bornstein, pero también aportaciones de Heller, Balla, Thayaht, Benjamin, Ames, O'Reilly, Kennedy, Touponce, Irizarry, Kunzru, Naha o Alexander.

El recorrido argumental comienza con Thufir Hawat, el computador humano al servicio de la Casa de Atreides, que en la miniserie 1 aparece por primera vez en el minuto 8 del capítulo primero. En la escena, el *mentat* observa desde lo alto de una tarima de una sala de entrenamiento el desarrollo del ejercicio de lucha entre el joven Paul y su maestro Gurney Halleck. El hombre, que ha servido a tres generaciones de la Casa de Atreides, detenta el título de Maestro de Asesinos y, según fue imaginado por Herbert ([1965] 2007, p. 29), “struck fear even into the heart of the Padishah Emperor.” El actor encargado de ponerse en la piel del personaje es el checo Jan Vlasák, recordado por interpretar a un hombre de negocios holandés y sanguinario psicópata torturador en *Hostel* (Eli Roth, 2005), que con sus acciones macabras contribuye al “espectáculo de terror” que supone ese film según Lowenstein (2011). Vlasák exhibe el mismo vestuario en todas las escenas de la producción televisiva, a modo tal vez de uniforme de trabajo vinculado al cargo que detenta (figura 4.10.1.). De su indumentaria destacarían los pantalones violetas a juego con una levita con capucha, también violeta, de mangas anchas y cortas que viste sobre una prenda bajera de color verde eléctrico, con cuello redondo y mangas largas y estrechas. La parte frontal de la levita, a la altura del pecho, incluye dos piezas de tela a modo de solapas, la de la derecha del mismo raso que la levita y la de la izquierda de color dorado y con unos tenues adornos en relieve. La levita llega hasta las rodillas pero, en cualquier caso, es más larga por la parte frontal y trasera que por los laterales. La tela interior de la capucha también es verde eléctrico. En algunas ocasiones, el *mentat* completa su vestuario con un sombrero de forma cilíndrica y del mismo color violeta que la levita y los pantalones. Delante, esta pieza incluye un triángulo de forma invertida, conseguido a base de plisar la tela, cuyo vértice acaba en la frente de Thufir. Además, el sombrero presenta orejeras. Alrededor del rostro, una porción de tela blanca marca el contorno de la cara del hombre. Los vivos tonos de la indumentaria y las irregularidades o desproporciones que presenta sugieren un cierto regusto estético que se habría inspirado en el futurismo italiano, sobre todo por el hecho de que un hombre sea el que aparezca en pantalla endosando tales prendas. De hecho, siguiendo a Calefato (2011b, p. 35), fue Giacomo Balla el que hace ya un siglo propuso que el traje masculino debiera destruir todo el pasadismo y contrastar la monotonía y el gris funerario de las viejas ropas de hombre, utilizando la asimetría y los colores chillones.

La primera reacción al ver a Thufir Hawat y su indumentaria en la miniserie 1 sería de extrañeza. El espectador se sentiría desubicado ante el vestuario. Tal y como ocurre con las ropas lucidas por la alta sociedad *arrakiana* en la cena de gala organizada por dama Jessica en el Palacio de Arrakeen, sería factible pensar que el traje del *mentat* responde más a una intención carnavalesca que a la verdadera voluntad de situar al personaje claramente en la narración a partir de su vestuario. Ames (2008, pp. 116-117) recoge la propuesta de Finke sobre el realismo creativo y la necesidad de que exista continuidad entre las ideas antiguas y las nuevas, lo que vendría a denominar “conexión estructural”. En este sentido, parece claro que el diseñador Theodor Pistek habría decidido desconectar estructuralmente la indumentaria del Maestro de Asesinos de la Casa de Atreides, rompiendo en buena medida con el pasado con el que el espectador medio está acostumbrado, que marcaría una apariencia más o menos convencional para los hombres de poder o los altos funcionarios de un gobierno o una unidad de mando importante, un bricolaje que se esperaría que viniese marcado hoy día por la sobriedad. Así las cosas, sería interesante percibir en la indumentaria de Hawat en la miniserie 1 lo

que la propuesta de Finke definiría como “divergencia imaginativa”, es decir, la mostración por parte de unos diseños vestimentarios concretos de cualidades inspiradoras que estimularan la imaginación y condujesen a exploraciones



Figura 4.10.1. Thufir Hawat y su indumentaria futurista. Abajo, su versión en la película y los *destiltrajes* de la miniserie 1.

significativas para la creación de prendas vendibles por la industria de la moda, de uso en la vida cotidiana, un extremo que en el vestuario diseñado para el *mentat* sería difícil de comprobar pero no descartable. Este aspecto entroncaría, asimismo, con las ingeniosas e intrépidas propuestas de los futuristas italianos. Atendiendo a este matiz, sería posible que espectadores de mente más cerrada a las nuevas ideas creativas estéticas se planteasen el hecho de si serían apropiados los rutilantes tejidos utilizados para confeccionar la vestimenta del que debiera representar en pantalla al asesor principal de un duque. Con sus brillos y cadencias, la ropa del computador humano parecería querer jugar con el espectador, parodiar el acuerdo por el cual el asesor de un hombre poderoso debería vestir de una manera apropiadamente circunspecta, extremo que vincularía el personaje con la dimensión irónica que Botz-Bornstein (2017, p. 3) asocia con el futurismo, que consideraría muy importante el juego y la parodia.

Habría, también, espectadores poco flexibles que se cuestionarían si son adecuados los colores violeta y verde eléctricos para una persona que, *a priori*, es temida incluso por el mismísimo emperador del Universo Conocido. Se presupone que Pistek habría elegido a conciencia los tonos utilizados, porque llevarían implícita una cualidad principal y poderosa: la excentricidad. Según la psicóloga Eva Heller (2017, p. 200), ante una persona vestida de violeta, “nadie piensa en la humildad, la modestia o, menos aún, la penitencia sino que el violeta se percibe, en este caso, como un

color extravagante.” Siguiendo a esta investigadora, la coloración de la levita, los pantalones y el sombrero de Hawat resultaría el más singular de los colores, una tonalidad, además, completamente alejada de la naturaleza. Pero, asimismo, sobre el personaje del computador humano aparece otro color que remitiría a la mencionada

cualidad, el verde, que el diseñador de vestuario de las miniserias 1 y 2 ha decidido que relumbre, lo que agudizaría el efecto buscado:

La impresión que puede causar una tela verde no depende sólo del matiz del color, sino también, y mucho más que en cualquier otro color, del tejido. En tejidos mates, el verde se presenta como un color aceptable, más bien modesto. (...) En tejidos brillantes, en cambio, el verde se vuelve especialmente llamativo –más extravagante que elegante–. (Heller, 2017, pp. 118-119)

El argumento explicaría en parte por qué la indumentaria de este personaje resultaría chocante y pintoresca al espectador. Thufir Hawat es un ser fuera de lo común, peculiar, entrenado cognitivamente para conseguir un nivel de consciencia concreto y elevado que le hace capaz de inferir escenarios y estrategias de futuro muy acertados utilizando únicamente la lógica, un modo de pensar que el asesor del duque realiza a partir de los datos que recibe, informaciones, documentos, cifras y testimonios que le llegarían de su interacción con el contexto circundante. Seres humanos de esta clase resultarían excéntricos o estrambóticos, y así habrían sido representados en la literatura, con sus manchas de color arándano en los labios, a causa del consumo de jugo de *sapho* (Herbert, [1965] 2007, pp. 99-100), líquido altamente energético de procedencia vegetal utilizado para incrementar los desempeños mentales, o los dientes manchados de rojo, se entiende que por el mismo motivo.

En la película de 1984 el actor británico Freddie Jones es el encargado de interpretar a Thufir Hawat, rol que desarrolla parapetado tras unas enormes y pobladas cejas, que le darían ese toque grotesco y estafalario tan necesario para el papel (figura 4.10.1.). De hecho, la apariencia conseguida a través de tanto pelo sobre las cuencas de los ojos le acercaría o asemejaría a la imagen de un búho, un ave que para muchos simboliza la filosofía, la sabiduría y el conocimiento. Si en la película de Lynch la excentricidad de Hawat se representa a partir de las cejas, por otro lado las manchas causadas por el *sapho* serían más bien anecdóticas aunque efectivamente estén presentes. En la miniserie 1, en cambio, no se detecta ni rastro de las máculas provocadas por el líquido altamente energético extraído de unas raíces del planeta Ecaz, pero el vestuario del individuo bastaría y sobraría para singularizarlo, destacarlo y ponerlo de relieve como el personaje insólito que es, que mediante sus ropas conseguiría provocar en el espectador un importante desplazamiento perceptivo, como pretendían hacer, según Calefato (2011b, p. 34), los futuristas italianos en sus inicios, vistiendo frac, levita o esmoquin. Como ellos, además, el Hawat revestido de violeta y verde brillante estaría apelando a la emoción de quien le observa, que llegaría a experimentar conmoción o incluso desasosiego. Esto teniendo en cuenta, además, que la prenda bajera de la indumentaria del computador humano resultaría muy verde en su acepción de horripilante. Parece, en este caso, que el bricolaje vestimentario del personaje ofrecería al público una pista sobre lo que el enemigo encontraría en lo más profundo de este ser, con un cerebro movido por la lógica de los datos, un órgano que en cualquier caso no deja de ser carne y, por tanto, pasión humana. Todo ello representado, tal vez, por la prenda bajera de cuello *mao* de un verde terrorífico, contenida bajo la extravagante levita violeta. Una bajera que se convertiría para el hombre en una especie de tegumento de lo más sugestivo.

Un ser con piel verde no puede ser humano; tampoco puede ser un mamífero, pues no hay ningún mamífero verde. Una piel verde nos hace pensar en serpientes y lagartos, animales

repulsivos para muchos, o en dragones y criaturas mitológicas, que infunden miedo. (...) El diablo ha sido con frecuencia representado como un híbrido de serpiente y dragón. (Heller, 2017, p. 114)

Thufir Hawat iría más allá de reptiles o diablos. Él habría sido proyectado en un futuro en el que la mente pura gana peso en un cuerpo humano cada vez más empoderado por el entrenamiento extremo de las potencialidades de la cognición. “I am a *mentat*, I trust logic and statistics, not mysticism and prophecy”, le espeta Hawat a Paul justo antes de partir hacia Arrakis en el capítulo primero de la miniserie 1. La frase no aparece en el libro original que da inicio a la saga pero, en cualquier caso, vendría a resumir perfectamente de qué pasta estaría hecho el asesor de la Casa de Atréides. El enunciado representaría una posición ante la vida entre filosófica y sociológica, que prevendría definitivamente al computador humano de las debilidades inherentes a la irracionalidad. Esta condición lo situaría por delante de la mayoría de las personas y, desde luego, lo ubicaría en un tiempo que aún está por venir. Recuperando la categoría del cibernético de la Nueva Ola, introducida al inicio de este documento, el *mentat* sería ese ser hipertecnologizado en un contexto en el que la tecnología permitida es aquella que nace y se desarrolla en el seno de las ciencias de lo subjetivo. Hawat sería la encarnación del ser humano evolucionado, que entroncaría con la idea del nuevo híbrido sobrehumano teorizado, según Botz-Bornstein (2017, p. 6), por los futuristas, un tecno-hombre, el macho del futuro que se adaptaría a las demandas de velocidad y violencia al haber sido multiplicado por la máquina. Pero en la civilización de Hawat, que prohíbe los robots inteligentes y toda la tecnología relacionada con este campo del saber, el *mentat* cumpliría los requisitos futuristas elevando sus capacidades a través del conocimiento y la práctica personal de las humanidades y las ciencias sociales, la tecnología disponible en su momento. Con esos mimbres el anciano vestido de violeta y verde brillante se enfrentaría a la violencia de su mundo.

En el futuro que Hawat encarna, el ser humano habría evolucionado para dejar atrás la tiranía de las máquinas pensantes porque habría aprendido a discurrir por sí mismo de una manera aún más eficaz que el más eficiente de los sistemas tecnológicos artificiales. Resultaría un porvenir emocionante, rupturista, que implicaría un movimiento brutal del ser humano hacia un momento de la especie grandemente mejorada, liberada, inserta de manera dinámica en un cosmos del que, por acción y efecto del razonamiento inteligente consciente, el hombre sería percibido como proyectado hacia la posteridad, desplazado hacia lo que está por llegar, cual futurista italiano de principios del siglo XX deseoso de morar en un contexto rompedor, apasionante y palpitante, veloz, novedoso y esperanzador. Un contexto venidero anhelado que implicaría una revolución signica donde, expone Calefato (2011b, p. 34), la moda tendría un rol fundamental. De ahí tal vez la levita, el sombrero cónico y los verdes y violetas brillantes, diseñados por Pistek, imaginativas y visualmente emocionantes ropas que no hablarían ni de la función que realiza el hombre en la Casa de Atréides ni tampoco, específicamente, de la posición de Hawat en la pirámide social. De hecho, en la militarizada realidad de las grandes casas del Universo Conocido, lo apropiado hubiese sido que el *mentat* desarrollase su día a día enfundado en un uniforme de aire castrense, tal y como ocurre con el duque Leto o su heredero y, por tanto, poniéndolo en relación lógica con estos personajes. Pero lo suyo es la extravagancia que descentra, haciendo despegar al hombre hacia lo mejor y más perfecto de los seres humanos, al menos aquello que en su contexto se entendería como

lo más deseable y óptimo para hacer frente a los tiempos venideros posibles en el imaginario Universo Conocido.

Se va a poner atención ahora en el idioma italiano, la lengua que hablaron los futuristas Giacomo Balla, Fortunato Depero o Ernesto Michahelles, conocido con el pseudónimo de Thayaht. En ella, el “stillsuit” que visten los *fremen* en el desierto ha sido traducido por “tuta distillante”. Precisamente fue el propio Thayaht el que, según el diccionario de la lengua italiana Garzanti Linguistica, inventó la palabra “tuta”, que a día de hoy se refiere a una prenda de vestir principalmente de una pieza que cubre todo el cuerpo y que ha sido confeccionada en tela resistente con la idea de proteger al que lo endosa de, por ejemplo, el frío. Una “tuta” sería, siguiendo esta descripción, un mono de mecánico, un traje de esquí o de submarinista e, incluso, un uniforme de camuflaje o un chándal deportivo. Así, se considera un acierto la traducción italiana “tuta distillante” para lo que en castellano ha venido a denominarse como *destiltraje* o traje de destilación. No sería descabellado, además, establecer relaciones entre la “tuta” original y las adaptaciones audiovisuales del “stillsuit” dadas a conocer en los productos cinematográficos y televisivos de 1984, 2000 y 2003, a partir de las descripciones ofrecidas por Herbert en sus novelas. En este punto, el análisis se centra en una en concreto, la de la miniserie 1, sobre la que más posibilidades tendría el diálogo a tres voces entre Herbert, Thayaht y Pistek. Se parte de la base común marcada por Herbert en sus libros, que propone un traje que cubre el cuerpo entero, para protegerlo de las condiciones extremas del planeta Arrakis y asegurar mediante una sofisticada tecnología la supervivencia de quien lo viste, reteniendo y reciclando su humedad. Se trataría de un recubrimiento corporal nuevo, especial, pensado para un mundo inédito, singular. En este sentido, el “stillsuit” respondería a la voluntad creativa de proyectar un revestimiento flamante, en su acepción de reciente, pensado de manera creativa para ubicar al ser humano en un contexto inédito hasta el momento, un planeta desértico que alberga la más preciada de las sustancias existentes, la *melange*.

Esto es precisamente lo que pareciese haber realizado Thayaht con el diseño y materialización de su “tuta”, el mono de tela con el que, en 1919 a través de las páginas del periódico florentino La Nazione, pretendía vestir a toda una generación de italianos preparados para una sociedad lozana y que se estaba abriendo paso, marcada por la velocidad y el dinamismo que tanto obsesionó y maravilló a los principales exponentes del movimiento futurista. Jugando con las palabras “tutta”, traducible por toda, y “tuta”, la prenda de su invención, Thayaht argumentó la propuesta incidiendo en tres aspectos que tenían que ver con la economía:

1. *tuta* la stoffa (metri 4.50, alta 0,70) viene utilizzata e non rimane nemmeno uno sciavero, dunque c'è ECONOMIA DI TESSUTO; 2. è una combinazione *tuta* di pezzo, col minimo di cuciture, dunque ECONOMIA DI FATTURA; 3. veste *tuta* la persona e con soli sette bottoni de una semplice cintura è già a posto, dunque ECONOMIA DI TEMPO; 4. fra poche settimane *tuta* la gente sarà in *tuta* e la maggiore comodità, il senso di benessere, la completa libertà di movimento, darà a chi la indossa un senso di ringiovanimento con effettivo risparmio di energia. (Calefato, 2011b, p. 39)

Thayaht buscó que la prenda ofreciese la mayor comodidad a quien la endosase, el mayor sentido de bienestar, la completa libertad de movimiento. Según la propuesta del futurista, estas características otorgarían a quien viste “tuta” un sentido de

rejuvenecimiento con el efectivo ahorro de energía, un poco como ocurriría hoy en día con aquel que viste un chándal y se siente, de repente, más predispuesto a la acción dinámica y deportista. En la mente creativa del artista nace lo que se consideraría un indumento total, completo, perfecto, tal que el *destiltraje* ideado por Herbert para vestir a los *fremen* de desierto, confeccionado aprovechando los materiales a disposición de esas gentes, es decir, las fibras generadas con la especia *melange*, por tanto teniendo en cuenta la economía del tejido. Elaborado, también en una única pieza, en las factorías de los *sietch*, donde los propios miembros de la tribu serían los encargados de fabricar y mantener en condiciones óptimas la prenda, por tanto atendiendo a la economía de factura. Vistiendo completamente a la persona, de los pies a la cabeza, en un único movimiento, por lo tanto cumpliendo el requisito de la economía del tiempo. Como es sabido, cualquier habitante de la arena que se precie viste un traje de destilación “de manufactura *fremen*”, unas ropas fundamentales para mantenerse con vida ofreciendo la comodidad de poder transitar por el desierto protegido de los envites del clima, consiguiendo el bienestar de un cuerpo que va a mantenerse nutrido de agua gracias al sistema de reciclado incluido en el traje y, por tanto, otorgando la completa libertad de movimiento, pudiendo desplazarse hacia cualquier punto del planeta hostil sin que vaya a darse un gasto innecesario de agua y, hasta cierto punto, evitando una desecación corporal que sería leída como una especie de senectud precipitada que se encamina hacia una muerte rápida.

El *destiltraje* sería, sin lugar a dudas, un ejemplo paradigmático de prenda de recubrimiento que expresa un potencial estético pero, sobre todo, que se enfoca en la funcionalidad del revestimiento. Todas estas ideas servirían al diseñador de vestuario para elaborar su propuesta de “stillsuit” con la que revestir los cuerpos de los *fremen* en la miniserie 1 (figura 4.10.1.). Su “tuta distillante” enlazaría además con las concepciones teóricas ofrecidas por Giacomo Balla, sobre todo en lo referido a la preferencia por las asimetrías, detectables en los *destiltrajes*, tanto en las formas de las partes que componen la prenda como en los estampados que se encuentran sobre ella. Lejos de la propuesta ofrecida en la película de Lynch, donde los *destiltrajes*, completamente negros, serían un ejemplo casi puro de simetría rota únicamente por la imperfección natural de los cuerpos que visten dichos indumentos, los trajes de destilación de Pistek representarían una sutil disimetría o irregularidad. Los trajes del diseñador checo, mayormente verdes o mayormente terrosos, parecen haber sido divididos en diferentes grandes porciones de color, que ocupan tramos de la superficie del tejido, tal y como ocurría en las ropas diseñadas por el futurista Balla. Por otro lado, desde un artilugio metálico instalado a la altura del corazón, en el lado izquierdo del pecho, surgen diferentes pequeñas canalizaciones que parecen recorrer la superficie del indumento, siguiendo un trayecto vigoroso y dispar, que dibujaría líneas que parecen detentar vida propia y agitarse o desplazarse a voluntad. Esos elementos, que sugieren movimiento, encarnarían sobre el *destiltraje* la función estética que, tal y como explica Botz-Bornstein (2017, p. 7), buscaban los futuristas utilizando en sus cuadros las líneas de fuerza, por ejemplo, la multiplicación de las patas de un perro en distintas posiciones de su caminar, para expresar la idea de movimiento. Según este investigador, las líneas eran consideradas más importantes que el propio objeto dibujado por cuanto la experiencia de movimiento sería la esencia verdadera de un cuerpo. Las canalizaciones que surgen del corazón y recorren la superficie del traje de destilación de Pistek

ayudarían a remarcar el dinamismo de la prenda, necesario en el peligroso y violento mundo para el que habría sido concebida.

Por otro lado, el “stillsuit” de 2000 cierra en el lado derecho del indumento, lo que haría bascular el conjunto de manera poderosa, asentándose la carga del traje en ese lado del cuerpo. Unas hebillas metálicas sobre el hombro derecho confirmarían visualmente ese desplazamiento perceptivo, que serviría para dispersar el foco de atención central del *destiltraje*, situándolo como si estuviese “un poco más allá” o tal vez “un poco más acá” y el espectador no se hubiese percatado del movimiento. Este detalle volvería a entroncar el diseño de Pistek con las propuestas futuristas de la representación de la velocidad. Afirma Botz-Bornstein (2017, p. 8) que, para conseguir este efecto, los artistas italianos intentaban mostrar el mismo objeto varias veces en diferentes lugares, como si el ojo humano fuera demasiado lento para atrapar la velocidad “real” de un evento. La fórmula se detectaría, también, en los vídeos de propaganda elaborados por el grupo terrorista Dáesh, que este filósofo ha analizado desde la perspectiva del futurismo italiano:

A common device in ISIS “cinema” is to film the death of an enemy first in normal speed and then show it again, slowly. Narrative events, especially explosions, are often repeated from multiple camera angles. This denotes a preponderant interest in the experience of simultaneity or in the experience of varied types of sensations “all at once,” which is precisely what futurists also aspired to. The presence is “spread out” over a time span much longer than the span covering the event in real time. (Botz-Bornstein, 2017, p. 8)

Con relación a la propuesta vestimentaria de Pistek, el hecho de colocar en un extremo aquello que por lógica o convención debería ir en el centro del pecho de la “tuta”, como es el sistema de cierre de la prenda, permitiría también el juego de los múltiples ángulos de visión de una realidad concreta, aportando esa anhelada experiencia futurista de la simultaneidad de puntos de vista diferentes. En conjunto, el diseño de Pistek sería considerado la interpretación tenue pero ingeniosa de las propuestas relacionadas con la vestimenta y la moda ofrecidas en su momento por los futuristas italianos, en los que el diseñador de vestuario habría encontrado inspiración para situar a los personajes en el planeta futuro.

