Con la llamémosle excusa de la Expo Zaragoza 2008, empezamos el mes pasado a hablar de ciencia ficción relacionada con el agua. O, también, con la carencia de ella... Y en este último sentido, la novela Dune de Frank Herbert y la larga serie a la que ha dado lugar, son el caso más paradigmático.

Dune (1965) narra la mítica historia del planeta desértico Arrakis. En el desierto del planeta Arrakis (Dune), viven los prodigiosos "*gusanos de arena*" con los que se fabrica la "*especia*" que permite a los navegantes orientarse en el hiperespacio. También viven allí los *freemen*, los hombres libres del desierto, que conjugan la austeridad con un cierto culto casi obligado a la escasa agua de que disponen y que recogen en sus "*destiltrajes*" para poder aprovechar todo el líquido que pueda escapar de sus cuerpos, desde los orines al sudor...

La novela fue Premio Nebula en 1965 (el primero de los otorgados a partir de entonces por la SFWA, *Science Fiction Writers Association*) y, también, premio Hugo 1966 (el Nebula lleva el año de la edición del libro, mientras que el Hugo lleva el año en que se concede, siempre a las novelas publicadas en el año anterior...). Muchos críticos y diversas listas realizadas por votación popular la han considerado durante bastantes años como la mejor novela del género, como así ocurrió en la votación de 1987 de los lectores de la influyente revista Locus.

La obra de Herbert ha quedado marcada por el éxito sin precedetes de esta obra compuesta inicialmente por dos novelas breves aparecidas en la revista *Astounding* ("*Dune World*" aparecida en 1963 y "*Prophet of Dune*" en 1965). El libro obtuvo un gran impacto entre los aficionados y, sorprendentemente, un éxito inesperado también fuera del reducido mundillo de la ciencia ficción, sobre todo en los agitados campus universitarios estadounidenses de los años sesenta. Con el tiempo, Dune se convirtió en la primera entrega de una serie de calidad muy

desigual y que, al menos en mi opinión, resulta claramente inferior a la excepcional novela inicial.

La serie, que algunos consideran exageradamente dilatada por efecto del éxito de ventas, está formada por:

1- Dune (*Dune*) - 1965
2- Mesías de Dune (*Dune Messiah*) - 1969
3- Hijos de Dune (*Children of Dune*) - 1976
4- Dios Emperador de Dune (*God Emperor of Dune*) - 1981
5- Herejes de Dune (*Heretics of Dune*) - 1984
6- Casa Capitular: Dune (*Chapterhouse: Dune*) - 1985

los tres primeros aparecidos inicialmente por entregas en diversas revistas (*Astounding*, *Galaxy* y *Analog*, respectivamente) y los otros ya aparecidos directamente en forma de novela completa.

En mi opinión, los libros a destacar son el primero (del que se asegura que sigue siendo el libro de ciencia ficción más vendido en el mundo) y el quinto. En particular, el cuarto título desmerece en mucho el nivel medio del conjunto.

Dune trata esencialmente de la historia del surgimiento de un mesías en el seno de un imperio galáctico. Pero también es la historia de la ecología de un planeta sorprendente, Arrakis, cuya descripción supone el elemento de ciencia ficción *hard* de la novela, aunque está ampliamente inspirado en el mundo del desierto terrestre. Y todo ello salpicado por las intrigas políticas derivadas de la importancia político-económica de la *especia* utilizada por los navegantes espaciales para orientarse en su camino en el seno del hiperespacio. La *especia* es un producto que sólo se produce en Arrakis y precisamente debido a la ecología planetaria, ya que es extraída de los gigantescos *gusanos de arena* que viven en el desierto de Arrakis.

Junto a ello, Dune ofrece un continuo desfilar de intrigas políticas de ámbito galáctico, poderes *psi*, sectas religiosas (e incluso religioso-sexuales...) femeninas y una revolución y una cultura (la de los *fremen*) amparada en una religión y muy inspirada en el mundo islámico y su *jihad*.

Posiblemente ninguno de los elementos que componen Dune sea original, pero es su conjunción bajo la importancia del elemento religioso y la crucial ecología del planeta lo que confiere a la obra su indudable interés y atractivo, al que tampoco es ajeno el continuo sucederse de intrigas políticas de gran alcance y el carácter de mística saga familiar.

La edición en castellano apareció primero en Ediciones Acervo que publicó los tres primeros volúmenes de la serie en los números 4, 14 y 24 de su colección durante los años 1975 a 1977. Posteriormente, en los años ochenta fue reeditada y continuada en las colecciones de Ultramar y luego ha tenido otros editores.