Por otro lado, es necesario apuntar que los *fremen* del desierto manifiestan un orgullo genuino en relación con todo lo que tiene que ver con el traje de destilación. Para ellos, el “stillsuit” funcionaría como signo de identidad común compartida, de “fremenidad”. El *destiltraje* iguala a los hombres entre ellos y a los hombres con las mujeres, los diluye tal que individuos para pasar a ser parte del conjunto, el verdadero sujeto de filiación. En este sentido, dando un paso más allá en la interpretación de la prenda predominante entre estas tribus desde la óptica del futurismo italiano, los miembros del clan se comportarían de manera semejante a como harían los fascistas de principios del siglo XX. El *fremen* se presentaría como subordinado al grupo, al pueblo, que se regiría por una estricta y poderosa disciplina del agua, con la que se relacionaría directamente el *destiltraje* y ante la cual no habría lugar para la disidencia. Esto sería así, en cierto modo, porque dentro de la distopía que supone verse obligados a salir adelante en un planeta completamente yermo y desolado, los *fremen* habrían conseguido crear un pequeño paraíso particular adaptándose completamente al entorno. La acomodación

vital se conseguiría siguiendo a rajatabla una serie de preceptos que tendrían que ver con la conservación de la humedad corporal, y que representarían una norma “perfecta” a través de la que conseguir abrazar el sueño compartido de la existencia propicia de todo un pueblo. O'Reilly (1981, cap. 6) defiende que en la mayoría de las utopías imaginarias, entre las que se incluye aquí la conformada por la sociedad *fremen*, el control social rígido sería una necesidad, porque los hombres tendrían una tendencia angustiosa, cuando se les deja solos, a alejarse de la norma “perfecta” anteriormente mencionada. Baste recordar las múltiples referencias que se ofrecen, en los libros 1, 2 y 3, sobre la importancia de cubrir apropiadamente el cuerpo con el correcto *destiltraje*, puesto que el agua corporal no pertenece al individuo, que por tanto no podría permitirse la osadía de desperdiciarla, sino que es enteramente de la tribu: “It was the custom in primitive times for Fremen to kill on sight anyone not clad in a stillsuit with its easily visible and characteristic hood” (Herbert, [1976] 2003, p. 204), explica el príncipe Farad'n Corrino a Tyekanic y a su madre, la princesa Wensicia.

La relación entre los *fremen* y la prenda que les mantiene con vida llega a ser, en cierto modo, un tanto espiritual e impregnada de misterio y fanatismo dogmático. Se trataría de una aproximación devota hacia un objeto al que se haría responsable de la vida de la tribu, de su continuidad. El éxito del buen uso del *destiltraje* consistiría ni más ni menos que en vivir, a diferencia de un fracaso que supondría, llanamente, la muerte. Teniendo en cuenta que no existiría nada más violento e implacable que un óbito, que secciona y acaba para siempre con el normal devenir de la vida y contemplando, también, el hecho de que entre las tribus de los *fremen* se ejerce esta violencia extrema, como es despojar a una persona de su vida, para corregir la discrepancia o la desviación respecto de la norma, la ideología que rige la sociedad imaginada por Herbert sería, en cierto modo, proclive a la violencia. Esta interpretación entroncaría con el análisis futurista del terrorismo yihadista realizado por Botz-Bornstein (2017, pp. 10-11), que defiende que los terroristas del Dáesh mostrarían una fascinación por la violencia pura, más allá de la violencia como medio para conseguir algo, un aspecto también realizado por los futuristas cuando intentaron integrar vida y arte. Donde el terrorismo yihadista, obsesionado con la idea de pureza, coloca “la-violence-pour-la-violence”, los futuristas italianos ubicarían “l'art-pour-l'art”. En ambas concepciones, argumenta el filósofo, la muerte estaría presente, dejando de ser estilos de vida para convertirse en estilos de muerte o “death-styles”. Este autor razona que cuando la violencia adquiere una función estética pero también ritual se sacraliza. En la subcultura del Dáesh “the images of *la-violence-pour-la-violence* adopt clearly religious connotations” (2017, p. 11). En el mundo *fremen*, la violencia formaría parte de la ceremonia del vivir puesto que quien no asumiera el *destiltraje* como parte integrante y condición para la vida sería, directamente, eliminado, ya fuese por acción de la mano del hombre, agitada por el aplastante biopoder contenido en las creencias relacionadas con la disciplina del agua, cuya fuerza irracional sería equiparable al poder totalitario de una religión, ya directamente por la naturaleza implacable.

Incluso el personaje de dama Jessica es capaz de ofrecer al lector un avance de la importancia y dimensión de este asunto, mientras escapa de las tropas Harkonnen a través del desierto: “She felt the slick-soft skin of the stillsuit against her body, thinking how their lives depended on these garments” (Herbert, [1965] 2007, p. 214). La concubina del duque sería un personaje ajeno a la doctrinal cultura *fremen*, pero en la

situación en la que se encuentra ya es capaz de adelantar, a partir de la realidad que la circunda, el corpus ideológico que marca el día a día de las tribus y que conoce posteriormente en su interacción con esas personas. Los *fremen* tratan con fervor sus trajes de destilación, una veneración que iría más allá de la toma de conciencia de la sofisticada tecnología que hay detrás del funcionamiento de las prendas para convertirse en una posición propia del apego del creyente practicante. En este punto, sería posible establecer un paralelismo entre los *fremen* y los terroristas del Dáesh, por cuanto estos últimos, según Botz-Bornstein (2017, p. 6), sacralizarían la tecnología, que estetizan y que acaba adoptando una dimensión casi religiosa, mientras que los primeros establecerían un diálogo devoto entre sus cuerpos y la prenda que les permite vivir en las duras condiciones de Arrakis. Gracias, no debería olvidarse, a la sofisticada tecnología que la indumentaria encierra entre sus diferentes capas de tejido. Además, los integrantes de este pueblo tribal parecerían predispuestos a actuar de esta manera puesto que su día a día cotidiano estaría marcado por la irracionalidad y el fanatismo en relación con la disciplina del agua, uno de los pilares de su cultura. La sociedad *fremen* sería, desde este punto de vista, fundamentalista, puesto que se exige de manera intransigente que el individuo se someta de manera pura e íntegra a la doctrina y práctica establecida para la supervivencia de la tribu, como fundamentalista sería la corriente religiosa de la que habría surgido el Dáesh (Botz-Bornstein, 2017, p. 3).

Por otro lado, respecto de las creencias propiamente trascendentes de los *fremen*, para seguir ahondando en la irracionalidad de estas gentes, es necesario apuntar que la trama narrativa de la saga se desarrollaría, precisamente, a partir de una profecía que acaba autocumpléndose en cierto modo y que pone en relación el vaticinio místico con los personajes de dama Jessica y Paul Atreides: “They've a legend here, a prophecy, that a leader will come to them, child of a Bene Gesserit, to lead them to true freedom. It follows the familiar messiah pattern” (Herbert, [1965] 2007, p. 111). Los *fremen*, además, vivirían rodeados de dogmas, como el que les haría relacionar a los forasteros con la maldad. Desconfían de los extranjeros, por ejemplo las personas venidas de otros mundos y que se dedican en el planeta al contrabando, principalmente de especia. Los identifican por no tener los ojos completamente azules ya que su dieta incluye alimentos provenientes de diversos lugares del cosmos, que intercalan con los autóctonos del desierto, impregnados de *melange*. Esta sería una suerte de racismo xenofóbico que se uniría a otros dogmas, como el que les hace interiorizar la superioridad del líder, el *naib*, sobre la masa, del guerrero sobre el que no lo es, de los fuertes sobre los débiles. Este sería un caldo de cultivo ideológico propenso a la aceptación de la figura de Paul como caudillo supremo, superhombre al que los guerreros *fedaykin* y otros *fremen* obedecen sin titubeos. Por otro lado, a pesar de que las mujeres se comportarían como verdaderas combatientes sanguinarias, tal y como se muestra en diferentes pasajes de la narración, por razones biológicas ellas son las encargadas de traer al mundo nuevos soldados para la tribu, que sería asumida mentalmente por los miembros del clan como un ejército, tal y como se pone de manifiesto en la miniserie 1, cuando Jessica y otras parteras ayudan a una tal Hannah a dar a luz a su hijo, “another healthy fighter for the cause”, afirma pletórica Jessica alzando el recién nacido, aún manchado de líquido amniótico. Además, debería atenderse a la afirmación de Botz-Bornstein (2017, p. 5) sobre el hecho de que tanto el fascismo como el islamismo insistirían en los aspectos comunitarios de la sociedad y cultivarían la nostalgia de la organización social rural. Los *fremen* cumplirían

perfectamente con esta idea puesto que su manera de vida sería comunal, autárquica y volcada en el espacio abierto desértico, alejado de la ciudad.

Uniformados bajo un *destiltraje* que sería igual para todos y que a todos iguala, violentos, irracionales, dogmáticos, fundamentalistas, xenófobos, seguidores del caudillo, patriarcales, militarizados, comunales y desdeñosos de la modernidad representada por el espacio urbano. Teniendo en cuenta todo lo anterior, no es de extrañar que una imagen de los *fremen* en cuadrilla, surcando la arena a lomos de un fiero gusano, pudiera recordar al espectador un pelotón de fascistas bravucones a la búsqueda de gresca (figura 4.10.1.). El gusano con el que cruzan el desierto remitiría, además, a las largas filas de camionetas “pickup”, sobre las que se filmarían y fotografiarían los terroristas yihadistas en sus vídeos de propaganda, un potente vehículo que los integrantes del Dáesh utilizarían casi como un fetiche, como una marca de la casa (Botz-Bornstein, 2017, p. 5). La miniserie 1, y en menor medida la película de Lynch, ofrecerían esta imagen de los *fremen*, en concreto cuando los escuadrones conformados por cientos de miles de integrantes de las tribus, acuden a lomos de los gusanos de arena a batallar contra el emperador Shaddam IV. Son escenas que recordarían a la apuntada por Botz-Bornstein (2017, p. 5), que destaca las imágenes ofrecidas por hombres jóvenes vestidos de negro, a la deriva, en los vehículos, mientras su cabello largo fluye en el viento enfatizando un tipo de libertad aventurera que las formas más tradicionales del Islam no ofrecerían. Los pelotones *fremen* preparados para la lucha, especialmente en la miniserie 1, poseerían también una fuerte carga formal. Todos los hombres vestirían igual a excepción de nimios detalles individuales que tendrían que ver sobre todo con la intensidad de algún tono de color de la capa *jubba*, movida también por el viento, o la existencia o no de algún arma concreta. Si se asume que la organización y actuación de estos escuadrones *fremen* responden a un anhelo político, un cambio a un régimen teocrático que de hecho finalmente acaba produciéndose según se desarrolla la narrativa de Herbert, la imagen evocaría el argumento ofrecido por el filósofo alemán Walter Benjamin, recogido por Calefato (2004, p. 142), que detecta un fenómeno relacionado con los movimientos autoritarios por el que, según este pensador, tenderían a estetizar la vida política mediante la producción de valores culturales que coexisten con los tecnológicos. En el caso que aquí ocupa, el traje de destilación representaría tanto la cultura como la tecnología. Con respecto a este último aspecto, se trataría de un conocimiento aplicado por los *fremen* a la producción textil para transformar una prenda vestimentaria, es decir, un retazo de cultura, en un exquisito aparato reciclador de agua de eficiencia máxima, tan vital para el día a día que llegaría a ser sacralizado.

Pero tal y como apunta Calefato (2004, p. 142), Benjamin también alerta sobre la inclinación autodestructiva de los fascismos, movimientos que tenderían a la guerra, al conflicto armado. Al hilo de este argumento, Botz-Bornstein (2017, p. 11) habla de una política que en el militarismo islámico se estetizaría a través de la violencia. Los objetivos de estos grupos no pueden llevarse a cabo por medios civilizados sino que necesitarían de una agresión extrema y coacción feroz a las que se atribuye un carácter sagrado. Herbert ofrecería un ejemplo clarísimo de lo que aquí se expone en el movimiento surgido en torno a la figura de Paul Atreides, rebautizado Paul-Muad'Dib entre los *fremen*. El joven aristócrata explota a su favor todos los componentes político-culturales del pueblo que lo ha acogido, consiguiendo convertir a los habitantes de un

planeta entero en una masa informe admiradora de su figura, adepta al culto a su persona y predispuesta para la lucha violenta que concluye en una yihad que, tal y como reconoce él mismo (Herbert, [1969] 2008, p. 120), acaba asesinando a sesenta y un mil millones de personas y esterilizando noventa planetas. Un mal terrible infligido por una amalgama humana uniformada estéticamente bajo un *destiltraje* y que, según Kennedy (2016, pp. 6-7), en muchos casos es retratada no como individuos con características o experiencias personales sino como la expresión de la rabia masiva y la miseria, inclinada a la yihad para vengar la opresión histórica. Así, los *fremen* serían un magma humano incapaz o no dispuesto a pensar racionalmente y a modernizar su forma de vida. El Atreides utilizaría torticeramente este poder que le brinda el desierto contra las fuerzas externas con las que pretendería ajustar cuentas, la conjunción del emperador Shaddam IV, otras grandes familias aristocráticas y diversas facciones de poder del Universo Conocido. Se trataría el sueño de cualquier adalid fascista totalitario: disponer a voluntad del ejército perfecto, sanguinario y carente de miedo a la muerte, con el que materializar la caprichosa y destructiva lección que pretende dar al mundo. No en vano, Botz-Bornstein (2017, p. 2) apunta a la intención moralizante tanto del futurismo como del Dáesh, que ambicionarían instruir contra lo que consideran la corrupción materializante, mecanizante y hedonista de la sociedad americanizada, despreciando además a la clase dirigente.

Como en la Italia de Benito Mussolini, en la España de Francisco Franco, o en los vídeos de propaganda del Dáesh para el califato virtual yihadista, el movimiento liderado por Paul-Muad'Dib generaría también en torno a la persona del caudillo grandes escenografías de ensalzamiento. Paradigmática sería la imagen mostrada en la película de 1984, en la que el heredero del duque Atreides reúne en una gran cavidad rectangular horadada en la roca *arrakiana* a miles de guerreros *fremen* ante los que ofrece un discurso político y arengador con el que da comienzo la guerra contra el emperador y sus aliados (figura 4.10.2.). El episodio se correspondería con lo que O'Reilly (1981, cap. 3) interpreta como una llamada a la rebelión, a la yihad, palabra árabe que según este autor se refiere específicamente a la guerra santa de la conquista. La escena representaría el preludio de un alzamiento del planeta contra la Casa de Corrino y la Casa de Harkonnen, una revolución de corte antimperialista que, además, nacería fruto del sentimiento revanchista del Atreides contra aquellos que años atrás acabaron con la vida del duque Leto, su padre, y pusieron fin, presuntamente, a la Casa de Atreides, cuyo heredero ha permanecido escondido en el desierto profundo. Bajo el mando de Paul, los *fremen* extreman su militarización, puesto que el heredero Atreides y su madre, dama Jessica, se habrían dedicado a entrenarlos en los modos de la “weirding ability of battle” (Herbert, [1965] 2007, p. 318). Esta dinámica marcial, que al llegar el Atreides al poder imperial se torna expansionista y colonizadora, implicaría el culto al cuerpo atlético, saludable, necesario para poder hacer la guerra, una figura humana que se vestiría según la moda autárquica previamente establecida, basada en los recursos propios obtenidos de un no demasiado pródigo desierto, que ofrecería la posibilidad de crear fibras textiles a partir de residuos de especia *melange* con los que fabricar los consabidos y sacralizados *destiltrajes*.

Todo parece fatalmente abocado hacia un objetivo final, la guerra y su violencia extrema, que en el libro 1 poseería un momento especialmente destacado. Se trata de la destrucción con atómicas de la Muralla Escudo, una cordillera montañosa natural que

circunda la ciudad de Arrakeen, con la consecuente derrota de Shaddam IV. Según el análisis de Touponce (1988, cap. 2), este episodio supondría el clímax del libro 1, que habría seguido un ritmo coital, como búsqueda por parte de Herbert de una experiencia orgásmica en relación con la guerra. El escritor norteamericano, en este sentido, utilizaría el personaje de Paul como catalizador de la yihad, pero tal y como apunta



Figura 4.10.2. Escenografía fascista en el discurso de Paul Atreides. Abajo, el esclavo de pelo naranja, la laceración Sardaukar de la nuca y simbología Harkonnen en la miniserie, sospechosamente parecida a la nazi.

Irizarry (2013, p. 66), el heredero Atreides no es totalmente responsable de ella, ya que los *fremen* poseerían sus propias razones para desear una guerra santa, tal y como ha sido apuntado anteriormente en relación, por un lado, a la opresión sufrida y, por otro, a la irracionalidad y fundamentalismo de este grupo humano. Al adherirse a la violenta venganza contra el Imperio acaudillada por Paul, las tribus del desierto tendrían la posibilidad de recomponer los parámetros que determinan las diversas sociedades integradas bajo el paraguas del Universo Conocido, unificándolas según los términos de un solo credo, la religión de Muad'Dib, y bajo una única moda vestimentaria en la que el *destiltraje* sería el elemento protagonista. Esta dinámica respondería al patrón dibujado por Botz-Bornstein (2017, p. 4) al analizar el proyecto de futuro del islamismo de modelo utópico como intento populista de redefinir la modernidad en términos islámicos. El pueblo *fremen* se despojaría de la aureola de exótico glamur aventurero para convertirse, simple y llanamente, en un pueblo extremadamente religioso con una historia de persecución que implicaría, tal y como explica Kennedy (2016, p. 4), un deseo de retribución y en última instancia una yihad contra los extranjeros. Teniendo en cuenta que la novela fue escrita en la primera mitad de los años sesenta del siglo pasado, la narrativa que envuelve a los indígenas *arrakianos* resultaría chocante e incluso contradictoria desde la óptica del público del siglo XXI, cuya mirada habría sido viciada por todos los acontecimientos ocurridos en el mundo después del 11-S:

In 2015, the story of a white prophet leading a blue-eyed brown-skinned horde of jihadis against a ruler called Shaddam produces a weird funhouse mirror effect, as if someone has jumbled up recent history and stuck the pieces back together in a different order. (Kunzru, 2015, párr. 11)

Efectivamente, tal y como sugiere Kunzru, la historia del occidental convertido en líder mesiánico de unos guerreros que serían vistos como terroristas yihadistas y que pretenderían derrocar a un emperador llamado Shaddam, cuyo nombre remitiría inevitablemente al político iraquí Saddam Hussein, parecería la reacomodación jocosamente delirante y alucinada de la historia reciente. Resulta paradójico, en cualquier caso, hablar de los *fremen* en términos fascistas, fundamentalistas y totalitarios, si se tiene en cuenta la precuela *Dune: The Butlerian Jihad* (2002). La novela fue escrita por el hijo de Herbert, Brian Herbert, junto con el escritor de ciencia ficción Kevin J. Anderson, y narra el origen ancestral de los *fremen* como pueblo, que en sus inicios se autodenominaron a sí mismos “Free Men”, hombres libres, cuando se refugiaron en el desierto *arrakiano* provenientes de un planeta ya olvidado huyendo de las máquinas pensantes con las que la humanidad entera estaba en lucha. A este respecto, Kennedy (2016, p. 4) apunta la sonoridad de la palabra, que remitiría al apellido que algunos esclavos negros se dieron a sí mismos al conseguir la libertad, lo que volvería a incidir en el aspecto de la opresión sufrida por las tribus, entroncando su realidad con el pasado histórico de los humillados en Norteamérica.

Por otro lado, sería más obvio, también por ser más explícito a nivel estético, el regusto facha o nazi dejado para la posteridad narrativa por los integrantes de la Casa de Harkonnen, cuyo nombre parece incluso haber sido elegido para evocar en el lector lo peor del pasado reciente de Europa Central. Tal sería la asunción general de esta gran familia galáctica desde el prisma del nazismo, que Kenneth McMillan, el actor que da vida al barón Vladimir Harkonnen en la película dirigida por Lynch afirma, según apunta Naha (1984, p. 35), que su personaje es un megalomaniaco no muy diferente a Adolf Hitler. Tal y como los nazis marcaban a los judíos con la estrella de David cosida en la solapa, el barón haría instalar a los habitantes de su planeta una válvula cardíaca, que emerge como muestra de un autoritarismo caprichoso y pueril. Tal y como los “skinhead” se dibujan esvásticas en la nuca rapada (Calefato, 2016c, p. 216), los soldados y sirvientes de Giedi Prime, en la misma producción cinematográfica, lucen afeitada la parte superior de sus cráneos, dejando un vacío confuso e indefinible en una cabellera de pelo anaranjado (figura 4.10.2.). Señales degradantes de este tipo son vistas también entre los soldados Sardaukar a las órdenes del emperador Shaddam IV, que en la miniserie 1 presentan lacerada la nuca, en la que aparece la cicatriz de un triángulo invertido con otro triángulo en su interior, signo tal vez grabado a fuego en la carne, que serviría para identificar a los integrantes de la tropa, producto tal vez de algún rito de pasaje en el seno del ejército de fanáticos imperiales (figura 4.10.2.). Se trata de marcas humillantes y vejatorias, que identificarían al oprimido en tanto que persona manejada según los designios del líder, en este caso el emperador del Universo Conocido o el barón Vladimir Harkonnen. Este último, por otro lado, se hace identificar en la miniserie 1 a partir de un símbolo geométrico realizado con los colores blanco, negro y rojo que recordaría sobremanera la cruz gamada de los nazis de la Alemania de Hitler, un motivo que puede ser visto sobre todo en los uniformes de los soldados Harkonnen en esta producción televisiva (figura 4.10.2.).

Precisamente a la ciudad de Harko se vuelve ahora, para fijar la atención en los extraños personajes que deambulan con paso caricaturesco entre los habitáculos de la urbe industrial y tóxica retratada en la película de 1984. La escena respondería a lo que, tal y como explica Alexander (1993, p. 25), consiste en las secuencias aisladas que utilizaría Lynch dentro de la narrativa cinematográfica, que no tendrían relación directa con el desarrollo de la trama, que interrumpirían el flujo sintáctico con un cierto abandono casual pero que formarían segmentos narrativos integrales. La imagen es ofrecida por el plano a vista de pájaro de una cámara que sobrevuela el escenario verde y negro, mientras el teleférico en el que viaja el *mentat* Piter de Vries se dirige a la cita con el barón. La visión propuesta por la secuencia hablaría de una estructura arquitectónica de dimensiones hercúleas, aparentemente metálica, que se distribuye en incontables pisos y por la que transcurre el cable que sujeta el vehículo utilizado por el asesor del barón. En un momento dado del recorrido, se ofrece una imagen abierta del espacioso lugar, en el que pueden divisarse diferentes compartimentos en lo que debería ser entendido como uno de los pisos de la megaestructura. Cañones de humo disparan



Figura 4.10.3. Los enigmáticos hombres y mujeres de blanco de la ciudad de Harko, en el planeta Giedi Prime de *Dune* (1984).

sus efluvios contaminantes en unas estancias que carecen de techo, ya que parecen cubiertas por una bóveda gigantesca que da cobijo a todo el sistema habitacional, aislándolo de un exterior que se presupone no suficientemente apto para la vida. Abajo, pueden verse las criaturas de blanco, que aparecen en plano solo unos instantes, moviéndose a trompicones, seis hombres y mujeres, algunos apostados junto a una puerta, otros acarreando lo que parecen bandejas, otra simplemente andando ante el que, quieto, le cede el paso. Seis segundos, no más, de *performance* alucinante, de poesía visual completa y autónoma respecto de la narración de la película, de arte cinematográfico emotivo y arrebatador (figura 4.10.3.).

En el contexto de un planeta decadente y semiviable como Giedi Prime, las criaturas de blanco emergerían en la mente del espectador como los protagonistas de una “flash mob”. Según explica Calefato (2016a, pp. 37 y 39), se trataría de una acción artística, espectacular y publicitaria que consistiría en el encuentro en un lugar público de un grupo de personas que de repente se ponen a hacer algo insólito. Las tecnologías digitales harían posible su plena realización, puesto que la “flash mob” tendría sentido si es vista, si es hecha circular y comunicada rápidamente, si transforma la ocasión y la situación en espectáculo, lúdico o comprometido. En cualquier caso, dice la investigadora que la idea de protesta-espectáculo tendría una ambivalencia de fondo: la eficacia emotiva que el ver siempre comporta y el riesgo de tener en el nivel de los signos visuales el correspondiente efecto SMS o tuit, es decir, la reducción de todo a un instante, a un eslogan, a un *flash* de emociones que no da ni siquiera tiempo para reflexionar. En la plaza pública que se supone que generan las pantallas mediante las

que el espectador recibe la información cinematográfica, los hombres de blanco de Lynch y su inusitada, extraña y brevísima escenificación, provocarían un cierto descentramiento narrativo que les convertiría, por obra y gracia de la interpretación libre, en los integrantes perfectos del movimiento de los monos blancos italianos, los “tute bianche”, que pasearon sus ropas y máscaras contra la radiación en las cumbres antiglobalización para reclamar la atención sobre las condiciones ambientales de la tierra y sobre los desastres ecológicos que habría provocado la explotación desenfundada de la naturaleza y de los hombres (Calefato, 2002b, p. 77). Los monos blancos de la película pasarían a formar parte aquí de los anhelos míticos que sirven de inspiración para otro mundo posible. De blanco, en su insólita “flash mob”, los emotivos y asombrosos seres que pueblan la contaminada ciudad de Harko serían representación visual de la pura utopía. Su visión apelaría a un mundo ideal. Sus cuerpos revestidos de inocencia estética encarnarían la reivindicación política de la aspiración y afán de poner el pie sobre un planeta mejor, de respirar una atmósfera libre de venenos y ponzoñas, sean del tipo que sean. La pena sería que, tal y como apunta Irizarry (2013, p. 57) que da a conocer Paul al lector, la utopía nunca existirá, nunca será real, porque todos los humanos, herramientas para su consecución, son fundamentalmente imperfectos.

Apartar la mente del aquí y del ahora para que sea proyectada hacia un futuro ideal es lo que se habría realizado en las páginas anteriores. Se ha hecho a partir de cuerpos revestidos cuyo bricolaje vestimentario remitiría a la velocidad, a la tecnología y a la violencia, al anhelo de pureza y a la sostenibilidad. El personaje de Thufir Hawat en la miniserie 1 se erigiría en ejemplo casi perfecto de las propuestas en moda de los futuristas italianos, a partir de las asimetrías y colores chillones contenidos en su indumentaria, que romperían audazmente con cualquier pasado vestimentario masculino y, además, entroncarían de manera acertada con la psicología del personaje. Por otro lado, el *destiltraje fremen*, literario o representado de manera audiovisual, cumpliría las premisas de la “tuta” de Thayaht, asumiendo las características relacionadas con el bienestar, la comodidad y la libertad y cumpliendo los requisitos de la economía del tejido, de factura y de tiempo. En la prenda tecnológica inventada por Herbert, pero traducida al audiovisual por Pistek, también estarían presentes propuestas de otros futuristas, representadas en las asimetrías, las líneas de movimiento y la inclusión de diferentes ángulos de visión que conseguirían desplazar la percepción del que observa. El traje de destilación se erigiría en elemento a partir del que desarrollar la vertiente fascista e integrista de los *fremen* como pueblo, encarnada por ejemplo en la disciplina del agua. Se trataría de la representación sacralizada de un biopoder violento, mortífero, que serviría de metáfora de la sociedad machista, xenófoba, irracional, dogmática, fundamentalista, militarizada, comunal y rural de los *fremen*. Como cualquier otro totalitarismo, el régimen político de las tribus del desierto también tendería a la violencia y a la guerra puesto que sus objetivos necesitarían de medios no civilizados para hacerse realidad. Por otro lado, también sería posible detectar ecos del nazismo presentes en esta ficción, en este caso personificados en la Casa de Harkonnen y sus tóxicos modos y maneras. Estos movimientos apelarían a la consecución de una utopía para hacerse con el favor del pueblo, como utópicos serían los hombres de blanco aparecidos en la película de Lynch, cuya *performance* se equipararía a una “flash mob” y que motivarían emocionalmente la reflexión sobre los otros mundos posibles, en este caso sostenibles y libres de contaminación.

2.5. Parte quinta: el grado cero y sus derivaciones.

2.5.a. Juego infinito entre desnudez y recubrimiento total.

Llegados a este punto, resultaría interesante plantearse si hubiese sido posible que la saga literaria de *Dune* creada por Frank Herbert hubiese renunciado a revestir el cuerpo de los personajes que en ella desempeñan roles narrativos, o qué habría ocurrido si los actores que participan en la película de David Lynch o las miniseries de televisión dirigidas por John Harrison o Greg Yaitanes hubiesen aparecido en pantalla prescindiendo del vestuario para interpretar los personajes. Parece obvio que, en caso de ser así, el lector-espectador habría dejado de recibir buena parte de los elementos significantes que sirven para narrar la historia relatada, datos objetivos y matices connotados aportados por los revestimientos corporales y que en muchos casos resultan fundamentales para el relato. Eso después de haber superado el *shock* inicial que se presupone que habría sufrido el público ante tal desfile de cuerpos en crudo. Para empezar, desde un punto de vista funcional, despojar a los personajes del *destiltraje* que asegura la vida en el desierto, por ejemplo, hubiese hecho inviable la ficción en los términos en los que originariamente había sido proyectada. Este tipo de planteamientos se enmarcan en el debate sobre la posibilidad de existencia de lo que Calefato (2004, p. 6) denomina grado cero del cuerpo humano, es decir, considerar su mera vida biológica, despojada de cualquier tipo de artificio de revestimiento. Desde el punto de vista de la investigadora italiana la cruda desnudez resultaría prácticamente imposible porque el ser humano, en sociedad, siempre estaría recubierto de múltiples capas de significación, de redes de sentido, tanto las inferidas por el que observa el cuerpo desnudo como las asumidas, consciente o inconscientemente, por la persona desnuda que se aviene a ser mirada e interpretada. Las páginas siguientes tratan de este tipo de cuestiones, a partir de las teorías dadas a conocer por Calefato, que recoge también algunas formulaciones aportadas por Derrida, Baudrillard, Benjamin o Klossowski. A ellos se añaden razonamientos de Bogatyrev, Moro, Dalla y Anderson. Con todo este material se analizan algunas situaciones en las que la desnudez o su contrario son protagonistas. Estas líneas pretenden aportar, desde una posición tentativa, el argumento concluyente que permitiría acabar de entender todas y cada una de las reflexiones sobre el cuerpo revestido que previamente han sido incluidas en este documento.

Buena parte de la ficción narrada por Herbert en los libros 1, 2 y 3 se sitúa en un planeta desértico en el que la existencia humana sería inviable en la superficie de ese mundo si las personas no enfundasen sus cuerpos en un *destiltraje*, un mono tecnológico especial que recupera la humedad y evita la muerte por deshidratación. Imagínese que los pobladores de ese planeta, los *fremen*, solo vistiesen el traje de destilación durante sus incursiones en el desierto pero compareciesen desnudos en el resto de momentos de su vida cotidiana, por ejemplo cuando se encuentran dentro de las grutas rocosas en las que construyen sus madrigueras, que quedan separadas del exterior mediante un sistema de cierres herméticos. En el interior de estas cavidades, la vida de los hombres y mujeres que integran este grupo humano no correría peligro, puesto que el sellado de las puertas eliminaría la posibilidad de que se perdiese la humedad que desprenden los cuerpos. Por lo tanto, existiría la posibilidad de que, por ejemplo, Stilgar, Chani, Korba y el resto de integrantes de la tribu del *sietch* Tabr decidiesen vivir en completa desnudez en ausencia de la necesidad práctica de cubrir sus cuerpos. Con todo, desde la óptica del pensamiento occidental, la actitud de estas

personas sería vista como algo insólito, estrafalario, una imagen que sería más propia tal vez de una comuna naturista, algo, en cualquier caso, alejado de la normalidad habitual. Esto sería así porque el ser humano no está acostumbrado a la desnudez y de hecho son escasas las ocasiones en las que expone su cuerpo entero o partes de él en sociedad sin ningún tipo de coberturas.

Al hilo de lo anterior, se apuesta aquí por la idea expresada por Calefato (1997, p. 71) de que sería posible afirmar categóricamente que el cuerpo desnudo no existe. Una persona que comparece en público sin ningún tipo de ropa, sin adornos, sin objetos que la cubran, se encontraría en disposición de protagonizar un momento extremo de significación precisamente porque sobre ella faltarían los elementos artificiales que dotan a su cuerpo de sentido. Por ejemplo, muy distinto y significativamente mucho más impactante sería si la reina Letizia acudiese al besamanos del Día de la Constitución en el Palacio Real completamente desnuda para recibir a lo más granado de la sociedad española. Más llanamente, sería inconcebible abrir la puerta al técnico de la compañía eléctrica, que debe realizar un arreglo en casa, y que el individuo en cuestión pretendiese hacer su trabajo totalmente desvestido. Pero, sin ropa, esa misma persona viviría un momento de suma significatividad porque el cuerpo desnudo también sería una construcción de representación impregnada de significado y valor (Calefato, 2004, p. 6). De nuevo poniendo el foco en los *fremen*, un Stilgar sin ropa en el interior de las grutas del *sietch* sería, para el público, un elemento chocante con un enorme foco semiótico sobre sí por el hecho precisamente de estar desnudo, algo que rompería con la cotidianidad del ser humano que en sociedad reviste su cuerpo. Pero en un plano intratextual, el Stilgar desnudo significaría para sus iguales todos aquellos valores, costumbres, rituales y convencionalismos imbricados en el día a día de la tribu, por los que los *fremen* asumirían como normal la desnudez de sus cuerpos en el interior de las grutas cavernosas, en una aparente naturalidad que no dejaría de ser otro artificio. Esta parece ser la idea detrás de un pasaje imaginado por Herbert en el libro 1, en el que los *fremen* comandados por Paul hacen preso a un soldado Sardaukar, es decir, de los ejércitos del emperador Shaddam IV, que se había integrado de incógnito en un grupo de contrabandistas.

Paul studied the man – tall, flat-featured, with a pale scar across half his left cheek. Anger and confusion were betrayed in his manner, but still there was that pride about him without which a Sardaukar appeared undressed – and with which he could appear fully clothed though naked. (Herbert, [1965] 2007, p. 476)

La idea sería muy sencilla pero a la vez determinante. Aunque el oficial imperial fuese despojado de sus ropas y quedase completamente desnudo, una situación que se consideraría extremadamente humillante por ejemplo en un contexto bélico o carcelario, el hombre aparecería ante los ojos de sus captores enteramente revestido por el orgullo de ser un Sardaukar, presuntamente el mejor ejército del Universo Conocido, y por tanto íntegramente vestido. La cita pondría de manifiesto la imposibilidad, respecto del militar, de la existencia del grado cero del cuerpo, que según Calefato (2015a, p. 336; 2016c, p. 85), vendría a definir la hipotética condición de una desnudez y de una mera vida biológica, a la cual el cuerpo humano solo puede tender, nunca completamente conseguir. De hecho, el soldado Sardaukar apresado por los *fremen* nunca estaría desnudo del todo, físicamente y a ojos de sus captores, puesto que, incluso despojado de sus ropas o de cualquier objeto que lo recubriese, siempre

detentaría esa aureola de estimación propia, suficiencia y satisfacción que le caracteriza, a él y a los que pertenecen a su ejército. El planteamiento esencial aquí sería que el cuerpo humano lo es en tanto que cuerpo revestido aunque esté desnudo, porque viene a ser definido en función de circunstancias, como serían ideas preconcebidas de quien observa o estados anímicos y sentimientos del que es observado, que en la práctica lo irían recubriendo de sentido. Ocurriría igual respecto de otro tipo de detalles, en este caso meramente físicos, cuando las personas acicalan el cuerpo desnudo siguiendo pautas sociales y por lo tanto definitorias:

La barba, i capelli, le unghie, che crescono naturalmente sul corpo, in realtà vengono poi tagliati e curati secondo un costume o una moda, cioè secondo una forma di senso comune e di gusto in virtù del quale la supposta “natura” del corpo è no solo regolata culturalmente, ma anche sentita e percepita nel corpo sociale. (Calefato, 2016c, p. 85)

Un ejemplo claro de lo anterior se encontraría, en la miniserie 1, en la escena en la que el actor norteamericano Matt Keeslar, en la piel de Feyd-Rautha Harkonnen, recibe un atento y mimoso baño por parte de tres sirvientas (figura 5.1.1.). Los cuatro actores participantes aparecen con el cuerpo desnudo o parcialmente desnudo. El momento está cargado de erotismo, lo cual ya estaría dotando a la situación de un nivel concreto de significación. Ellas exhiben sus cuerpos totalmente desnudos a excepción de los tangas con los que cubren sus genitales. La desnudez de él es completa y la cámara evita mostrar el pene y los testículos del actor ofreciendo un plano en el que el cuerpo de Feyd-Rautha es filmado desde atrás. La búsqueda del grado cero del cuerpo en el hombre quedaría rápidamente diluida al fijar la vista en detalles y pormenores, como serían la ausencia de vello o el corte de pelo de aires militares, es decir, de tijera simple e igual por todos lados. La desnudez meramente biológica, por lo tanto, ya no sería tal, puesto que esos arreglos del cuerpo desnudo permitirían dotar al hombre de un revestimiento de sentido. Dejaría de ser simple carne cruda animal para ser materia signífica humana. Ese cuerpo simbólico, así arreglado, hablaría de un hombre que valora la higiene, que prescindiría del vello corporal y que, además, comparece en sociedad con unos cabellos que lo ubicarían en algún tipo de sistema o régimen marcial.

La atención se fija ahora en el cantante y actor Sting, encarnando a Feyd-Rautha en la película de Lynch, en la escena en la que emerge de una cámara de baños de vapor, desperezándose exageradamente y con un tanga negro alado como única prenda sobre su cuerpo (figura 5.1.1.). Igual que la versión del personaje ofrecida por Keeslar, el británico muestra al espectador una imagen de sí mismo alejada del grado cero del cuerpo. Esto sería así porque en él los detalles también traicionan la aparente naturalidad animal y salvaje de su desnudez, al mostrar al espectador, como antes Keeslar, rasurados totales del vello corporal³⁵. También un cabello peinado, en este caso al gusto de los años ochenta, con cardados y una cierta reminiscencia punk. Es importante señalar el comentario ofrecido por el diseñador de vestuario Bob Ringwood sobre la escena en cuestión, en el “making of” incluido en el DVD de la película. Según el diseñador inglés, ganador del Saturn Award de 1985 otorgado por la Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films de los Estados Unidos al mejor vestuario precisamente por *Dune* (1984), Sting se había mostrado dispuesto a realizar la escena

35 Es pertinente apuntar aquí la ausencia en el pecho del personaje de la válvula cardíaca que presuntamente todos los Harkonnen llevarían instalada y que tanto juego habría dado en otras ocasiones en esta película.

completamente desnudo, lo que habría supuesto exhibir un frontal íntegro del actor y cantante. Pero Ringwood relata que llegado el momento, el estudio cinematográfico entró en pánico en el último instante así que la noche antes de filmar la secuencia recibió una llamada ordenando que pusieran algún tipo de prenda sobre los genitales de Feyd-Rautha Harkonnen emergiendo del baño de vapor. Es de este modo como se vieron forzados a improvisar rápidamente, según explica el diseñador, e inventaron el tanga alado que finalmente sirve para ocultar los órganos sexuales de Sting.

El suceso, ocurrido fuera de la atención de los focos de rodaje, introduce uno de los aspectos fundamentales en el argumentario referido a la desnudez del cuerpo revestido y que tendría que ver con el pudor, en su acepción de recato. En la situación narrada por Ringwood, un grupo de supervisores, presuntamente los capitostes de los estudios cinematográficos, fuerza a un equipo de creativos, en este caso los integrantes de la plantilla encargada del vestuario de una película, a adecuar al decoro la apariencia de un personaje, un movimiento que debería ser interpretado y asumido como un claro acto de censura. Se jugaría aquí con los encubrimientos y descubrimientos apuntados por el filósofo francés de origen argelino Jacques Derrida y que se concretarían, explica Calefato (1989, p. 28), en la exhibición diferida de la verdad. Si, como defiende el filósofo y sociólogo también francés Jean Baudrillard, la verdad del cuerpo sería su desnudez originaria (Calefato, 1986, p. 35), obligar a Sting a cubrir con un tanga sus evidentes certezas se convertiría en un ejercicio de ocultación que demoraría la revelación de su cuerpo verdadero hasta que, por ejemplo, sea el propio artista el que, un año después del estreno de la película, decida posar completamente desnudo para la fotógrafa Annie Leibovitz en medio del desértico Lucerne Valley, en California, con la piel de su cuerpo únicamente cubierta por barro seco, como atestiguan algunas imágenes que circulan por las redes sociales y que lógicamente el músico habría realizado de manera voluntaria. O hasta que avisados *paparazzi*



Figura 5.1.1. Escenas de desnudo de Feyd-Rautha Harkonnen. Abajo, Alia Atreides no se quiere tapar, mientras que Chani se siente avergonzada.

consigan capturar la anhelada imagen de la celebridad completamente desnuda tomando el sol en algún idílico paraíso, tal y como publicó la revista española *Interviú* en su número de septiembre de 1995. Sea como fuere, el cantante británico habría dado muestras a lo largo de su carrera de no tener complejos ni miedos a la hora de exponer en público su cuerpo sin ropa. El hecho de que Sting hubiese mostrado su conformidad a la hora de desnudarse completamente ante las cámaras para la escena del baño de vapor indicaría que carece de vergüenza, tal y como pusieron de relieve en 2011 diversos medios de comunicación australianos, como *The Daily Telegraph*, que recogieron “his open-minded attitude to change room nudity” en un centro de yoga de Sydney, en el estado australiano de Nueva Gales del Sur.