Como tal vez no podía haber sido de otra manera, Brian Herbert el hijo y heredero literario del autor de Dune, descubrió que tenía un filón en las manos. Por eso, a la muerte de Frank Herbert, decidió continuar escribiendo sobre el universo de ficción de Dune. Con la ayuda de un buen escritor como es Kevin J. Anderson, han publicado ya diversas trilogías ambientadas en el universo de Dune que, al amparo del éxito previo de las novelas de su padre, han llegado en algunos casos nada más y nada menos que a las listas de *best seller* del New York Times.

Las trilogías aparecidas son historias previas a las narradas

en Dune ("precuelas" en la rara denominación que arranca de la denominación inglesa: "*prequels*") y, hasta la fecha hay dos completas y una en curso:

Preludio a Dune:

Dune: la casa Atreides (*Dune: House Atreides*, 1999)

Dune: la casa Harkonnen (*Dune: House Harkonnen*, 2000)

Dune: la casa Corrino (*Dune: House Corrino*, 2001)

Leyendas de Dune

Dune: la yihad butleriana (*Dune: The Butlerian Jihad*, 2002)

Dune: la cruzada de las máquinas (*Dune: The Machine Crusade*, 2003)

Dune: la batalla de Corrin (*Dune: The Battle of Corrin*, 2004)

Héroes de Dune (en curso de publicación)

Paul of Dune (prevista para septiembre 2008 en los EEUU)

Puestos a ello, Brian Herbert y Kevin J. Anderson han escrito también un volumen "paralelo" a las historias de Dune, a partir de una historia que arranca de un relato del mismo título escrito por el creador original de la serie: The Road to Dune (2005) y, lo que resulta todavía más arriesgado, dos nuevas novelas que vienen a ser la posible continuación de la serie de seis escrita originalmente por Frank Herbert: Hunters of Dune (2005) y Sandworms of Dune (2006). Según dicen sus autores, estas dos últimas novelas parten de notas dejadas por Frank Herbert y, en mi opinión, rescatan lo mejor de la serie de Frank Herbert en un intento de "cerrar" la saga de manera seria e intentando tener en cuenta todos los elementos que aparecían en ella. De alguna manera estas dos últimas entregas de la larga saga se presentan, en su conjunto, como Dune 7, la séptima novela de la saga original.

Evidentemente, la serie y la misma idea del mundo desértico de Dune con su inesperada importancia económica en el ámbito galáctico gracias a la *especia* han tenido un gran impacto en los lectores. Sin olvidar su peculiar característica, ligada a un ambiente desértico, a un mundo sin agua con una ecología *ad hoc*. Hay muchos y muy ricos elementos en la saga de Dune para atraer el interés del lector: los *gusanos de arena*, la cultura de los hombres libres del desierto o *freemen*, las intrigas políticas a escala galáctica, los alicientes que pueda generar la figura de un mesías en cierta forma llegado a crear por designio de un grupo político-religioso como la secta de las Bene Gesserit, la aparición también de otra especie de "iglesia", de nuevo formada por mujeres que usan en este caso sus atractivos sexuales para obtener poder sobre los varones (que creer ejercer un dominio que, en realidad, es de las Honoratas Madres...) y un largo, larguísimo, etcétera, explican la riqueza de esta serie que empezó con un buen libro en 1965 y que sigue en activo.

Como no podía ser de otra manera, Dune (la serie inicial de Frank Herbert) llegó al cine, primero de la mano de un director de culto como David Lynch quien, en 1985, hizo una primera película (*Dune*) un tanto compleja por la dificultad de "meter" en dos horas tanta riqueza temática. Por eso, la miniserie de televisión escrita y dirigida por John Harrison en 2000 (*Frank Herbert's Dune*), es ya bastante más larga en su duración (una miniserie en tres partes) y tal vez por ello más comprensible. El éxito ha hecho que se continuara filmando la serie y, hasta hoy, la última entrega es *Frank Herbert´s Children of Dune* (2003, otra miniserie en tres partes) sobre el segundo libro de la saga también escrita para televisión por John Harrison pero dirigida estavez por Greg Yaitanes.

Junto a todo ello, existe también una enciclopedia sobre el mundo de Dune (*The Dune Encyclopedia*, 1984), juegos de cartas, juegos de rol y casi todo lo imaginable en *merchandising* para un fenómeno tan amplio (y todavía inacabado) como el que empezó

una novelita corta de Frank Herbert, allá por 1963, *Dune World* aparecida en la revista *Astounding*. No es poca cosa en cuarenta y cinco años para proceder toda de ese relato seminal...

La torna

La torna era el trocito de pan que, hace años, muchos años, las panaderías añadían a la barra de pan que uno compraba si ésta no llegaba al mínimo peso requerido por la ley. Es como un añadido...