Semejante actitud hacia la desnudez parecería tener la hermana de Paul, Alia, en el libro 2, que recoge los años en los que él dirige con mano firme el Imperio Atréides recién estrenado tiempo antes de convertirse en el renegado Predicador del desierto. El Palacio de Arrakeen es ahora el centro de poder galáctico. En una de sus salas, la joven entrena su físico poniéndose a prueba contra un maniquí de lucha, una actividad que pretende llevar hasta las últimas consecuencias, hasta el agotamiento, con la idea de drenar la carne y despejar la mente. La hermana del emperador se ha dado un baño justo antes, una acción en cierto modo herética en Arrakis y, como explicita Herbert, “a Fremen of old would have been outraged to see it” (Herbert, [1969] 2008, p. 98). Después de la inmersión, Alia ha decidido ejercitarse completamente desnuda y mientras el grado de dificultad de la máquina aumenta, su piel va cubriéndose de sudor. El dispositivo llega hasta el peligroso nivel décimo primero de dificultad. Pero un cuchillo lanzado con precisión milimétrica por alguien de momento desconocido consigue desactivar el maniquí desde la distancia. Ella, desnuda, se apercibe de que el autor del lanzamiento es su hermano Paul, algo que no le sorprende, por la exactitud del disparo. “Alia, growing conscious of her nudity, thought to cover herself, found the idea amusing. What the eyes had seen could not be erased. Slowly, she replaced the crysknife in its sheath at her neck” (Herbert, [1969] 2008, p. 102). En la conversación posterior entre ambos personajes, Alia deja bien claro que si Paul no quería descubrirla desnuda lo que tendría que haber hecho es anunciar su presencia con antelación, dando a entender que sería él el que habría reaccionado con bochorno o vergüenza ante un cuerpo desnudo, no ella. A lo sumo, Alia habría vivido una respuesta racional o reflexiva ante la consciencia de su desnudez y las reglas sociales del decoro que rigen este aspecto del cuerpo revestido. El pasaje se recoge en el primer capítulo de la miniserie 2, episodio que se ocupa de los eventos relatados en el libro 2 (figura 5.1.1.). El maniquí de lucha es sustituido en la versión audiovisual por un sistema de cuchillas voladoras coordinadas, que parecen actuar como un todo autónomo. Además, en cumplimiento de los requisitos imperantes de pudor, la actriz griega Daniela Amavia, en la piel de Alia, no entrena desnuda sino que se despoja de la ropa justo después de haber acabado el ejercicio, como acto de liberación satisfactoria, momento en que su hermano, Stilgar y el *ghola* Duncan Idaho hacen acto de presencia en la sala, cazando a la joven en su plena desnudez.

Paul no tarda ni seis segundos en hacerse con una prenda con la que procurar que su hermana se tape el cuerpo desnudo mientras ella, desafiante, le espeta casi mofándose que parece que ha invadido su privacidad para desaprobado su imprudencia, en relación con el entreno con las mortales cuchillas autónomas. En realidad, lo que parece

molestar al emperador Atreides es la actitud descocada de su hermana, pillada in fraganti. Si en esta situación el sentimiento de culpa parece recaer en los ojos del que observa el cuerpo sin revestimientos, en la miniserie 1 el espectador puede encontrar un ejemplo de lo contrario, de la vergüenza que sentiría el observado, al tomar consciencia de repente de la anomalía de su desnudez. Para entender lo que aquí se apunta hay que remontarse al momento de la historia en que Paul y su madre buscan refugio en el desierto huyendo de las tropas Harkonnen que asedian Arrakis. Una vez los fugitivos han topado con la tribu liderada por Stilgar y se dirigen a la guarida que dispone este grupo en las grutas cavernosas, madre e hijo pueden observar un interesante momento de la vida cotidiana de los *fremen* del desierto, aquel en el que después de una larga travesía a pie por la arena se despojan de sus *destiltrajes* para vestirse con las ropas cómodas de fibras naturales con las que en esta miniserie se caracteriza la vida ordinaria y hogareña de esta tribu humana. Los *fremen* se han distribuido por las diferentes oquedades de la caverna, iluminadas por enormes bolas resplandecientes. Paul y Jessica pueden ver como los guerreros se van quitando con absoluta naturalidad sus trajes de destilación, exhibiendo sus cuerpos sin reparo alguno. Chani, quien está destinada a ser el amor del chico tal y como pone de manifiesto la capacidad presciente del Atreides, también se va despojando de sus ropas de la manera más franca y relajada posible, ante sus compañeros masculinos. A pesar de que cada uno de los *fremen* parece estar a lo suyo, como cuando en el vestuario del gimnasio los usuarios evitan sutilmente mirar directamente al resto, la situación sería leída como el momento idóneo para el rito social mediante el que los jóvenes chequearían visualmente los cuerpos de sus posibles parejas amorosas.

Es Tomás Moro ([1516] 1999, p. 136) quien introduce en su imaginada sociedad perfecta un momento explícito para tales menesteres. Según él, antes del matrimonio, que sería para siempre, los utopianos exhiben a los futuros cónyuges desnudos, para comprobar posibles anomalías o fealdades corporales. Así los contrayentes se percatarían de un cuerpo del que, de otro modo, solo se conocería el rostro, porque el resto de la persona estaría enteramente disimulada por los vestidos. Esta costumbre estaría completamente ritualizada e institucionalizada por lo que en ese contexto no parece que debiera haber ningún problema ante el hecho de mirar el cuerpo desnudo o ser cuerpo desnudo objeto de mirada puesto que el otear la carne se circunscribiría a un fin concreto y superior. Pero en las grutas del *sietch fremen*, mientras los guerreros y guerreras se desvisten para volverse a revestir, la mirada de Chani topa con la de Paul, quien la observa fijamente desde la distancia. El gesto de la *fremen* no dejaría lugar a dudas: se siente alcanzada, cual presa indefensa, y reacciona cubriendo la desnudez de sus pechos voluminosos con los brazos, con los que parece ceñirse a sí misma buscando la seguridad reconfortante que acabaría de haber perdido al haber sido su carne cruda tocada por la mirada ajena (figura 5.1.1.). De todos modos, Paul no transmite lujuria con sus ojos, ni mucho menos, sino más bien una sana curiosidad. Pero la reacción de Chani vendría a dejar claro que entre ellos dos, entre el Atreides y la *fremen*, la significación del cuerpo desnudo iría más allá de un ceremonial tribal relacionado con el descanso y el asueto y se inscribiría en uno mucho más profundo, que tendría que ver con la admiración del cuerpo desnudo del individuo anhelado junto al que uno, tal vez, va a pasar el resto de sus días. Al darse cuenta, la joven se ve invadida por un sentimiento de timidez y rubor. Nuevamente, siguiendo a Calefato (1989, p. 28), la desnudez no pertenecería a la naturaleza y su verdad sería el decoro o el recato.

El episodio de los *fremen* del desierto cambiándose a la vista unos de otros sería estimable por el hecho de que representaría la transmutación constante a la que se dispone al cuerpo en sociedad, siendo la desnudez una anécdota entre el encadenamiento persistente de recubrimientos con los que se adornaría y recubriría el ser humano. En esta sucesión tenaz de cambios de revestimientos y accesorios se identificarían, además, algunos niveles de desnudez que sí serían aceptados socialmente o que al menos estarían normalizados en determinados contextos. En este sentido, el universo imaginado por Herbert recoge varias situaciones que tendrían que ver con la



Figura 5.1.2. Escenas románticas de alcoba entre Jessica y Leto, y también entre la *fremen* Chani y Paul.

intimidad de alcoba de las parejas, que se da en un ambiente relajado y de aceptación mutua (figura 5.1.2.). Es el caso de la tierna escena entre el duque Leto y dama Jessica, que en la película de 1984 ella recuerda justo antes de subirse a la nave que debe llevarlos hasta Arrakis. El emotivo momento se repite casi calcado en la miniserie 1, una vez los personajes ya se han instalado en el Palacio de Arrakeen. En ambas filmaciones, lo que la cámara está mostrando al espectador sería la representación ideal de uno de los más altos grados de comunicación entre las parejas que se presupone que se aman, que se da en la familiaridad del lecho, emplazamiento doméstico que permitiría el más próximo e inmediato contacto entre los cuerpos y que implicaría la desnudez de los amantes. En ese tipo de momentos narrativos, convencionalmente, las parejas se regalan confesiones mutuas o reafirman su amor. En el cine, dichas situaciones también serían utilizadas por los creativos para introducir la cuota de carnaza con la que contentar la parte voyerista del espíritu del espectador. La situación sería parecida a la que protagonizan en varias ocasiones Paul y Chani en la miniserie 1, puesto que en la película de Lynch apenas se apela a la desnudez íntima de la pareja compuesta por los jóvenes actores Kyle MacLachlan y Sean Young.

Otras desnudeces aceptadas socialmente serían, por ejemplo, aquellas relacionadas con la búsqueda de la elegancia por parte de la mujer. Para conseguirla, explica Calefato (2009a, p. 162) que en el mundo occidental sería una estrategia, por ejemplo, dejar la espalda al descubierto en un vestido de noche. En la miniserie 2 el espectador encuentra una buena representación del concepto, que si bien no escenifica la literalidad de la propuesta, sí que vendría a servir de patrón o modelo para la fórmula de la que aquí se

habla. Se trata del vestido de novia diseñado para Ghanima Atreides, la hija de Paul, que va a ser desposada con el príncipe Farad'n Corrino (figura 5.1.3.). El vestido es una maravillosa pieza relativamente ajustada y de cintura ligeramente alta, presidido por un escote de vértigo que serviría, además, de punto de nacimiento para un enorme cuello de tela bordada, presumiblemente sujeto y realzado con alambre, que enmarca el rostro de la joven. La cabeza sobresale de la estructura textil solo unos centímetros, generando un efecto similar a los enormes cuellos de encaje que lucían las mujeres de la alta sociedad en la Francia que vio la ascensión al trono de Enrique IV (Racinet, 2017, p. 181). El cuello del vestido se pliega sobre sí mismo, abriéndose y dejando a la vista una buena porción del torso de la actriz, desde la barbilla hasta casi el ombligo, una desnudez en cierto modo seductiva, que jugaría con el mostrar y el esconder parte de los pechos de la británica Jessica Brooks. Ninguna joya adorna el cuello de la joven casadera, piel desnuda que aparece por tanto libre de artificios, clamando ante el espectador que dicha mujer sería la única gema digna de admiración, señero tesoro confinado en el Palacio de Arrakeen.

Desnudez rompedora, aunque en cierto modo también elegante, la que exhibe Farrah, la espía enviada a Giedi Prime por la princesa Irulan Corrino en el segundo capítulo de la miniserie 1, para seducir a Feyd-Rautha Harkonnen y sonsacarle la información relativa al complot tramado para asesinar en Arrakis al duque Leto Atreides y su familia. Ya en Harko, la capital planetaria de la Casa de Harkonnen, la joven se convierte en la sombra del sobrino del barón, al que acompaña hasta la habitación donde Vladimir Harkonnen observa a través de un dispositivo tecnológico similar a la televisión cómo su otro sobrino, Rabban, aplica la ley del terror entre los habitantes de la ciudad de Arrakeen, una vez esta familia aristocrática se ha vuelto a hacer con el control del planeta. Feyd-Rautha y Farrah, a quien da vida la actriz Teresza Semlerova, se detienen en el marco de la puerta que da acceso a la estancia palaciega (figura 5.1.3.). Él, vestido con pantalones bombachos rojos y botas altas del mismo color, mostrando desnuda la



Figura 5.1.3. Arriba, el vestido de novia de Ghanima Atreides. Abajo, Farrah acaba de seducir a Feyd-Rautha.

parte superior de su cuerpo. Ella, abrazada al hombre, destacando por un vestuario notable, chocante, conseguido a partir de un bricolaje que reúne en un mismo cuerpo esbelto y portentoso una cabeza completamente afeitada, una falda larga estrecha que se ensancha ligeramente en los bajos, metálica y centelleante, y una prenda difícilmente clasificable, mezcla de poncho, capa y chaqueta torera, de pequeñas dimensiones, cuello alto y color oscuro, que vendría a cubrir el pecho de la actriz, dejando al descubierto el vientre, los laterales del torso y parte de la espalda. La prenda sería ejemplo paradigmático de la moda callejera del “nude look”, que según propone Calefato (2011b, p. 75), dejaría al descubierto el ombligo de chicos y chicas, para lucir tatuajes, bronceado o “piercings”. El poncho torero de Farrah en su parte frontal exhibe además un detalle casi imperceptible, un adorno metálico compuesto de brillantes triángulos invertidos haciendo una cadena a juego con la joya que luce adherida a la frente de su cráneo completamente afeitado, también a base de triángulos metálicos invertidos. Entre el cuello y los triángulos, la prenda incluye una pequeña abertura, que acrecienta la porción de piel desnuda mostrada. El poncho torero supone una pieza de ropa perfecta, por sus dimensiones y su forma, para jugar con el tira y afloja del revelar y el encubrir, adquiriendo un poderoso valor erótico más intenso respecto de lo que no se ve pero que se dejaría entrever y por lo tanto se intuiría, se imaginaría, se adornaría con fabulaciones sensualmente libres. Como una Mata Hari del futuro, Farrah se convertiría en sustancia lúbrica para los sueños de hombres y mujeres, confidente y delatora, amante entregada y ramera.

Calefato (2004, p. 43; 2009a, p. 137) concibe la prostituta como figura emblemática que uniría moda, cuerpo femenino y mercancía. La investigadora se remite al filósofo alemán Walter Benjamin, quien defiende que la prostitución de la época moderna se caracterizaría, respecto del pasado, por su serialidad, análoga a la reproducibilidad de las mercancías. La prostituta sería un fetiche inorgánico en un doble sentido, porque su revestimiento corporal se realizaría a partir de mercancías como el maquillaje, la peluca, los tacones y la falda corta. Pero por otro lado, el cuerpo atraería y sería bello precisamente en virtud de tal mercantilización desvitalizante. A partir de la propuesta anteriormente mencionada, es de justicia afirmar que Farrah, la sirvienta de la princesa Corrina, no encajaría para nada con el perfil de una vulgar fulana, puesto que no se corresponde con el estereotipo al que hace referencia Benjamin por el que el rol de la furcia sería ejercido por mujeres completamente intercambiables entre sí, que serían identificadas por los clientes a partir de un bricolaje vestimentario concreto, explicado unas líneas más arriba, una fórmula que encarnaría a la perfección, con aire calculadamente ingenuo, la norteamericana Julia Roberts en los primeros minutos de *Pretty Woman* (Garry Marshal, 1990). En esos momentos, la representación de su cuerpo en pantalla se correspondería de manera más bien realista con el estereotipo de “hooker” callejera, “wearing high heels and black fishnet stockings” (Dalla, 2000, p. 344), justo antes de desarrollar el cuento de hadas que es esta película y por el que la joven es salvada por el príncipe azul. Esos instantes fílmicos mostrarían el cuerpo de Roberts como artículo y la enmarcarían en lo que Anderson (1990, pp. 63-64) define como “marketability of the woman”, punto de arranque para la creación de una joven virtuosa y fiel a partir de una fulana de las calles de Los Ángeles. Esa prostituta se encontraría próxima, ahondando un poco más, a la “esclava industrial” categorizada por Pierre Klossowski, quien según recoge Calefato (2007b, p. 103), identificaría como moneda viviente a las mujeres que ejercen profesiones como la de modelo, “pin-up”,

diva del espectáculo o vedete. Klossowski pretendería hacer entender el cuerpo de las modelos como una cosa que es más que mercancía. Sería un cuerpo que garantizaría riqueza y que, además, sería riqueza en sí misma. En su *performance* en Harko, la escudera de la princesa Corrino asumiría la posición de esclavitud consciente que convierte el sexo en arma y en moneda de cambio, en este caso para adquirir información (figura 5.1.3.). En el momento de la consumación carnal, ella sería la encargada de pagar con su cuerpo el trabajo de investigación puesto en marcha por su señora, Irulan Corrino, que antes ha seducido con mimos y susurros al macho. Farrah actuaría de cuerpo perfecto intercambiable, desnudo, de pechos turgentes levemente cubiertos por una etérea capa blanca de gasa plisada, abierta desde el cuello y que invita a Feyd-Rautha a acercar el abdomen al suyo, a besar su piel, a aventurarse entre el calor de sus pezones, a deleitarse con el aroma de una dermis exquisita, dulce y perfumada de vida, de sexo y de onírica fantasía (figura 5.1.3.). La imagen apelaría a los poderes mágicos contenidos en el cuerpo desnudo, apuntados por Bogatyrev ([1937] 1971, p. 53), quien detecta en Europa central algunos rituales por los que se invocaría ese poder pero la mujer que oficia la ceremonia vestiría enaguas para no aparecer en público completamente desvestida. En el ritual erótico de Farrah la capa plisada cumpliría precisamente esa función.

Desnudeces aceptadas socialmente también serían detectables entre los integrantes del género masculino. Pero a ellos no se les ocurriría mostrar partes de su cuerpo buscando la elegancia, como hacen las mujeres, porque tal y como enfatiza Calefato (2009a, p. 162), esta fórmula supondría que el hombre resultase zafio a ojos del quien mira. La norma, por tanto, estipularía que solo el deportista se desnuda, en la medida y en los modos que

su deporte así lo prescribe. Llevado el argumento a la ficción que ocupa este trabajo, debería ser tenido en cuenta que el deporte se enmarca en las luchas cuerpo a cuerpo, a las que los herederos de familias nobles dedicarían horas de entreno y con las que los *fremen* ajustarían sus cuentas en la tribu. La miniserie 1 ofrece al espectador diversos ejemplos del cuerpo masculino parcialmente desnudo enmarcado en este tipo de situaciones dinámicas y en cierto modo violentas. Sería el caso de la escena en la que Feyd-Rautha practica, en el palacio de la baronía Harkonnen, sus recursos de combate con un esclavo (figura 5.1.4.). Todos los participantes masculinos de la secuencia, jóvenes y musculados deportistas, exhiben su físico contundente mostrando la parte superior de su cuerpo completamente desnudo. La actividad posibilitaría a los concurrentes el descarado pavoneo propio del ritual pubescente del macho que se



Figura 5.1.4. El deporte es uno de los ámbitos en los que la desnudez masculina está permitida. Abajo, el doctor Yueh practica una autopsia.

reivindica a través de su cuerpo, sin importarle ofrecer la mejor versión de su cerebro. Se apelaría, tal vez, a la no necesidad del razonamiento cuando se puede disponer de la fuerza bruta. En este nivel se situaría el sobrino del barón, que concluye la “proeza” de segar la vida de un esclavo alzando los brazos, tensionando las fibras de sus músculos, vanagloriándose de manera ostentosa ante sus compañeros pero, sobre todo, ante su tío, que observa la escena de lucha desde una terraza superior situada a uno de los lados del cuadrilátero. Situaciones parecidas se encontrarían en el combate que mantienen Paul Atreides y el *fremen* Jamis, que reta a muerte al aristócrata por sentir su orgullo ultrajado al haber sido reducido por el muchacho en un forcejeo anterior. Los contendientes pelean, cuchillo en mano, vestidos únicamente con un calzón blanco de tela, lo que deja completamente expuesto el cuerpo, que queda a merced de la rapidez y el buen manejo del puñal del contrincante.

También desnudos de la parte superior comparecen en la miniserie 1 Paul y Feyd-Rautha, después de que el primero haya conseguido sojuzgar las tropas imperiales con la ofensiva desplegada en Arrakeen. La trifulca es consecuencia de la invocación por parte del Harkonnen del *kanly* o *vendetta* contemplada en las reglas de la Gran Convención, una posibilidad de venganza que el heredero del barón Harkonnen justifica para poder resarcir la muerte de su tío. La sala principal del Palacio de Arrakeen sería el escenario de un combate cuerpo a cuerpo que vuelve a permitir el lucimiento corporal de los machos enfrentados, que exhibirían sus destrezas físicas y su portentosa musculatura sin que la desnudez suponga en ningún momento una incomodidad, ni para ellos ni para los que observan, puesto que es así, parcialmente desnudos, como los dos deben luchar. En los tres casos anteriores, las pugnas acaban con uno de los contendientes sin vida en el suelo. El cuerpo desnudo que segundos antes concentraba en sí mismo toda la energía vital que reclamaría el acto de supervivencia más comprometido, como es un combate a muerte, yace ahora indiferente a su expuesta y nunca antes tan frágil desnudez. El occiso, despojado de toda humanidad, que se habría desvanecido junto al último halo de fuerza, convertido en objeto al que someter a inspección, a examen, a necropsia, como los cadáveres desnudos que en la película de Lynch fiscaliza el doctor Yueh en la morgue del Palacio de Arrakeen, buscando el mensaje que la Casa de Harkonnen ha escondido entre las vísceras de un difunto, recipiente para la orden que daría comienzo a la traición (figura 5.1.4.). Nadie se extraña de que los cuerpos de los soldados comparezcan desnudos ante el científico aunque de buen seguro que el mismo cuerpo sería decorosamente vestido en caso de protagonizar algún tipo de velatorio, ante familiares y amigos. O no, teniendo en cuenta que en la miniserie 1 han sepultado al temerario Jamis con los calzones blancos con los que ha luchado contra Paul. Ha sido introducido de esa guisa en la máquina que debe extraer del cadáver toda el agua corporal, que es recuperada por y para la tribu. Jamis se habría despedido del mundo casi como vino al mundo, y no lo ha hecho completamente desnudo, seguramente, porque a los responsables de esta producción televisiva también les debió parecer demasiado, como en el caso de Sting en la cámara de vapor, mostrar un desnudo masculino frontal en pantalla, cuando la lógica de la escena desde luego así lo habría requerido.

La desnudez sería considerada una excepción, una rareza, aunque su presencia sea aparente, puesto que como se ha intentado señalar anteriormente el cuerpo humano, también el desnudo o parcialmente desnudo, siempre estaría enmarcado en redes de

significación que lo acaban revistiendo de sentido. Sea como fuere, un cuerpo sin ropa genera inevitablemente todo tipo de sentimientos, emociones y lecturas que para algunas personas serían tremendamente turbadoras. Pero, por otro lado, cubrir y por tanto ocultar cada centímetro de piel provocaría asimismo una reacción en quien observa que sería inquietante y angustiosa. En la mente, la afgana completamente tapada bajo un burka, ante la que el occidental experimentaría incompreensión o desconfianza. Presente también, el episodio protagonizado por el príncipe Farad'n Corrino, cuando debe hacer frente en el jardín de su palacio del planeta Salusa Secundus, a un extraño personaje llegado desde Arrakis. El desconocido no es otro que Paul Atreides bajo la identidad del Predicador, el viejo huraño del desierto profundo que de vez en cuando comparece en la ciudad para criticar la amoralidad de la sociedad y los vicios del Imperio. El viejo ha sido invitado a la corte Corrino para que haga de maestro del príncipe durante unos días. El hombre está presuntamente ciego y, para poder ver, utiliza una máscara *ixiana* que cubre totalmente su rostro, imposibilitando que quien se encara con él pueda establecer las mínimas reglas de identificación entre personas.

The Ixian mask was a black, gauzy affair which concealed the face from the forehead to below the chin. There were no eye slits in the mask. If one were to believe the Ixian boasts, the entire mask was a single eye. (Herbert, [1976] 2003, p. 88)

El príncipe se siente incómodo ante la presencia del hombre enmascarado, cuya figura también sería una anormalidad, una excepción, en el usual devenir social de los cuerpos. Estos aparecerían siempre revestidos en sociedad y, como contrapunto, tal y como afirma Calefato (1986, p. 136), el rostro se mostraría desnudo en oposición al cuerpo. Rostro, manos y cabellos serían las tres zonas cuya desnudez más se expone, padeciendo en modo particular, explica Calefato (2016c, p. 208), el juego infinito entre naturaleza y cultura. Tal vez por ello la máscara total del Predicador resulte incómoda para quien se enfrente a ella, una ocultación total y explícita como la que exhiben algunos de los gremiales que forman parte de la comitiva del Gremio Espacial que acompaña al Timonel en su visita al emperador Shaddam IV en la película de Lynch. Tal y como puede verse en distintas escenas de esta cinta, dichos personajes añaden a la indumentaria negra que caracteriza al grupo una prenda parecida a un pasamontañas pero sin ningún tipo de aberturas para los ojos o la boca (figura 5.1.5.). El tejido cubre completamente la cabeza y conforma una prenda negra que se ajusta a su posición mediante una cinta, también negra, que circunda el cráneo de quien la viste. El siniestro personaje, del que el espectador no puede ver ni siquiera las manos porque también aparecen ocultas bajo guantes negros, sería la personificación de lo desconcertante, el ente perverso que no admite que le sea seguida la mirada. Nadie sabe qué vigilarían los ojos de la criatura, ni si la cosa bajo la funda negra realmente tendría ojos. Ni tampoco si el ser sería capaz de mirar o si lo suyo consistiría en otro tipo de percepción de lo circundante.

El efecto sería parecido al que provocan los soldados del ejército de la Casa de Harkonnen, tanto en la película de 1984 como en la versión ofrecida de estos reclutas en la miniserie 1. En la obra de Lynch, el uniforme de los militares a las órdenes del barón cubre por completo incluso la cabeza, que es ocultada por el casco íntegro de cristales oscuros y del que salen dos canalizaciones para la respiración, de la parte frontal baja de la cabeza a cada uno de los hombros (figura 5.1.5.). La sensación sería la

de estar ante hombres que endosan máscaras de gas. Dieciséis años después, en los diseños firmados por Theodor Pistek, los integrantes de este ejército visten mayormente de rojo, pero algunos de ellos pueden ser vistos atacando a los habitantes de la ciudad de Arrakeen con un uniforme que se completa con una máscara total negra (figura 5.1.5.). En este último caso, el revestimiento de la cara mantiene una cierta semejanza con lo que sería la realidad de unos rasgos faciales, incluyendo elementos definatorios tan reconocibles como una frente, una barbilla, las cuencas de los ojos, una boca, de



Figura 5.1.5. Diversos ejemplos de enmascaramiento hiperbólico por parte de los gremiales o de los soldados Harkonnen, tanto de la película como de la miniserie.

expresión negativa, y una pseudonariz. La careta, rígida, brillante, negra, concentraría en sí misma la capacidad de comunicar una agresividad y bravura tal que, aunque no sea sentida realmente por el combatiente que la porta, llegaría a paralizar al oponente simplemente con que centrarse su atención en dicho objeto. O al menos esa parecería la intención de lo que Calefato (2007b, p. 39) define como enmascaramiento hiperbólico del cuerpo, con el que habrían sido caracterizados estos individuos, antítesis de la desnudez de los signos que revisten el cuerpo. Pero sería factible que un cuerpo humano completamente oculto bajo todo tipo de revestimientos, ya fuese un gremial desconcertante o un soldado Harkonnen con máscara de gas o una careta para generar miedo en su contrincante, pudiese acabar siendo interpretado como un cuerpo desnudo. Baste recordar el comentario, tremendamente esclarecedor en este punto de la argumentación, lanzado por el duque Leto para referirse cariñosamente a la habilidad de su fiel escudero y guerrero trovador Gurney Halleck, que siempre tendría a punto una rima, canción o poesía para deleitar a los que le rodean, relacionando su lírica con la situación de cada momento: “Someday I'll catch that man without a quotation and he'll look undressed, the Duke said” (Herbert, [1965] 2007, p. 106).

A modo de compendio, se explica que en las páginas anteriores se ha explorado la parte del Universo Conocido a partir de la que se realizaría una reflexión sobre el cuerpo no revestido, es decir, aquel en el que la protagonista sería la desnudez, alejada de la normalidad habitual del ser humano. De hecho, se ha seguido aquí el posicionamiento por el cual se negaría la existencia del cuerpo desnudo porque, incluso sin ropa u otros artificios con los que recubrirse, el cuerpo humano siempre estaría impregnado de

ideas, valores y redes de significados que generarían una atmósfera de sentido alrededor del individuo aparentemente desnudo. Este tipo de aspectos han podido ser tratados a partir de personajes como el soldado Sardaukar perennemente revestido de orgullo, o del cuerpo desnudo de Feyd-Rautha Harkonnen, artificialmente arreglado “a la moda” o “según la tendencia”, maneras de hacer las cosas esencialmente culturales que convierten a una mera vida biológica en materia signífica humana. También ha sido explorada la cuestión del pudor y el recato, que se relacionarían con el encubrimiento y descubrimiento del cuerpo o sus partes. Figuras como el cantante y actor Sting o personajes como Alia Atreides, que entrena desnuda y es pillada in fraganti por su hermano, o la *fremen* Chani, que siente vergüenza al ver como Paul observa su cuerpo desnudo, permitirían que se desencadene la argumentación en relación con esta peculiaridad moral del ser humano. Asimismo, han sido repasadas algunas desnudeces aceptadas socialmente, como las que se producirían en la intimidad de la alcoba de las parejas o la relativa a la elegancia femenina que optaría por mostrar de manera cruda alguna parte del cuerpo. Este último aspecto a través del vestido de bodas de Ghanima Atreides o del “nude look” exhibido por Farrah, la sirvienta de la Casa de Corrino, en su rol de prostituta no estereotipada. Además, se habrían incorporado al debate desnudeces masculinas aceptadas, a partir de escenas deportivas o los cuerpos de los muertos en una morgue. Por otro lado, ha sido introducida la cuestión del opuesto a la desnudez, el revestimiento total e hiperbólico, a partir de la máscara facial del Predicador o de los gremiales y de la máscara de batalla de los soldados Harkonnen. Dejando que la argumentación se imbuya del juego infinito entre naturaleza y cultura, se daría un giro de ciento ochenta grados al asunto para acabar concluyendo que tal y como el cuerpo desnudo sería imposible, el cuerpo íntegramente revestido acabaría, también, siendo percibido como completamente desnudo.

3. Conclusiones.

La categoría sociosemiótica “cuerpo revestido”, acuñada y desarrollada por la sociolingüista italiana Patrizia Calefato, enmarcada en el corpus teórico conformado por la “Fashion theory” o teoría de la moda, es el prisma a través del que se miraría de manera crítica la obra literaria del escritor norteamericano de ciencia ficción Frank Herbert y sus adaptaciones audiovisuales. De hecho, estos productos de la industria creativa, en concreto los que vieron la luz entre 1965 y 2003, son considerados como un todo al que se habría venido a denominar duniverso, siguiendo la propuesta recogida por Singh de agregar las palabras inglesas “dune” y “universe”, dando “duniverse” como resultado, término que utilizan tanto esta investigadora como otros autores para referirse a la realidad cultural aquí explorada. El trabajo realizado respondería afirmativamente a las expectativas iniciales de conseguir sacar a la luz matices de significación de la obra de Herbert inéditos hasta el momento. En este sentido, el marco teórico demostraría su fortaleza en tanto que sistema de especulación a partir del que examinar elaboraciones culturales humanas y, de hecho, se hablaría incluso de la consecución de una suerte de metodología calefática con posibilidad de ser aplicada a cualquier aspecto de la vida en sociedad del ser humano, desde lo considerado más abstracto, general o proyectado hacia lo común, a aquello que formaría parte de la jerga específica del particularismo más egolátrico.

Durante los años en los que habría durado esta investigación, las teorías de base han sido completadas y enriquecidas con aportaciones menores pero necesarias de otros estudiosos, a causa de las características y singularidades de los materiales analizados. Todo ese conjunto de visiones, conceptos e ideas entraría en diálogo entre sí y con la ficción imaginada por Herbert, generando una manera singular de entender e interpretar el mundo, una forma de dotar de significación lo circundante, un punto caprichoso, emotivo y espontáneo desde el que situar la mirada, que acabaría por resaltar lo avanzada que fue la propuesta de Herbert para la época en la que el escritor escribió el primer libro de la saga de *Dune*, texto que establece los grandes pilares sobre los que se sustenta el duniverso. En términos generales, desde la óptica teórica aquí apuntada, Herbert fue innovador, como mínimo, en los aspectos siguientes:

- La consideración novedosa del cuerpo físico del ser humano.
- La profundidad psicológica de sus personajes de ciencia ficción.
- El aprovechamiento de la vestimenta para la creación de su mundo ficticio.
- La utilización rupturista de elementos de género.
- El uso de mecanismos psicológicos de la moda para la creación de armas.
- La plasmación de una cultura del revestir ecoética.
- El empleo de la arquitectura textil fluida para dirigir al lector hacia una cultura.
- La presencia de elementos poscolonialistas en la narración.
- La explotación de la confusión de sentidos para enriquecer el relato.
- El diálogo con la cultura juvenil de su época.
- El uso (comedido) de la escatología humana en su acepción coprológica.
- La utilización de un objeto como personaje literario.

A lo largo de su producción investigadora, Calefato elabora, *ex novo* y también basándose en estudios ya existentes, argumentación teórica robusta sobre el cuerpo humano, espacio físico en el que serían ubicadas porciones de cultura que facultarían a la persona su tránsito en sociedad. Durante los últimos años, la sociolingüista habría puesto el foco de atención en lo que se entendería como “nuevos cuerpos”, es decir, aquellos que serían denominados por el consenso académico como cibernético, protéticos, mutantes, etc., que apelarían a la evolución del ser humano hacia espacios de progreso que en algunos casos representarían cambios drásticos respecto de la consideración del *homo sapiens sapiens*. Estas ideas, en conversación obligada con otras aportaciones teóricas de investigadores que se ocupan de la cuestión desde diferentes puntos de vista, habrían sido aplicadas a la obra de Herbert consiguiendo sacar a la luz lo adelantado que estaba el escritor en la concepción del espectro corporal, al introducir en sus novelas muy audazmente personajes esenciales que incluirían en sus características aquellas que años después servirían para definir categóricamente esos “nuevos cuerpos”. La exploración habría permitido identificar en su obra un debate filosófico profundo entre dos posiciones contrarias, la que imaginaría al hombre futuro desde la óptica transhumanista antropocéntrica optimista y racional, de base humanista y que estaría representada por las Bene Gesserit o los *mentat*, y la que apostaría por el individuo poshumanista suicida e incluso antihumanista, una visión enteramente posmoderna encarnada por el personaje de Leto II. En un plano más liviano, el *fremen* vestido en *destiltraje* dibujado por Herbert sería considerado un cibernético en la acepción clásica del término, es decir, la conjunción de hombre y máquina.

Por otro lado, durante la investigación se habría puesto de relieve la posibilidad de diálogo entre la teoría que concibe los revestimientos corporales como una segunda piel que posibilitaría la experiencia de vida y la amplificaría, y la propuesta de Joan Gordon que pondría en relación humanos y animales, especies orgánicas diferentes, a partir de un punto común, una misma interfaz. Ambas visiones confluirían y se harían realidad, narrativamente hablando, en el proceso de mutación protagonizado por Leto II en combinación con las truchas de arena, fase larvaria de los gusanos gigantes de Arrakis. Nuevamente, Herbert parecería adelantarse a propuestas teóricas surgidas años después de la publicación de su obra. Asimismo, teniendo en cuenta el *duniverso* como texto global, este trabajo habría puesto de manifiesto que el cuerpo de los personajes de ficción, ya estén presentes en novelas, en películas o en series de televisión, serían considerados como texto de lectura, y conseguirían narrar la manera en que el físico de una persona sería representado en una época histórica determinada y qué estados psicológicos y valores transmitiría esa fórmula concreta de representación. El cuerpo-texto iría completándose y enriqueciéndose de cánones y significados en función de la aportación de cada autor, ubicado en un contexto concreto.

Al hilo de lo anterior, Calefato apelaría a la altísima capacidad signífica del cuerpo revestido para narrarse a sí mismo, en el sentido de comunicar la exterioridad de la persona pero también los aspectos anímicos profundos del individuo. El relato se conseguiría en buena medida a través de la escenificación o *performance* del cuerpo, de su hacerse visible para los demás. Respecto de Paul Atreides, aplicando estas teorías se habría encontrado que el cuerpo revestido del personaje resultaría hipersemiótico, convirtiendo su estar en el mundo, que consistiría en un recorrido casi prototípico del héroe monomítico de Joseph Campbell, en la narración completa y comunicabilidad

absoluta de un rico universo interior que a lo largo del relato iría acompañándose a la realidad exterior de su representación corporal. Herbert habría dividido el tránsito vital íntimo e identitario de Paul en tres fases claramente diferenciadas a partir de la descripción del bricolaje vestimentario del personaje.

El escritor norteamericano no solo utilizaría la potencialidad expresiva de la vestimenta para marcar los progresos en el devenir de personajes individuales, sino que iría mucho más allá. La teoría de la moda recoge las propuestas metodológicas del folclorista ruso Petr Bogatyrev, que habría ingeniado con acierto una manera de analizar funcionalmente y expresar la significación de los trajes regionales o nacionales de la Europa rural de su época. El vestido sería a veces objeto, a veces signo, explica Bogatyrev ([1937] 1971, p. 80). Por su parte, Herbert habría imaginado el *destiltraje*, una vestimenta que definiría a un entero pueblo planetario y que, sometida al examen del análisis funcionalista, cumpliría con creces y honestidad. A partir de este estudio, que se habría centrado, siguiendo a Calefato, en las funciones práctica, estética, ritual y mágica del traje de destilación, se leería la prenda como traje nacional planetario de los *fremen*, un objeto que como signo definiría a los usuarios ubicándolos en una cultura, basada en la sostenibilidad y en el reciclaje, propia de un planeta determinado y singular. En este sentido, el bricolaje vestimentario de los personajes ayudaría a la consecución de la construcción sólida del mundo ficticio en el que se desarrolla la historia de ciencia ficción. Se defiende, por tanto, que el *destiltraje* sería un elemento primordial para el desarrollo de la historia narrada, un objeto que sería considerado un personaje más de la ficción.

Ames (2008, p. 109) afirma que el posmodernismo sería el principal descriptor de nuestro tiempo. Para la realización de este trabajo, se habrían recogido las aportaciones que diversos autores realizan sobre lo que significaría y supondría la posmodernidad, de la que se destacaría el componente de fluidez y la dilución del individuo. Calefato, por su parte, incorporaría al debate la cuestión de la “entropía semiótica”, que la sociolingüista define como confusión, desorden o ambigüedad que afectaría a la mayoría del imaginario social de la época presente. La cuestión del género no se sustrae a este asunto, más bien al contrario. De hecho, los grupos sexuales socioculturales diversos y cambiantes serían hoy día producto y reflejo claro de la posmodernidad. Emblema de la situación sería la pansexualidad, una identidad sexual que no es fija o limitada sino que se expresaría de múltiples maneras diferentes en función de la apetencia o el momento, un aspecto que se habría intuido como potencialidad en la obra de Herbert, cuando el duniverso es mirado a través del prisma de la posmodernidad de género. La cuestión, de todos modos, resultaría problemática. Herbert habría tenido la capacidad de imaginar personajes avanzados para su época y que encerrarían en sí mismos las condiciones de posibilidad de la sexualidad fluida. Sería el caso de Paul Atreides convertido en *kwisatz haderach* o Ser Supremo, que se reivindicaría como potencialmente pansexual a cuenta de sus Otras Memorias masculinas y femeninas. El escritor también habría creado figuras que desempeñarían roles de mujer muy adelantados y progresistas. Pero al confrontar estos personajes con las teorías de Calefato se habría acabado concluyendo que se quedan en el plano del “pudiera ser” y que, además, la representación escenográfica de sus cuerpos seguiría siendo estereotipadamente heterosexual. De hecho, los personajes masculinos que presentan

características homosexuales o diluidas con respecto de la norma heterosexual se relacionarían en la narración con la malignidad.

Al ampliar el campo de estudio a las adaptaciones audiovisuales de los libros de Herbert, se vería que la película de Lynch y las miniseries de televisión de Harrison y Yaitanes también ofrecerían situaciones anómalas respecto del género tradicional y normativo. La metodología deconstructiva propuesta por Calefato en combinación con la singularidad cinematográfica de Lynch habría sacado a la luz tensiones sutiles, como la rebeldía de un emperador, simbolizada por el zarcillo colocado en la oreja de Shaddam IV, elemento que desdibujaría la uniformización clásica y prototípicamente masculina del poder marcial. Eso en un universo ficcional marcado por la militarización de los grupos humanos que interactúan entre sí, que serían caracterizados mediante vestimentas que separarían facciones y que establecerían jerarquías a nivel interno en el grupo a partir de sintaxis determinadas. Por otro lado, el personaje televisivo de la princesa Wensicia Corrino exhibiría una *performance* en la miniserie dirigida por Yaitanes que se ajustaría, en cierto modo, a los postulados que habrían definido otra figura “outsider” respecto del género convencional, la “dark lady” del cine “noir”, atendiendo a las propuestas teóricas de Calefato o Zizek. Al saltarse las normas establecidas para su género, la princesa se convertiría en un ser manchado de negro. Este sería un tono de honda significación, que Calefato habría tratado profusamente. Combinar sus teorías con la obra de Lynch habría permitido obtener una emotiva lectura de los poemas oscuros que caracterizan al director de cine norteamericano, presentes también en la película *Dune* (1984) a partir del vestuario negro de los personajes. También habría sido posible detectar otro tipo de poesía visual, como sería el caso del haiku escondido entre los pliegues de la túnica *aba* negra de la reverenda madre Gaius Helen Mohiam.

En otro orden de cosas, la teoría de la moda propondría, siguiendo a Georg Simmel, la acción de imitar como uno de los motores de la moda. La emulación sería asumida como un espacio psicológico de interacción que se establecería entre individuos por el cual uno remedaría consciente o inconscientemente aspectos o características del otro. La investigación realizada habría abierto un recorrido novedoso y sorprendente al relacionar esta cuestión con el arma de control psicológico que las Bene Gesserit utilizarían contra sus adversarios, la Voz. Para entender fácilmente el mecanismo se habría utilizado el trabajo de Mack, que lo analizaría desde el punto de vista del control vocal. De manera reflexiva, se habrían establecido paralelismos entre el sistema de la moda, que apelaría a lo ya compartido para imponer lo nuevo, y el que utilizarían las hermanas galácticas al ejecutar su arma, que sometería a alguien utilizando los rasgos particulares de la persona sometida. Este ejercicio de diálogo entre ambas realidades habría servido para engrandecerlas, haciéndolas beber la una de la otra. Por otro lado, analizar la expansión cósmica del traje de destilación *fremen* como prenda a la moda habría ofrecido, a partir del matiz bélico relatado en las novelas, una argumentación que relacionaría la moda acrílica con las dinámicas de control social y el dogmatismo.

El segundo motor del sistema de la moda identificado por Simmel e incorporado al corpus teórico por la teoría de la moda sería la distinción, acción por la cual el cuerpo revestido se diferenciaría del resto, se elevaría metafóricamente para destacar, asumirla la prerrogativa de la excepcionalidad. Este trabajo de investigación habría detectado

diversos personajes que encarnarían esta situación comunicativa. Se trata de mujeres a las que Herbert haría comparecer en sociedad vestidas con pieles de animales. Estos materiales exóticos y ostentosos poseerían un nivel primario de significación que narraría la posición social privilegiada de esas personas en la pirámide social. Reinterpretar dichos elementos vestimentarios a la luz de las teorías de Calefato habría permitido adjuntar al mensaje de base el componente salvaje, brutal o peligroso de la mujer vestida en pieles. Esta polisemia del texto-tejido se habría detectado tanto en el vestuario imaginado por Herbert como en el diseñado para las miniseries de televisión. La exploración de estos productos de la industria creativa habría permitido localizar ejemplos claros de momentos narrativos en los que mujeres vestidas en pieles y de altísima posición social podrían verse obligadas a utilizar la fuerza para infringir un mal físico a otra persona o evitar ser embestidas. La vestimenta actuaría como pantalla informativa de la capacidad indómita de reacción de la mujer para atacar o defenderse de una agresión cuerpo a cuerpo. Asimismo, en el Universo Conocido ciertas pieles serían objeto de especulación económica. Serían elementos del bricolaje vestimentario que llevarían aparejado un valor más allá del propio de un revestimiento corporal. La argumentación sobre el concepto de valor que propone la teoría de la moda se habría erigido como marco a partir del que dotar a estas prendas de una narración significativa nueva, como ocurriría con las porciones de tejido utilizado en el relato literario para encarnar simbólicamente algún personaje insigne, convirtiéndose la tela en fetiche. Por otro lado, aplicar los análisis lingüísticos de Barthes y Peirce a los linajes aristocráticos galácticos y otras facciones habría permitido relacionar los emblemas de estos grupos con el mundo real de las marcas que valorizarían objetos.