En este caso, les recuerdo aquí algo de lo que creía haber hablado mucho antes en esta sección y que, según parece, sólo comenté en Marzo de 2008 (sí, hace sólo unos pocos meses) al hablar de la muerte de "*Arthur C. Clarke y los problemas del cálculo*". Y tiene que ver con Dune.

Ahí les decía (y ahora simplemente lo repito en aras a la completitud de este texto sobre Dune...):

Problemas de cálculo

La astronomía y la astronáutica exigen un cierto volumen de cálculos matemáticos no siempre fáciles ni de inmediata resolución. Incluso el llamado problema de los tres cuerpos, uno de los más inmediatos a considerar en astronomía, plantea no pocas dificultades de cálculo.

Pero lo francamente curioso es como la ciencia ficción, una de cuyas temáticas centrales ha sido, es y será siempre el viaje espacial, ha evitado durante mucho tiempo el recurso a los ordenadores y a sofisticados aparatos de cálculo. Salvo honrosas excepciones, la ciencia ficción de los años dorados ha sido capaz de imaginar un viaje espacial por completo ajeno a las dificultades del cálculo de, por ejemplo, complejas trayectorias interplanetarias.

Hoy se han cumplido ya más de sesenta años del que pasa por ser el primer ordenador electrónico: el ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*), desarrollado por John W. Mauchly y John Presper Eckert en la *Moore School* de la Universidad de Pensilvania. La imagen del ENIAC, reproducida en el New York Times del 16 de febrero de 1946, se alojó durante mucho tiempo en el imaginario popular. Treinta toneladas, 18.000 válvulas y una habitación de 10 x 20 metros llena de maquinaria, crearon la idea de los ordenadores como máquinas enormes. Durante muchos años, nadie imaginó ordenadores pequeños y potentes como los de hoy. Ni siquiera la ciencia ficción.

Por ello, conscientes de lo caro que resulta superar el llamado "pozo de gravedad terrestre" que cifra en 11,2 km/seg la velocidad de escape para huir de la atracción gravitatoria del planeta, todos los autores, tal vez con la imagen del ENIAC en el fondo de su cerebro, se resistieran a pensar que una máquina como ésa (recordemos: 30 toneladas) pudiera encontrarse en una nave espacial. Supongo que imaginaban que el coste de elevar 30 toneladas más sería prohitivo.

La realidad es que, hasta mediados de la década de los sesenta, hay muy pocas referencias a los ordenadores como tales en la astronáutica de la ciencia ficción. Incluso una famosa novela como *Dune* (1965) de Frank Herbert recurre a un viejo y tradicional esquema de la ciencia ficción evitando la presencia de ordenadores en las naves espaciales. En el caso de Herbert, la capacidad de cálculo no reside en máquinas, está

concentrada en unos seres especialmente entrenados y capacitados para el cálculo mental: los " *mentat* ". Esos que, en la iconografía del film de 1985 dirigido por David Lynch, tenían unas cejas incluso más espesas que las de Breznev...

Herbert seguía en eso, como se ha dicho, un viejo cliché de la ciencia ficción. Un cliché incluso anterior al ENIAC. Se trata del recurso a los calculadores humanos especialmente dotados, que parece proceder de un relato de Robert A. Heinlein publicado en 1939. En efecto, Libby el protagonista de *Misfit* (inadaptado), es un joven extraño que tiene una excepcional habilidad para el cálculo mental y, durante una misión de terraformación de un asteroide, se encargará de suplir al calculador mecánico de la nave cuando éste se avería. Bendita inocencia esa de imaginar que los humanos podrían ser mejores para el cálculo que potentes máquinas especializadas.

...

Y nada más. Sólo añadir que, entre tantas cosas: ecología planetaria, sectas religiosas, viaje por el hiperespacio, grupos de seres libres o *fremen*, intrigas políticas a escala galàctica, etc. hay en Dune también una reflexión poco optimista (vieja y un tanto obsoleta: se pensó en los inicios de 1960, cuando la informática era otra cosa...) sobre las limitaciones del cálculo automático...

Tal vez hablemos de ello más adelante. La ciencia ficción tiene otras visiones no tan pesimistas...

De momento: Buenas vacaciones.

Para leer:

Ficción

_____- Dune (1965), *Frank Herbert, Barcelona, Acervo ciencia/ficción, núm. 4, (1975)* .

y un largo etcétera (ver el detalle en el texto).

Para ver:

Ficción

- Dune (1984), *Director: David Lynch, Universal, E.E.U.U.*
- Frank Herbert's Dune (miniserie TV) (2000), *Director: John Harrison, Sci-Fi Channel, E.E.U.U.*
- Frank Herbert's Childrens of Dune (miniserie TV) (2003), *Director: Greg Yaitanes, Sci-Fi Channel, E.E.U.U.*