Continuando con los argumentos más directamente relacionados con el sistema de la moda y la distinción, Calefato habría desarrollado durante su carrera un corpus teórico sobre la elegancia como rasgo distintivo que, acomodado al cosmos imaginario aquí analizado, contaría con una aliada de excepción. Francesca Annis dando vida al personaje de dama Jessica en la película dirigida por Lynch se erigiría en materialización misteriosa de la fascinante, a la vez que sencilla, distinción elegante. Sus apariciones en pantalla serían lecciones magistrales del concepto aquí tratado. Algunas de las escenas en las que participaría la actriz resultarían memorables por la manera tan definitivamente inteligible de explicar, a golpe de vista, conceptos a veces abstractos, como el chic conseguido por el abrigo negro mojado por la lluvia del húmedo planeta Caladan. Por otro lado, respecto de la elegancia masculina, las teorías de Calefato sobre el dandi aplicadas a la obra de Herbert y a sus traducciones audiovisuales encauzarían la mirada hacia un descubrimiento sugestivo: el verdadero y principal dandi de toda esta historia sería el diseñador de vestuario checo Theodor Pistek, responsable de los vestidos y trajes de las miniseries de televisión. Él no aparecería en pantalla pero sí sus creaciones detallistas, caprichosas, retorcidas y en ocasiones difíciles de interpretar, que habrían desflorado para él los actores. Por otro lado, la combinación de *Dune*, la teoría de la moda y las teorías criminológicas de Velasco de la Fuente habrían posibilitado otorgar un nuevo matiz a la figura del dandi a través de personajes tóxicos, psicológicamente enfermos, crípticos, que elevarían el signo de la elegancia masculina al extremo de indicativo de una psicopatía peligrosa.

Otra de las capas de significación de la obra de Herbert que habría explorado esta tesis sería la que tiene que ver con la sostenibilidad. Los críticos literarios que se ocupan de

la cuestión ecológica consideran *Dune* (1965) como la primera novela de ecología planetaria a gran escala. El propio escritor habría afirmado que su trabajo es una fuga ecológica, una definición que se remitiría al concepto de “fuga musical” y que apelaría a las diferentes realidades o temas superpuestos entre las líneas de los libros de la serie. Por otro lado, la reflexión sobre la dimensión sostenible de la moda propondría las características que debería cumplir el cuerpo revestido desde la óptica ecoética. Los parámetros propuestos por la sociolingüista italiana habrían podido ser detectados en el *destiltraje* y otras prendas inventadas por el escritor para la vida cotidiana de los *fremen*, pueblo que serviría de ejemplo de manera de actuar sostenible y responsable con el medio ambiente planetario. Su ropa se enmarcaría, además, en una cultura del revestir que mostraría coincidencias con las imaginadas para las utopías clásicas que habrían inspirado durante centenares de años a la humanidad. En este sentido, las teorías sobre el cuerpo revestido utópico o proyectado hacia una sociedad futura ideal habrían servido también como telescopio que habría permitido observar con claridad por un lado la vertiente fascista y totalitaria de los *fremen* y, por otro, la presencia de elementos futuristas tanto en el *destiltraje fremen* como en algunos personajes a nivel individual. Sería una lectura novedosa del duniverso que se relacionaría además con la propuesta de Botz-Bornstein para analizar el terrorismo yihadista del Dáesh desde el marco estético del futurismo italiano. Resulta sorprendente lo cerca que estarían algunos personajes de Herbert, tanto en los libros como en las adaptaciones audiovisuales, de los terroristas yihadistas.

Muchos investigadores de la obra de Herbert habrían afirmado que el escritor se basa en gran parte en el mundo árabe o islámico para crear a los *fremen*. Tradicionalmente, el arabismo de las tribus del desierto *arrakiano* había sido abordado sobre todo a partir de aspectos puramente lingüísticos, mitológicos o religiosos. Este trabajo habría optado por tratar este aspecto poniendo la atención mayormente en los elementos que tienen que ver con el revestimiento corporal, ya sea de personas como de espacios. La investigación habría puesto de manifiesto el uso que realizaría Herbert de la arquitectura textil fluida, utilizada por los pueblos musulmanes del desierto. Con ellos, el escritor habría conseguido dirigir la mirada del lector hacia una cultura concreta pero también, desde la óptica de Calefato, positivizar un espacio habitacional antes inadecuado o duro y ahora cómodo, acogedor y gratificante, a partir de la acción de revestir un territorio social. Asimismo, la idea de arabizar el cuerpo revestido de los *fremen* reclamaría la necesidad de confrontar el bricolaje vestimentario imaginado por el escritor con los preceptos del Islam sobre la vestimenta, para comprobar la adecuación o no de la invención del escritor a la religión de Mahoma. No solo se habría superado la prueba en positivo sino que se habrían encontrado incluso juegos o subterfugios lingüísticos utilizados por Herbert para permitir algunas licencias vestimentarias a la mujer respecto de su indumentaria dentro de las cuevas y ante la mirada masculina, hecho que pondría de manifiesto el conocimiento profundo por parte del escritor de los requerimientos del Islam. El resultado conseguido por las traducciones audiovisuales no sería tan literal con respecto a estos parámetros, pero en cualquier caso contendrían imágenes que permitirían la reflexión sobre la versión estereotipada del musulmán o el establecimiento de un tercer espacio vestimentario que combinaría ambos mundos para crear un ambiente nuevo de entendimiento, tal y como defendería la teoría de la moda.

Leer e interpretar el duniverso como si fuera un texto magno y único habría ayudado a poner de relieve las contradicciones presentes en una realidad significativa que se formaría en la mente del público, en virtud de la adición fluida, caprichosa y emotiva de diferentes narraciones que se enmarcarían en una misma historia pero que responderían a parámetros concretos y propios. Las teorías de Calefato se habrían ocupado, entre otras cosas, del estudio del bricolaje vestimentario en las sociedades tradicionales. Esta base ayudaría a entender el duniverso como escenario que respondería al contexto social tradicional en el que personas determinadas presentarían marcas en partes del cuerpo que las diferenciarían de otras, destacarían sus virtudes, posición en el grupo o directamente su pertenencia al clan. En este sentido, la identidad, individual o grupal, habría sido tratada a partir de un rasgo corporal característico, los ojos que presentan la “marca Ibad”, o coloración azul total por la ingestión adictiva de *melange*. El hecho de que Herbert hubiese situado esta característica en el rostro, que la teoría utilizada asociaría con la identidad, habría permitido leer el rasgo como elemento a partir del cual desarrollar toda una reflexión sobre la representación de la xenofobia y el chovinismo en el género de ciencia ficción, en este caso en el relato imaginado por el escritor norteamericano, donde usando parámetros de la teoría de la moda habrían podido detectarse episodios o actitudes de algunos personajes que encajarían con la aversión exagerada hacia el foráneo. Por otro lado, marcas como un tatuaje, aparecido en la persona no indicada y en el lugar inoportuno, tal y como ocurriría en las miniseries de televisión analizadas, conseguiría arruinar la magia de la ficción, rompiendo la verosimilitud de la historia precisamente porque la narración habría sido sustraída del ámbito de la fantasía para ser acercada peligrosamente a la llana realidad cotidiana del público.

Los teóricos de la ciencia ficción considerarían este género narrativo como el marco idóneo para el desarrollo de relatos que incluyesen crítica poscolonialista. Uno de los niveles de lectura de la saga creada por Herbert trataría, precisamente, de la pugna entre explotadores, los aristócratas que simbolizarían Occidente, y explotados, los *fremen* como encarnación de un Oriente que se rebelaría y, de hecho, conseguiría la transvaluación de la situación. Este concepto sería una de las aportaciones de Calefato sobre el poscolonialismo desde el punto de vista vestimentario. Al aplicar estas ideas al análisis llevado a cabo habría emergido la posibilidad de concebir un territorio social nuevo, en el que se ubicaría el cuerpo revestido de la élite de esta historia de ciencia ficción, la “urbe transplanetaria”. Se trataría de una vivencia psicológica del espacio propia de las clases dirigentes galácticas, que se aparejaría al cosmopolitismo de la *jet set*, con las salvedades marcadas aquí por el determinismo biológico imperante. Las élites vivirían el territorio social sin atender a las fronteras establecidas por la gravedad que sí afectarían al pueblo llano, confinado en las atmósferas planetarias. Los mismos que podrían pagar su transplanetariedad serían aquellos que detentarían los mandos del Universo Conocido. En relación con la política, la teoría de la moda propondría el concepto de “power dressing” como el estilo de las apariencias cuyo fin es ejercitar un rol de poder, que en la obra de Herbert correspondería a las facciones transplanetarias. El “power dressing” imaginado para ellos habría resultado bastante tradicional o clásico. Herbert parecería tomar de los ritos católicos la idea de recubrir el cuerpo del más poderoso con una pieza de tela que simbolizaría el mando y la dignidad de dicha persona. El escritor utilizaría esta metáfora en múltiples ocasiones, tanto en relación con los líderes *fremen* como a la familia imperial. En este último supuesto, introduciría

el caso excepcional de Leto II, que recubriría su cuerpo humano con una membrana que sería otro ser orgánico, provocando la fusión entre hombre y animal y llevando hasta el extremo la idea que relacionaría animalidad con política carente de moral. La “immantatio” se traduciría al audiovisual en su más plena literalidad, al ser utilizada para el momento en que Paul Atreides se erigiría como nuevo emperador del Universo Conocido. Para la interpretación de estas escenas se habrían aplicado las teorías relacionadas con la máscara carnavalesca que el malvado utilizaría para el engaño, el sometimiento y la explotación del inocente, puesto que Paul manejaría a los *fremen* que le habrían aupado en el poder en beneficio propio.

Por otro lado, el carnaval detentaría una acepción positiva, la de fiesta popular y liberación. La visión de Mijaíl Bajtín asumiría que el carnaval pondría el mundo patas arriba. Se trataría de un momento alejado de los convencionalismos donde las normas habituales serían suspendidas y donde la risa y la ironía serían protagonistas. La idea habría sido aplicada a las obras audiovisuales de la industria creativa que, en el caso de las películas y miniseries de temática de ciencia ficción, pasarían a ser asumidas como fiesta de carnaval “vicaria” que permitiría al espectador romper con lo cotidiano y dejarse llevar por una segunda vida de crítica social, diversión y nuevos caminos creativos. Además, el vestuario de los personajes cinematográficos y televisivos habría sido asumido como un disfraz a partir del que criticar y reírse del mundo apelando, también, a la capacidad sinestésica del cuerpo revestido. Calefato habría teorizado sobre un aspecto que habría sido detectado profusamente en las novelas de Herbert. El escritor dominaría la técnica literaria de conseguir que el lector acariciase, oliese o escuchase la ropa con la que algunos personajes se vestirían, una característica presente en el día a día de las personas y que, llevada a la literatura, habría podido incrementar la profundidad de la narración, evocando por ejemplo estados de ánimo o reflexiones filosóficas. Esta técnica habría sido detectada en la cinematografía dedicada a *Dune*, sobre todo en el aspecto sonoro, para realzar la epopeya épica.

El diálogo establecido entre las teorías de Calefato aplicadas al ámbito cinematográfico y los audiovisuales que forman parte del universo *Dune* habría tenido, como una de sus consecuencias, la posibilidad de teorización de una manera singular, básicamente psicológica, de reaccionar ante el vestuario cinematográfico, que habría venido a denominarse aquí “cosplay cotidiano” y que implicaría la ejecución leve e inconsciente de algunas de las características del “cosplay” en el día a día del espectador de obras de ciencia ficción. El ejercicio “cosplayer” auténtico, en su acepción completa, se enmarcaría en el tiempo de ocio de algunos grupos juveniles que, según los estudiosos de la materia, expresarían su identidad a través de un disfraz. El sujeto se manifestaría a través de un estilo de la apariencia que se pondría en relación con creaciones culturales, como serían los personajes de una narración, un cómic o un videojuego. La dinámica sería parecida a la ejecutada por determinadas tribus urbanas, que además vincularían el bricolaje vestimentario a corrientes musicales. La teoría de la moda y otras aportaciones teóricas se habrían ocupado de las subculturas urbanas. Aplicar sus aportaciones conceptuales a la obra de Herbert y derivados habría sacado a la luz las relaciones que existirían entre este megatexto y la música juvenil de las últimas cinco o seis décadas. Si *Dune* (1965) es considerada por algunos críticos un hito de la Nueva Ola que se relacionaría con la contracultura de los sesenta de la costa oeste de los Estados Unidos, las creaciones audiovisuales contendrían guiños más que evidentes a los diversos estilos

musicales de las décadas finales del siglo XX. Como obra de ciencia ficción, la cuestión de la alienación o alteridad sería clave en la narración, tal y como lo es, según McLeod (2003), también para el rocanrol, el punk, el *techno*, el *acid house* o el *glam*, presentes en el bricolaje vestimentario de algunos personajes, con sus referencias lógicas y necesarias a extraterrestres o al espacio exterior. La situación se consideraría un eco formal que demostraría que los productos culturales no conseguirían sustraerse del contexto social que los ve nacer, que acabaría reflejado en ellos de una u otra manera. Por otro lado, precisamente por lo anterior, pasar por el tamiz de la teoría de la moda los productos televisivos inspirados en *Dune* habría motivado la reflexión intuitiva sobre las enormes posibilidades anafóricas del texto audiovisual de ficción para generar moda vestimentaria real y de calle.

El contexto de *Dune* sería excelente para que la extravagancia se abriese paso y reclamase su lugar. También la idea de grotesco, punto fundamental de las teorías de Calefato por cuanto permitiría, como en el carnaval, darle un vuelco a la seguridad del *statu quo* favoreciendo la semiótica de la inversión y, por lo tanto, el espíritu crítico y el cuestionamiento de la realidad. La confrontación de las teorías sobre el cuerpo revestido grotesco y la literatura de Herbert habría puesto en evidencia algunos fallos de desarrollo narrativo del escritor, principalmente en lo que tendría que ver con la realidad escatológica del *destiltraje fremen*. Por un lado, el escritor estaría diciendo que las tribus del desierto depositan en el *destiltraje* todos y cada uno de sus residuos orgánicos para que el agua sea reciclada pero, por otro lado, ese planteamiento narrativo no se llevaría hasta sus últimas consecuencias, apartándose o simplemente obviándose en muchas escenas narrativas claves que, se cree aquí, deberían haberlo tenido en cuenta por honestidad de proyecto. Además, el diálogo entre esas mismas teorías y la propuesta cinematográfica de Lynch habría dado como resultado la evidencia de que este director de cine dominaría el concepto de grotesco como recurso significativo audiovisual. Muchos de sus personajes, principales o secundarios, encajarían perfectamente en la matriz grotesca del cuerpo revestido. El ejemplo más claro sería Vladimir Harkonnen en *Dune* (1984).

De manera sintética, los aspectos principales que habrían sido detectados en la obra de Herbert y sus adaptaciones audiovisuales después de su análisis desde las teorías de Calefato y el resto de aportaciones utilizadas para el corpus teórico serían:

- La saga de *Dune* contendría un paisaje corporal novedoso y avanzado para la época, con cíborgs, “amborgs” y otros seres mutantes que no se popularizaron hasta bastante tiempo después.
- El tratamiento que habría hecho Herbert del interior de los personajes sería profundo y sofisticado, contradiciendo el tópico de que la ciencia ficción presentaría sujetos planos o superficiales.
- El autor norteamericano abriría la puerta a la fluidificación sexual de algunos personajes y se avanzaría a la posmodernidad de género, un ejercicio que en cualquier caso quedaría en mera potencialidad.

- Herbert utilizaría las características y prerrogativas del cuerpo revestido y del bricolaje vestimentario para dar credibilidad y verosimilitud a la construcción de su mundo ficticio.
- El escritor habría imaginado una “cultura del revestir” que se situaría en un planeta futuro alejado de la Tierra pero que encarnaría la utopía terrícola vestimentaria basada en la ética y el ecologismo.
- Los requerimientos del Islam estarían presentes en el vestuario imaginado por el autor para las tribus del desierto, que también utilizarían la arquitectura textil fluida propia de los pueblos árabes.
- Elementos del bricolaje vestimentario se utilizarían en el duniverso para marcar claramente la separación entre el Occidente imperial y el Oriente sometido, y para la transvaluación del sistema.
- La narración de Herbert incluiría desarrollos argumentales y profundas significaciones que se conseguirían a partir de la explotación de las posibilidades comunicativas de la sinestesia del cuerpo revestido.
- El duniverso sería un megatexto tan extenso que permitiría constatar la evolución de la música juvenil de los últimos sesenta años dedicada a la alteridad a partir de la concreción formal de la vestimenta de los personajes.
- Herbert optaría en su obra por la contención a la hora de incluir aspectos que tendrían que ver con el grotesco en su acepción extrema y escatológica, aunque previamente hubiese hecho referencias aromáticas a la cuestión.
- Los mismos mecanismos psicológicos de interacción personal presentes en el sistema de la moda parecerían ser los responsables del funcionamiento efectivo de la Voz, arma utilizada por las Bene Gesserit.
- El *destiltraje* con el que los *fremen* reciclarían su humedad corporal y les permitiría vivir en Arrakis sería un objeto considerado un personaje literario más en la novela, porque sin él la narración no sería posible.

Para finalizar, explicar que si bien sería cierto que la metodología propuesta por Calefato facultaría para dotar de significación a la narración literaria o cinematográfica, extrayendo de los productos de la industria creativa matices inéditos y singulares, sería necesaria una aportación teórica extraordinaria que completase la de base. Es decir, un bagaje previo o una contextualización teórica más amplia haría más efectivo o profundo el análisis. Sin este material conceptual, el interpretante se perdería en su actividad semiótica. Por otro lado, se considera que tal vez precisamente esa falta de asidero teórico extra haría más libre y creativo al público a la hora de dotar de sentido a lo que ve y lee. Por otro lado, sería necesario comentar que la saga resultaría una oportunidad perdida para hacer un ejercicio intelectual de diseño y plasmación de la realidad

vestimentaria multicultural. Teniendo en cuenta que el Universo Conocido estaría compuesto por miles de planetas, sería más que probable que el paisaje vestimentario representase esa presunta diversidad apabullante que se presupondría entre los millones y millones de habitantes del Imperio por el hecho de estar repartidos entre innumerables lugares del cosmos. Pero finalmente, el autor habría optado por la uniformización de los personajes y por la túnica, primero, y el *destiltraje*, después, como vestidos a la moda global, cósmica, que limitarían hasta la monotonía la diversidad potencial. Además, la representación audiovisual en la segunda miniserie de televisión de la ciudad de Arrakeen, cuando bajo el mando Atreides se convierte en capital del Imperio, tampoco habría recogido la multiculturalidad vestimentaria que se dejaría intuir levemente en las novelas *Dune Messiah* (1969) y *Children of Dune* (1976), cuando plasman algunos trazos del paisaje vestimentario del núcleo urbano durante los primeros años del Imperio Atreides, antes de que Leto II instaure la tiranía que durante miles de años homogeneiza y aplan a la humanidad. Además, la concepción que se propone del *destiltraje* como objeto considerado un personaje más de la narración debería ser validada o rechazada mediante futuros trabajos que tuviesen en cuenta de manera estricta la teoría literaria referida a la creación, desarrollo y funciones de los personajes narrativos. En cualquier caso, el traje de destilación sería vital para el desarrollo de la historia contada y, por lo tanto, debería recibir atención extrema y mimo por parte de cualquier equipo creativo que pretenda adaptar al audiovisual el relato de Herbert. La idea consistiría en explotar todas sus potencialidades plásticas para transmitir la espectacularidad e importancia que realmente tiene en la historia, un hecho que no habría ocurrido en todos los casos analizados en este documento. Para desarrollos futuros, se consideraría interesante también realizar una mirada calefática crítica al líder de la Casa de Harkonnen, el barón Vladimir, desde la óptica grotesca, que podría ser cotejada con el espíritu caricaturesco y extravagante plasmado en los libros protagonizados por los personajes Gargantúa y Pantagruel, de François Rabelais (1494-1553). Se intuye un largo y cautivador camino de significaciones singulares en caso de explorar esta vía de investigación.

4. Bibliografía.

- ABC. (2001, febrero 3). Telecinco estrena la mini serie “Dune”, de la que es coproductora. *Abc.es*. Recuperado el 21/09/2020, de https://www.abc.es/espana/abci-telecinco-estrena-mini-serie-dune-coproductora-200102030300-10002_noticia.html
- ABC. (2018, enero 16). Tiresias, el mito transexual que sí sabía qué pensaban las mujeres. *Abc.es*. Recuperado el 29/08/2020, de https://www.abc.es/cultura/libros/abci-tiresias-mito-transexual-si-sabia-pensaban-mujeres-201801061947_noticia.html
- AVG Antivirus. (1988-2020). *avg.com*. Recuperado el 03/09/2020, de <https://www.avg.com/es-es/homepage#pc>
- Aguayo, M. (2009). Representations of Muslim Bodies in The Kingdom: Deconstructing Discourses in Hollywood. *Global Media Journal*, Vol. 2(2), pp. 41-56. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/25860270.pdf>
- Akena, F. (2020). The “Miss Curvy Uganda” Pageant: Representation, Commodification and Exploitation of Women’s Bodies. *Social Semiotics*, pp. 1-16, <https://doi.org/10.1080/10350330.2020.1743524>
- Alexander, J. (1993). *The Films of David Lynch*. London: Charles Letts & Co.
- Alibaba. (2019-2020). Military Bulletproof Vest Flak Jacket for Government Tender. *Alibaba.com*. Recuperado el 05/09/2020, de https://www.alibaba.com/product-detail/Military-Bulletproof-Vest-Flak-Jacket-for_60799097935.html
- Álvarez, C. (2011). Magia y seres maléficos en el Islam. *Clio & Crimen*, N. 8, pp. 105-124. Recuperado de http://www.durango-udala.eus/portalDurango/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/3_5141_7.pdf
- Amazon. (1996-2020). Disfraz de Rappel para adulto, incluye peluca y gafas. *Amazon.es*. Recuperada el 30/08/2020, de <https://www.amazon.es/Disfraz-Rappel-adulto-incluye-peluca/dp/B077DD567Y>
- Ames, A. (2008). Fashion Design for a Projected Future. *Clothing & Textiles Research Journal*, Vol. 26 (2), pp. 103-118. DOI: <https://doi.org/10.1177/0887302X08314790>
- Anderson, M. (1990). “IT'S ALL ABOUT MONEY”: Pretty Woman and Mythic Capitalism. *The Spectator*, 11(1), pp. 62-71. Recuperado el 07/01/2021, de <https://cinema.usc.edu/archivedassets/101/16159.pdf>
- Angelo De Lutiis. (2010, mayo 21). The Rocky Horror Picture Show “Sweet Transvestite” (Archivo de vídeo). Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=bc80tFJpTuo>

- Angotti, A. (2015, junio 12). Umberto Eco, Internet dà diritto di parola a legioni imbecilli. *ANSA*. Recuperado el 21/09/2020, de https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2015/06/10/eco-web-da-parola-a-legioni-imbecilli_c48a9177-a427-47e5-8a03-9ef5a840af35.html
- Anspach, W. (2001). *Study of the Gender Representations within the Aliens Series*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Rhode Island, Estados Unidos. Recuperado de <https://digitalcommons.uri.edu/theses/1356>
- Appel, N. (2014). 'Ga, ga, ooh-la-la': The Childlike Use of Language in Pop-Rock Music. *Popular Music*, Vol. 33 (1), pp. 91-108. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0261143013000548>
- Arcones, J. (2019, junio 11). 'Dune: The Sisterhood': Denis Villeneuve planea serie con las mujeres de 'Dune'. *Fotogramas*. Recuperado el 26/08/2020, de <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a27910467/dune-serie-denis-villeneuve-the-sisterhood/>
- Asociación Litúrgica Magnificat. (2020, abril 28). El manto papal, la capa coral y la capa magna [Entrada en blog]. *asociacionliturgicamagnificat.blogspot.com*. Recuperada el 06/09/2020, de <http://asociacionliturgicamagnificat.blogspot.com/2016/04/el-manto-papal-la-cap-a-coral-y-la-cap-a.html>
- Bahamán, F. (2013). *Guía para el nuevo musulmán*. Birmingham: Daar Samaa Al-Kutub. Recuperado de <http://www.mezquitadealicante.com/es/libros/>
- Barry, P. (2009). *Beginning Theory. An Introduction to Literary and Cultural Theory*. Manchester: Manchester University Press.
- Barthes, R. ([1967] 1978). *El sistema de la moda*. Barcelona: Gustavo Gili. Recuperado de <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2017/01/barthes-sistema-de-la-moda-1978.pdf>
- Barthes, R. ([1980] 1990). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós. Recuperado de https://monoskop.org/images/c/c9/Barthes_Roland_La_camara_lucida_Nota_sobre_la_fotografia.pdf
- Barthes, R. ([1980] 1999). *Mitologías*, México D.F.: Siglo XXI. Recuperado de <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2017/02/barthes-mitologias-1999.pdf>
- BBC. (2020). My Hijab and Me. *Bbc.co.uk*. Recuperado el 06/09/2020, de <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/my-hijab-and-me>
- Belinsky, J. (2007). *Lo imaginario: Un estudio*. Buenos Aires: Claves.

- Biderman, S. y Devlin, W. (Eds.), (2011). *The Philosophy of David Lynch*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- Blur. (2015, enero 23). Girls & Boys (HD). (Videoclip). Recuperado el 30/02/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=Whcal9MJ2wo>
- BMW Motorrad. (2019). K 1600 GTL. *bmw-motorrad.es*. Recuperada el 05/09/2020, de <https://www.bmw-motorrad.es/es/models/tour/k1600gtl.html#/section-ropa-adecuada-para-touring>
- Bogatyrev, P. ([1937] 1971). *The Functions of Folk Costume in Moravian Slovakia*. La Haya: Mouton.
- Botz-Bornstein, T. (2017). The “Futurist” Aesthetics of ISIS. *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 9 (1), pp. 1-13. DOI: <https://doi.org/10.1080/20004214.2017.1271528>
- Beward, C. y Calefato, P. (2018). Reflections on Three Decades of Studies in Fashion Theory. *International Journal of Fashion Studies*, Vol. 5, N.1 pp. 247-253.
- Broderick, D. (2003). New Wave and Backwash (1960-1980). En James, E. Mendlesohn, F. (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (Cambridge Companions to Literature, pp. 48-63). Cambridge: Cambridge University Press.
- Brooker, M. (2007). *Postmodern Hollywood. What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange*. Westport: Praeger.
- Bulkeley, K. (2003). Dreaming and the Cinema of David Lynch. *Dreaming*, Vol. 13 (1), pp. 49-60. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1022190318612>
- Calefato, P. (1986). *Il corpo rivestito*. Bari: Dal Sud.
- Calefato, P. (1988). Fashion, the Passage, the Body. *Cultural Studies*, Vol. 2, pp. 223-228. DOI: <https://doi.org/10.1080/09502388800490361>
- Calefato, P. (1989). *El cuerpo y la moda*. Col. *Eutopías, 2ª época*, Vol. 10, pp. 1-30, Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo de la Universidad de Valencia.
- Calefato, P. (1992a). Il corpo e la moda nell'immaginario sociale. En Calefato, P. (Ed.), *Moda & mondanità* (pp. 11-43). Bari: Palomar.
- Calefato, P. (1992b). Proper Names in the Symbolic Economy of Fashion. *Semiotica*, vol. 91, pp. 31-42. DOI: <https://doi.org/10.1515/semi.1992.91.1-2.31>

- Calefato, P. (1993) "Pop Model", in *La moda: analisi semiotiche*, Documenti di lavoro e pre-pubblicazioni del Centro internazionale di Semiotica e di Linguistica, Università di Urbino, n°224-225, mayo-junio, pp. 1-13.
- Calefato, P. (1996a). Marguerite Yourcenar: I confini del tempo. *Lectora, revista de dones i textualitat*. Universitat Autònoma de Barcelona. 2, pp 17-32.
Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/lectora/article/view/6425>
- Calefato, P. (1996b). *Mass moda. Linguaggio e immaginario del corpo rivestito*. Genova: Costa & Nolan.
- Calefato, P. (1997). Fashion and Worldliness: Language and Imagery of the Clothed Body. *Fashion theory*, 1, pp. 69-90. DOI: <https://doi.org/10.2752/136270497779754534>
- Calefato, P. (1999). *Moda, corpo, mito*. Roma: Castelvechi.
- Calefato, P., (2000a). Rivestire di segni. En Calefato, P. (Ed.), *Cartografie dell'immaginario. Cinema, corpo, memoria*. Roma: Luca Sossella.
- Calefato, P. (2000b). Tra strategie comiche e grottesche: Il corpo e gli abiti nel film di Roberta Torre "Tano da morire". *Lectora*, 5-6, pp. 117-122. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/lectora/20139470n5-6/20139470n5-6p117.pdf>
- Calefato, P. (2001). El cuerpo vestido, los sentidos y la escritura: Entre la moda y el cine. *DeSignis*, Vol. 1, pp. 213-224. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2001n1/designis_a2001n1p213.pdf
- Calefato, P. (2002a). *El sentido del vestir*. Valencia: Engloba.
- Calefato, P. (2002b). *Segni di moda*. Bari: Palomar.
- Calefato, P., Giannone, A. (2003). Moda e comunicazione, tra personalizzazione dei consumi e immaginario globale. En Barzini, B., Calefato, P., Valli, B. (Eds.), *Discipline della moda. L'etica dell'apparenza* (pp. 143-153). Napoli: Liguori.
- Calefato, P. (2003a). "Fashion theory" en Cometa, M. *Dizionario online degli studi culturali*. Recuperado el 21/09/2020, de http://www.studiculturali.it/dizionario/lemmi/fashion_theory.html
- Calefato, P. (2003b). *Lusso*. Roma: Meltemi.
- Calefato, P. (2003c). Sensorialidad y visión en la moda y en el cine. En Calefato, P. (Ed.), *Moda y cine* (pp. 41-57). Valencia: Engloba.
- Calefato, P. (2004). *The Clothed Body*. Oxford: Berg.

- Calefato, P. (2005). "Lusso". En *Enciclopedia della moda: Universo moda*, Vol. 3, pp. 203-217. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana Treccani.
- Calefato, P. (2006a). *Che nome sei? Nomi, marchi, tag, nick, etichette e altri segni*. Roma: Meltemi.
- Calefato, P. (2006b). Fashion as Sign System. *The Power of Fashion. About Design and Meaning*, Vol. 1, pp. 126-151.
- Calefato, P. (2006c). Studi culturali e Fashion Theory nell'Italia dell'ultimo decennio, tra attivismo intellettuale e pratiche sociali. *Annali d'Italianistica*, Vol. 24, pp. 199-209.
- Calefato, P., Giannone, A. (2007). *Manuale di comunicazione, sociologia e cultura della moda. Volume V. Performance*. Roma: Meltemi.
- Calefato, P (2007a). Mass moda (moda de masas). En, *Traje, identidad y sujeto en el arte contemporáneo*, Acta de Curso, Museo del Traje de Madrid, pp. 32-37. Recuperado de <http://www.culturaydeporte.gob.es/mtraje/dam/jcr:40a7bfac-37a6-46bb-8f5a-bb1a835a5728/actas-tisac2007.pdf>
- Calefato, P. (2007b). *Mass moda. Linguaggio e immaginario del corpo rivestito*. Roma: Meltemi.
- Calefato, P. (2007c). Semiótica del uniforme. *Exit*, 27, pp. 22-29.
- Calefato, P. (2008a). Espacio continuo de transformación: La mirada semiótica de la traducción cultural. *DeSignis*, Vol. 12, pp. 135-144. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2008n12/designis_a2008n12p135.pdf
- Calefato, P. (2008b). On Myths and Fashion: Barthes and Cultural Studies. *Sign Systems Studies*, Vol. 36 (1), pp. 71-81.
- Calefato, P. (2009a). *Gli intramontabili. Mode, persones, oggetti che restano*. Roma: Meltemi.
- Calefato, P (2009b). Il giubbotto e il foulard: Marjane Satrapi o la storia a fumetti. En *Scritture di donne fra letteratura e giornalismo: 29 novembre a 1 dicembre de 2007* (pp. 75-82). Bari: Servizio editoriale universitario. Recuperado el 22/09/2020, de <https://www.uniba.it/ateneo/editoria-stampa-e-media/linea-editoriale/collana-comitato-pari-opportunita/interno-scritture-dello-sguardo-mod.pdf>
- Calefato, P. (2010a). Body and Beauty. *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion: West Europe*, Vol 8, pp. 487-495.

- Calefato, P. (2010b). Fashion as Cultural Translation: Knowledge, Constrictions and Transgressions on/of the Female Body. *Social Semiotics*, Vol. 20 (4), pp. 343-355. DOI: <https://doi.org/10.1080/10350330.2010.494388>
- Calefato, P. (2010c). The Clothed Body, the Senses and Writing: Between Fashion and Cinema. *UZAK*. Recuperado el 21/09/2020, de <https://www.uzak.it/rivista/uzak-1/saggi/clothed.html>
- Calefato, P. (2011a). Fashion and the City. *Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, Vol 18. Recuperado de <http://www.inst.at/trans/18/ccks-staedte-kulturen-wissensgesellschaften-cities-cultures-knowledge-societies/ii-1/trabs-18-patrizia-calefato-fashion-and-the-city/>
- Calefato, P. (2011b). *La moda oltre la moda*. Milano: Lupetti.
- Calefato, P. (2014a). Corpo, sensi, tempo: dalla standardizzazione globale alla personalizzazione individuale. *Aracne*, 1 pp 1-9. Recuperado de <https://aracne-rivista.it/tematiche/corpi-sensi-tempo-dalla-standadizzazione-globale-alla-personalizzazione-individuale/>
- Calefato, P. (2014b). *Luxury. Fashion, Lifestyle and Excess*. London: Bloomsbury Academic.
- Calefato, P. (2015a). Il corpo e l'essere umani oggi: Protesi, macchine, moda. *Comunicazioni sociali*, Vol. 3, pp. 332-341.
- Calefato, P. (2015b). Italian Alterdisciplinarity. *Jomec Journal*. Vol 8, pp. 1-14. DOI: <http://doi.org/10.18573/j.2015.10028>
- Calefato, P. (2016a). *Il giubbotto e il foulard. Studi culturali, corpo, comunicazione*. Bari: Progetti.
- Calefato, P., (2016b). Italian Fashion in the Latest Decades: From its Original Features to the “New Vocabulary”. *Journal of Asia-Pacific Pop Culture*. Vol. 1 (1), pp 1-17. DOI: <https://doi.org/10.5325/jasiapacipopcult.1.1.0001>
- Calefato, P. (2016c). *Paesaggi di moda. Corpo rivestito e flussi culturali*. Milán: Lupetti.
- Calefato, P. (2017a). *Fashion, Time, Language*. Saarbrücken: EUE.
- Calefato, P. (2017b). Sustainable Luxury and Fashion: From Global Standardisation to Critical Customisation. En Gardetti, M. (Ed), *Sustainable Management of Luxury. Environmental Footprints and Eco-design of Products and Processes* (pp. 107-123). Singapore: Springer. DOI: https://doi.org/10.1007/978-981-10-2917-2_5

- Calefato, P. (2019). Fashionscapes. En Geczy, A., Karaminas, V. (Eds.), *The End of Fashion. Clothing and Dress in the Age of Globalization* (pp. 31-45), London: Bloomsbury.
- Calefato, P. (2020a). La moda como traducción cultural en el planeta hiperconectado. *Echo. Revista interdisciplinaria de comunicación*, N. 2, pp. 66-76. DOI: <https://doi.org/10.15162/2612-6583/1209>
- Calefato, P. (2020b). Modas juveniles y nuevas identidades culturales. *DeSignis*, Vol. 32, pp. 29-36. Recuperado de <http://www.designisfels.net/revista/volver-a-la-moda-en-la-web>
- Cangiari. (2020). Brand. Giogiosa Jonica, Reggio Calabria: *cangiari.it*. Recuperada el 01/09/2020, de <https://cangiari.it/it/informazioni/brand>
- Casa del Carnaval. (2020). Carnaval de Santa Cruz de Tenerife. Santa Cruz, Tenerife: *carnavaldetenerife.com* Recuperada el 30/08/2020, de <http://www.carnavaldetenerife.com/home/casa-del-carnaval/>
- Chinchilla, K. (2001). De la cábala al golem mágico. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, Vol. 7 (2), pp. 7-22. DOI: [10.15517/rfl.v27i2.21025](https://doi.org/10.15517/rfl.v27i2.21025)
- Cid, A. (2010). El ciclo artúrico en el cine: mito y *epos* en Excalibur, de John Boorman. *Letras*, 61-62, pp. 33-39. Recuperado de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/3557/1/ciclo-arturico-cine-mito-epos.pdf>
- Cid-Leal, P., Cruz-Palacios, E. y Recoder-Sellarés, M. (2015). *El esoterismo y la adivinación como fenómeno comunicativo en la televisión española*. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/146222>
- Clynes, M. y Kline, N. (1960). Cyborgs and space. *Astronautics*, Septiembre. pp. 26-27, 74-76. Recuperado de http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf
- Conchita Wurst. (2019-2020). *conchitawurst.com*. Recuperada el 30/08/2020, de <http://conchitawurst.com/>
- Conde, E. (Marzo de 2018). La casa medieval. Vivir desde la iconografía y la arqueología. En Tudela, L. (Dirección), *Edad Media: Historia y ficción. Vivir y malvivir en el mundo medieval*. Curso llevado a cabo en el Centro Asociado de la UNED en Illes Balears, Palma, España.
- Coquiso. (2010, noviembre 15). La hakama [Entrada en blog]. *El Rincón del Aikido*. Recuperado el 30/08/2020, de https://elrincondelaikido.blogspot.com/2010/11/la-hakama_7085.html

- Cornell, J. (2008). Rocky Horror Glam Rock. En Weinstock J.A. (Eds.), *Reading Rocky Horror* (pp. 35-49). New York: Palgrave Macmillan. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230616820_3
- De Laurentiis, R. (productora), Lynch, D. (director). (1984) *Dune* (cinta cinematográfica). Estados Unidos: Universal Studios.
- Decathlon. (2020). Forclaz. Caqueta acolchada plumón trekking montaña confort. *Decathlon.es*. Recuperado el 05/09/2020, de https://www.decathlon.es/es/p/chaqueta-acolchada-plumon-trekking-montana-confort-10-c-trek-500-negro-hombre/_/R-p-12077
- D'Ammassa, D. (2005). *Encyclopedia of Science Fiction. The Essential Guide to the Lives and Works of Science Fiction Writers*. Nueva York: Facts on File. Recuperado de <http://1.dropdf.com/files/pjwu1/encyclopedia-of-science-fiction.pdf>
- Dalla, R. (2000). Exposing the “Pretty Woman” Myth: A Qualitative Examination of the Lives of Female Streetwalking Prostitutes. *The Journal of Sex Research*, Vol. 37 (4), pp. 344-353. Recuperado el 07/01/2021, de <http://www.jstor.org/stable/3813131>
- DiTommaso, L. (1992). History and Historical Effect in Frank Herbert's *Dune*. *Science Fiction Studies*, Vol. 19 (3), pp 311-325.
- Dune Novels. (2009-2020). Dune: The Butlerian Jihad. En *dunenovels.com*. Recuperada el 06/09/2020, de <https://www.dunenovels.com/novel/dune-butlerian-jihad>
- Etsy. (2020). Dune House Pins. Atreides, Harkonnen, and Corrino and a Dune pin. *Etsy.com*. Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.etsy.com/es/listing/640925401/dune-house-pins-atreides-harkonnen-and>
- Evans, C. (2016). *Women of the Future: Gender, Technology, and Cyborgs in Frank Herbert's Dune* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Laval, Canadá. Recuperado de <https://corpus.ulaval.ca/jspui/handle/20.500.11794/27138>
- FC Moto. (2004-2020). IXS Vibe Traje de cuero dos piezas. *fc-moto.de*. Recuperado el 05/09/2020, de https://www.fc-moto.de/epages/fcm.sf/?ObjectPath=/Shops/10207048/Products/IXS-Vibe-2PC-Leathersuit/SubProducts/IXS-Vibe-2PC-Leathersuit-0003&Currency=EUR&Locale=es_ES&gclid=EA1aIQobChMIxJ-O5eLR3gIVqL3tCh2SCACMEAQYASABEgKdnfD_BwE
- Fernández, C. (2013). La profundidad de la apariencia: el vestido en el debate entre el arte y el diseño. *Poliantea*, Vol. IX (16), pp, 129-150. DOI: <https://doi.org/10.15765/plnt.v9i16.396>

- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations. *Existenz*, Vol 8(2), pp. 26-32. Recuperado de <https://existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.pdf>
- Figueiras, N. (2015). *El affaire entre rock y ciencia ficción. La fuerza de la desterritorialización*. Ponencia presentada en el Pórtico, Encuentro de Ciencia Ficción, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66209>
- Freitas, J. (2015). A Psicopatia a partir da Psicanálise: desmistificando a visão da mídia. *Mneme – Revista de Humanidades*, Vol. 16 (37), pp. 72-90. Recuperado de <https://www.periodicos.ufrn.br/mneme/article/view/8075>
- Fundación Bartolomé March. (2012). Visitas Museo Palma de Mallorca. Palma, España: *fundacionbmarch.es*. Recuperada el 04/09/2020, de <http://www.fundacionbmarch.es/page1.php?q=241>
- Garzanti Linguistica. (s.f.). Tuta. En *garzantilinguistica.it*. Recuperada el 06/09/2020, de <http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=tuta>
- Gaylard, G. (2010). Postcolonial Science Fiction. The Desert Planet. En Hoagland, E. y Sarwal, R. (Eds.), *Science Fiction, Imperialism and the Third World. Essays on Postcolonial Literature and Film* (pp. 21-37). Jefferson: McFarland & Company.
- Genius, (2020). Starman – David Bowie. *Genius.com*. Recuperada el 05/09/2020, de <https://genius.com/David-bowie-starman-lyrics>
- Georgescu, A. (2016). Greek Mythological Influences in Frank Herbert's *Dune*. *Romanoslavica*, Vol. XLII (3), pp. 15-32. Recuperado de <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A27158/pdf>
- Geraghty, L. (2014). It's Not All About the Music: Online Fan Communities and Collecting Hard Rock Café Pins. *Transformative Works and Cultures*, Vol.16. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0492>
- Gruppo Cooperativo Goel. (2020). Siderno, Reggio Calabria: *Goel.coop*. Recuperado el 01/09/2020, de <https://www.goel.coop/>
- Guzeva, A. (2018, julio 18). 8 Fascinating Facts about Kokoshnik – The Quintessential Russian Headdress. *Russia Beyond*. Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.rbth.com/arts/328784-russian-kokoshnik-headdress>
- Halnon, K. (2002). Poor Chic: The Rational Consumption of Poverty. *Current Sociology*. Vol. 50 (4), pp. 501-516. DOI: <https://doi.org/10.1177/0011392102050004002>

- Heidenreich, A. (2014). *Jetpack Envy. The Literary Merits of the Idea in SF* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Oslo, Noruega. Recuperado de <https://www.duo.uio.no/handle/10852/39936>
- Heller, E. (2017). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Herbert, F. ([1965] 2007). *Dune*. London: Gollancz.
- Herbert, F. ([1969] 2008). *Dune Messiah*. London: Hodder & Stoughton.
- Herbert, F. ([1976] 2003). *Children of Dune*. London: Gollancz.
- Herbert, F. (1980). Dune Genesis. *Omni Magazine*, Vol. 2 (10), pp. 72-74. Recuperado de <https://www.guern.net/docs/fiction/1980-omni-july.pdf>
- Herbert, F. ([1981] 2003). *God Emperor of Dune*. London: Gollancz.
- Herbert, F. ([1984] 2003). *Heretics of Dune*. London: Gollancz.
- Herbert, F. ([1985] 2003). *Chapter House Dune*. London: Gollancz.
- Herman, P. (2018). The Blackness of Liet-Kynes: Reading Frank Herbert's *Dune* Through James Cone. *Religions*, Vol. 9(9), 281 pp. 1-10. DOI: <https://doi.org/10.3390/rel9090281>
- Hernández, R. (2018). Las escenografías de Palomo Spain. *Revista Arquitectura*, N. 373, pp. 96-99. Recuperado de <https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/2018-2019/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-2018-n373-pag92-96-99.pdf>
- Hernando, L. (1994). Comunicación y lenguaje en el periodismo escrito. *Didáctica*. Vol. 6, pp. 145-159. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9494110145A>
- Herranz, J. (1999, agosto 30). Musafir, el grupo de los gitanos de Rajasthan, ofrecen un segundo concierto en Can Sort. *Periodicodeibiza.es*. Recuperado el 04/09/2020, de <https://www.periodicodeibiza.es/noticias/cultura/1999/08/30/949221/musafir-grupo-gitanos-rajasthan-ofrecen-segundo-concierto-can-sort.html>
- Herranz, J. (1999, septiembre 1). Musafir, los “reyes del desierto”, se despiden de la isla en Sant Antoni. *Periodicodeibiza.es*. Recuperado el 04/09/2020, de <https://www.periodicodeibiza.es/noticias/cultura/1999/09/01/948969/musafir-reyes-del-desierto-despiden-isla-sant-antoni.html>
- Het Nieuwe Instituut. (2020). The Hoddie. *hetnieuwweinstituut.nl*. Recuperado el 04/09/2020, de <https://thehoodie.hetnieuwweinstituut.nl/en>

- Hogg, A. (2019). The Conservative Post-Disco Phase: *Footloose* and *Flashdance*. En: *The Development of Popular Music Function in Film* (pp. 151-161). Cham: Palgrave Macmillan. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-21458-6_6
- Hyun-Soo, K., Sooyeon, H. y Sook-Hi, Y. (2002). Visual Representation in Glam Style under the Influence of Andy Warhol. *The International Journal of Costume Culture*, Vol. 5 (1), pp. 1-13. Recuperado de <https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO200211921403381.page>
- Inditex. (2020). Un modelo sostenible. Arteixo, España: *Inditex*. Recuperada el 30/08/2020, de <https://www.inditex.com/es/un-modelo-sostenible/como-trabajamos/disenio>
- Internet Movie Database. (1990-2021). *imdb.com*. Recuperada el 14/02/2021, de <https://www.imdb.com/>
- Interviú. (1995, septiembre 17). Sting naturaleza viva. *Interviú*, N. 1011. En *todocoleccion.net*. Recuperado el 06/09/2020, de <https://www.todocoleccion.net/coleccionismo-revista-interviu/revista-interviu-n-1011-17-septiembre-1995-sting-andoni-ferreno-cash-gal~x144143041>
- Irizarry, A. (2013). The Amtal Rule: Testing to Define in Frank Herbert's *Dune* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Atlántica de Florida, Estados Unidos. Recuperado de <https://fau.digital.flvc.org/islandora/object/fau:4183/datastream/OBJ/view>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Joncheere, A. y Vandeveldel, I. (2016). Representing Rajasthani Roots: Indian Gypsy Identity and Origins in Documentary Films. *Romani Studies*, Vol. 26 (2), pp. 151-173. DOI: <https://doi.org/10.3828/rs.2016.9>
- Jones, G. (2003). The Icons of Science Fiction. En James, E. Mendlesohn, F. (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 163-173). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kaiser, S. y Michalski, D. (2012). Streetstyle: An Interview with Susan B. Kaiser. *Streetnotes*, Vol. 20(1), pp. 134-145. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/3c60k4bj>
- Kennedy, K. (2016). Epic World-Building: Names and Cultures in *Dune*. *Names: A Journal of Onomastics*, Vol. 64, pp. 99-108. DOI: <https://doi.org/10.1080/00277738.2016.1159450>
- Knezková, K. (2007). *Frank Herbert's Heroines: Female Characters in Dune and Its Film Adaptations* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de Masaryk, República Checa. Recuperado de <https://is.muni.cz/th/d8hsu/?lang=en>

- Kristeva, J. (2006). *Poderes de la perversión. Ensayo sobre Louis-Ferninand Céline* (6°. ed.). México D.F.: Siglo XXI.
- Kunzru, H. (2015, julio 3). Dune, 50 years on: how a science fiction novel changed the world. *The Guardian*. Recuperado el 22/09/2020, de <https://www.theguardian.com/books/2015/jul/03/dune-50-years-on-science-fiction-novel-world>
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan Identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, N.7. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>
- Levy, M. y Slonczewski, J. (2003). Science fiction and the life sciences. En James, E. Mendlesohn, F. (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 174-185). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lexico. (s.f.). Tatuaje. En *Lexico.com* Recuperado el 04/09/2020, de <https://www.lexico.com/es/definicion/tatuaje>
- Lippolis, P. (2020). Future Bodies. Il futuro immaginato dai fashion designer. *ZoneModa Journal*, Vol.10 (1), pp. 25-37. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/11085>
- Lombo, A. (2019). La imagen de la Prehistoria en el cine y los géneros del cine prehistórico. Un mundo de hombres mono, bikinis y dinosaurios. *Panta Rei. Revista Digital de Ciencia y Didáctica de la Historia*, pp. 9-35. DOI: <http://10.6018/pantarei/2019/01>
- Lowenstein, A. (2011). Spectacle Horror and *Hostel*: Why ‘Torture Porn’ does Not Exist. *Critical Quarterly*, Vol. 53 (1), pp. 42-60. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8705.2011.01976.x>
- Lukes, D. (2014). Comparative neomedievalisms: A little bit medieval. *postmedieval: a journal of medieval cultural studies*. Vol. 5, pp. 1-9. DOI <https://doi.org/10.1057/pmed.2013.41>
- Luque, R. (2015). *Relaciones entre Arte y Moda. Diálogos y juegos de identidad. Desde la Alta Costura en el vestir hasta nuestros días* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, España. Recuperado de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/13175>
- Machado, C. (2013). Histórias futuristas mais antigas do que possam parecer: origem das idéias dos roteiros de ficção científica. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Vol, 34 (2), pp. 149-160. DOI: <http://dx.doi.org/10.5433/1679-0383.2013v34n2p149>
- Mack, R. (2011). Voice Lessons: The Seductive Appeal of Vocal Control in Frank Herbert's *Dune*. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 22(1), pp. 39-59.

- Macleod, K. (2003). Politics and science fiction. En James, E. Mendlesohn, F. (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 230-240). Cambridge: Cambridge University Press.
- Macmillan Dictionary. (s.f.). *Macmillandictionary.com*. Recuperada el 06/09/2020, de <https://www.macmillandictionary.com/>
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus.
- Martínez, C. (2015, julio 22). La exhibición pública de una mujer de color. ¿Había que recurrir a un espectáculo circense? [Entrada en blog]. *Mujeres con ciencia*. Recuperado el 18/12/2020, de <https://mujeresconciencia.com/2015/07/22/la-exhibicion-publica-de-una-mujer-de-color-habia-que-recurrir-a-un-espectaculo-circense/#comments>
- Martínez, M. (1998). *Some Like It Hot: The Blurring of Gender Limits in a Film of the Fifties*. *Bells. Barcelona English language and literature studies*, Vol. 9, pp. 143-152. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Bells/article/view/102872>
- Mas, A. y Muñoz, A. (1996). El cobijado de Vejer y su leyenda morisca. *mAGAzin. Revista de Germanística Intercultural*, N. 1, pp. 73-78. DOI: <https://doi.org/10.12795/mAGAzin.1996.i01.09>
- Max 1999. (2008). Opus III – “It's a Fine Day”. (Videoclip). Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=TjIPzyVIK60>
- Merriam-Webster Dictionary. (s.f.). *Merriam-Webster.com*. Recuperada el 29/08/2020, de <https://www.merriam-webster.com/>
- Miguel, E. (2015, noviembre 9). El primer héroe pansexual ya está aquí. *Fotogramas*. Recuperado el 30/08/2020, de <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a11684948/el-primer-heroe-pansexual-ya-esta-aqui/>
- Miller, C., McIntyre, S. y Mantrala, M. (1993). Toward Formalizing Fashion Theory. *Journal of Marketing Research*. 30 (2), pp. 142-157. <https://doi.org/10.1177/002224379303000202>
- Moix, T. ([1986]1999). *No digas que fue un sueño*. Barcelona: Planeta.
- Montemayor, A. (2018). Aspectos y problemas en la concepción de la symmetría en la Grecia antigua. De Policeto a Eufrantor. *Theoría. Revista del Colegio de Filosofía*, N. 35, pp. 91-108. DOI: <https://doi.org/10.22201/ffyl.16656415p.2018.35.1075>
- Moro, T. ([1516] 1999). *Utopía*. Madrid: Espasa.

- Museo do Pobo Galego. (2007). Exposición permanente. A indumentaria. Santiago de Compostela, España: *Museo do Pobo Galego*. Recuperado el 29/08/2020, de <http://www.museodopobo.gal/web/expo-sala-traxe.php?acepta=1>
- McLeod, K. (2003). Space Oddities: Aliens, Futurism and Meaning in Popular Music. *Popular Music*, Vol. 22 (3), pp. 337-355. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0261143003003222>
- McNelly, W. (1984). *The Dune Encyclopedia*. Nueva York: Berkley Books. Recuperado de https://www.e-reading.club/bookreader.php/137523/Herbert_-_The_Dune_Encyclopedia.pdf
- Naha, E. (1984). *The Making of Dune*. London: W.H. Allen & Co.
- Navrátilová, H. (2006). *Egyptian Historial Thought: the Visitors' Graffiti of the New Kingdom at Saqqara and Abusir as a case study* (Tesis doctoral). Universidad Carolina, República Checa. Recuperado de <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/24642/22584329/?&lang=en>
- Nazzaro, J. (2001a). Colors of Dune. *Starlog*. N. 282, p. 42.
- Nazzaro, J. (2001b). Prophet of Frank Herbert's Dune. *Starlog*. N. 282, pp. 43-47.
- Niculescu, M. (2011). Women with Shaved Heads: Western Buddhist Nuns and Haredi Jewish Wives. Polysemy, Universalism and Misinterpretations of Hair Symbolism in Pluralistic Societies. *Scripta Instituti Donneriani Aboensis*, Vol. 23, pp. 209-332. DOI: <https://doi.org/10.30674/scripta.67392>
- Olson, G. (2008). *David Lynch. Beautiful Dark*. Lanham: Scarecrow Press.
- Otto, E. (2012). *Green Speculations. Science Fiction and Transformative Environmentalism*. Columbus: The Ohio State University Press. Recuperado de <https://kb.osu.edu/handle/1811/52968?show=full>
- O'Reilly, T. (1981). *Frank Herbert*. New York: Frederick Unger Publishing. Recuperado de <https://www.oreilly.com/tim/herbert/>
- Palacios, J. (2001). Science Fashion. Barbarellismos: la ciencia-ficción de Dino de Laurentiis. *Nosferato. Revista de cine*, N. 34, pp. 195-201. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/41219>
- Palomo Spain. (2020). Palomo. Córdoba, España: *palomospain.com*. Recuperada el 30/08/2020, de <https://www.palomospain.com/>
- Palumbo, D. (1998). The Monomyth as Fractal Pattern in Frank Herbert's Dune Novels. *Science Fiction Studies*, Vol. 25, N. 3, pp. 433-458.

- Paz Gago, J.M. (2016). *El octavo arte. La moda en la sociedad contemporánea*. A Coruña: Hércules.
- Paz Gago, J.M. (2020). De Elle a Kendall. Semiótica de la moda: Estado de la cuestión y perspectivas de futuro. *DeSignis*, Vol. 32, pp. 17-28. Recuperado de <http://www.designisfels.net/revista/volver-a-la-moda-en-la-web>
- Pérez, C. (2017). Identity, Freedom and Fashion Communication Codes in Contemporary Cinema. *International Educational Applied Scientific Research Journal*, Vol. 2 (1), pp. 5-9. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/68457>
- Ponzo, A. (1998). *La revolución bajtiniana. El pensamiento de Bajtín y la ideología contemporánea*. Madrid: Cátedra.
- Precup, M. (2013). The Dead in the Memory Palace: The Detective Work of Memory and Mourning in *The Mentalist* (CBS-2008-). *University of Bucarest Review*, Vol. III (1), pp.182-189. Recuperado de <http://ubr.rev.unibuc.ro/wp-content/uploads/2014/12/MihaelaPrecup.pdf>
- Purse, L. (2011). Return of the “Angry Woman”: Authenticating Female Physical Action in Contemporary Cinema. En: Waters M. (Ed.), *Women on Screen* (pp. 185-198) London: Palgrave Macmillan. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230301979_13
- Racinet, A. (2017). *Historia ilustrada del vestido*. Madrid: LISBA.
- Rappel. (2020). *Rappeloficial.com*. Recuperada el 22/09/2020, de <https://www.rappeloficial.com/>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10/01/2021, de <https://dle.rae.es/>
- Reinhart, A. (productor) y Yaitanes, G. (director). (2003). *Frank Herbert's Children of Dune* (serie de televisión). Estados Unidos: New Amsterdam Entertainment, Blix Film Produktion y Hallmark Entertainment Distribution.
- Ricci, S. (1936). Suffibulo. *Enciclopedia Italiana*. En *Treccani.it*. Recuperado el 02/09/2020, de [https://www.treccani.it/enciclopedia/suffibulo_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/suffibulo_(Enciclopedia-Italiana)/)
- Richardson, T. (2019). The Global Scapes of Postmodernity: A Proposed Model for “Global Cultural Flow” in Fashion Education. *Fashion Theory*, pp. 1-17 DOI: <https://doi.org/10.1080/1362704X.2019.1686245>
- Roberts, A. (2009). Frank Herbert (1920-86). En Bould, M.; Butler, A.; Roberts, A.; Vint, S., (Eds.) *Fifty Key Figures of Science Fiction* (pp. 101-106), Nueva York: Routledge.

- Robledo, G. (2005, junio 10). La corbata ya no es moda en Japón. *El Mundo*. Recuperado el 06/09/2020, de <https://www.elmundo.es/elmundo/2005/06/10/sociedad/1118419987.html>
- Rodríguez, P. (2020, enero 14). Pigmeos con dientes de tiburón, la tribu africana que lleva escondida 4.000 años. *La Razón*. Recuperado el 04/09/2020, de <https://www.larazon.es/sociedad/20200114/ugbjm4pmwzhgkxox3oieeavfu.html>
- Rubistein, R.P., Gallin, M. (productores) y Harrison, J. (director). (2000). *Frank Herbert's Dune* (serie de televisión). Estados Unidos: New Amsterdam Entertainment, Blixa Film Produktion y Hallmark Entertainment Distribution.
- Rudd, A. (2016). Paul's Empire: Imperialism and Assemblage Theory in Frank Herbert's *Dune*. *MOSF Journal of Science Fiction*, Vol. 1 (1), pp. 45-57. Recuperado de [https://publish.lib.umd.edu/?journal=scifi&page=article&op=view&path\[\]=444](https://publish.lib.umd.edu/?journal=scifi&page=article&op=view&path[]=444)
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Harum al-Rashid. Barcelona, España: *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Recuperado el 06/09/2020 de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/harum.htm>
- Saberi, B. (2020). AW 16 Squadron. *Borisbidjansaberi.com*. Recuperado el 05/09/2020, de <http://www.borisbidjansaberi.com/collections/aw-16/gallery>
- Sammlung. (2020). Marienleben: Geburt Mariens. *sammlung.pinakothek.de*. Recuperado el 06/09/2020, de <https://www.sammlung.pinakothek.de/en/artwork/XR4M7qVLQ1/meister-des-marienlebens/marienleben-geburt-mariens>
- Sartre, J.P. ([1940] 2004). *The Imaginary. A Phenomenological Psychology of the Imagination*. Londres: Routledge.
- Schwanhäuser, A. (2014). Berlin Capitalism – The Spirit of Urban Scenes. En Stahl, G. (Ed.), *Poor, but Sexy. Reflections on Berlin Scenes*. Frankfurt: Peter Lang. DOI <https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0623-7>
- Segre, S. (2009). Fashion and National Identity: Interactions between Italians and Chinese in the Global Fashion Industry. *Business and Economic System. On-Line*, Vol. 7, pp. 1-6. Recuperado de <https://thebhc.org/sites/default/files/reinach.pdf>
- Serrato, P. (2017). Conchita Wurst: de la mujer barbuda al Jesucristo andrógino. *Eviterna*, N. 1, pp. 32-44. DOI: <https://doi.org/10.24310/Eviternare.v1i1.8006>

- Silverman, C. (2009). Music and Transnational Identity: The Life of Romani Saxophonist Yuri Yunakov. *Džaniben. Czech Journal of Romani Studies*, pp. 59-84. Recuperado de <https://www.dzaniben.cz/files/7bbb6344dc605ad4356870e319fa152c.pdf>
- Singh, S. (2012). *Messiahs and martyrs: Religion in selected novels of Frank Herbert's Dune Chronicles* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de Sudáfrica, Sudáfrica. Recuperado de <http://uir.unisa.ac.za/handle/10500/11839>
- Sixto, J. (2008). El telespectador multimediático. *Diálogos de la comunicación*, N. 77, pp. 1-8. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/197798>
- Soper, K. (2012). The Humanism in Posthumanism. *Comparative Critical Studies*, Vol. 9 (3), pp. 365-378. Recuperado de [https://www.eupublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/ccs.2012.0069](https://www.euppublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/ccs.2012.0069)
- Steele, V. (2001). The Corset: A Cultural History. *International Journal of Costume*, Vol. 1, pp. 71-82. Recuperado de <http://www.koreascience.or.kr/article/JAKO200111921176227.pdf>
- Steele, V. (2020). *Fashion Theory. Hacia una teoría cultural de la moda*. Buenos Aires: Ampersand.
- Terrizzano, A. (2018). Trótula de Salerno: el mito que fue realidad. *ALMA Cultura y Medicina*, Vol. 4 (3), pp. 26-33. Recuperado de <http://almarevista.com/revista/wp-content/uploads/2020/06/ALMA.V4N3.26-33.pdf>
- Tesoros del Patrimonio Cultural de España. (s.f.). Usej. En *Ministerio de Cultura y Deporte*. Recuperado el 02/09/2020, de <http://tesoros.mecd.es/tesoros/bienes culturales/1192822.html>
- The Daily Telegraph. (2011, febrero 3). Nude Sting impresses yoga buffs. *dailytelegraph.com.au*. Recuperada el 22/09/2020, de <https://www.dailytelegraph.com.au/entertainment/sydney-confidential/nude-sting-impresses-yoga-buffs/news-story/c99ceb05352d2e314fac524c5cb17cf7>
- Themosttogain. (2013, agosto 13). The Shamen – Progen 91 (“Move Any Mountain”) HD. Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=j-TSNcoe8pA>
- Todd, A. (2009). Meanings and authorships in *Dune*. *Film-Philosophy*, Vol 13 (1), pp. 68-89. Recuperado de <http://www.film-philosophy.com/2009v13n1/todd.pdf>
- Torres, L. (2010). *The Bene Gesserit in Frank Herbert's Dune. An analysis* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Islandia, Islandia. Recuperado de https://skemman.is/bitstream/1946/7298/1/Bene_Gesserit_Luis_Torres.pdf

- Touponce, W. (1988). *Frank Herbert*. Boston: Twayne Publishers. Recuperado de <https://www.gwern.net/docs/fiction/1988-touponce-frankherbert.pdf>
- Trapero, P. (ed.), (2017). *La ley de (Ryan) Murphy. Autoría y construcción estética en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Síntesis.
- Ucara 14. (2016, enero 12). David Bowie Starman (1972) official video. (Archivo de vídeo). Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=sI66hcu9fIs>
- Van Heusden, W. (2020). “*We're Not Dead Yet*”. *The Representation of New Zealand Maori in Three Photographic Discourses* (Trabajo Fin de Master). Universidad Radboud de Nimega, Países Bajos. Recuperado de https://theses.ubn.ru.nl/bitstream/handle/123456789/9822/Heusden%2C_H.W._van_1.pdf?sequence=1
- Velasco, P. (2018). *Criminal-mente. La criminología como ciencia*. Barcelona: Planeta.
- Viena. Ahora. Para siempre. (2020). Naturhistorisches Museum Viena (Museo de Historia Natural). Viena, Austria: *WienTourismus*. Recuperado el 27/08/2020, de <https://www.wien.info/es/sightseeing/museums-exhibitions/top/museum-natural-history>
- Vinken, B. (1999). Transvesty-Travesty: Fashion and Gender. *Fashion Theory*, Vol. 3 (1), pp. 33-50. DOI <https://doi.org/10.2752/136270499779165617>
- Volt. (1920, febrero 29). Manifiesto della moda femminile futurista. *Roma Futurista*. Recuperado el 21/09/2020, de <https://brbl-dl.library.yale.edu/vufind/Record/4146350>
- Waldman, G. (1990). El Golem: una metáfora de los tiempos modernos. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, Vol. 36 (140), pp. 95-98. DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.1990.140.52171>
- Waskul, D. (2002). The Naked Self: Being a Body in Televideo Cybersex. *Symbolic Interaction*, Vol. 25 (2), pp. 199-227. DOI: <https://doi.org/10.1525/si.2002.25.2.199>
- Weinel, J. (2014). Shamanic Diffusions: a Technoshamanic Philosophy of Electroacoustic Music. *Sonic Ideas/Ideas Sónicas*, Vol. 6 (12), pp. 42-45. Recuperado de http://www.jonweinel.com/PDF/Weinel_2014_Shamanic_Diffusions.pdf
- Your Dictionary. (1996-2021). Ghoul. Burlingame, Estados Unidos: *YourDictionary.com*. Recuperado el 27/08/2020, de <https://www.yourdictionary.com/ghoul>

Ziggy's Stardust. (2010, enero 3). David Bowie – Moonage Daydream (Archivo de vídeo). Recuperado el 05/09/2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=gvkfg-6GsBo>

Zizek, S. (2003). *The Matrix*, o las dos caras de la perversión. *Desde el Jardín de Freud, Revista de Psicoanálisis*, N. 3, pp. 292-307. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/8293>

Zizek, S. (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Debate.