

TRABAJO DE GRADO
Opción Investigación o Proyecto de Grado

Dune Y Su Influencia En La Cultura Popular

Corporación Universitaria Remington.
Facultad de Diseño.
Profesional en Diseño Gráfico.

Víctor Gallego
Auxiliar de investigación
Tutores:
Alejandro Mesa Moreno
Medellín
2026

Dedicatoria

Dedicado a Víctor Gallego del pasado. Sin su trabajo, dedicación, esfuerzo y compromiso, esto nunca se hubiera hecho.

Agradecimientos

Gracias a las personas involucradas por la paciencia, a la Profesora Daniela Monsalve Calderón por meterme en esto. Al Profesor Juan Diego López Medina por enseñarme a hacer trabajos escritos organizados. Al Profesor Edwin Alejandro Mesa Moreno por toda la ayuda, y a la Profesora Valentina Restrepo Serna por la alegría.

Tabla de Contenidos

Dune Y Su Influencia En La Cultura Popular	1
Resumen.....	8
Palabras clave.....	8
Marco Conceptual	9
Planteamiento del problema.....	12
Objetivos	12
Objetivo General.....	12
Objetivos específicos	12
Metodología	14
Enfoque	14
Paradigma	14
Línea de investigación	15
Alcance	15
Tipo de investigación.....	15
Unidades de análisis.....	15
Población y muestra.....	15
Categorías de análisis.....	16
Técnicas e instrumentos de recolección de información	16
Procedimiento de Análisis	17
Fuentes	18
Resultados y Discusión	19
Conclusiones	35
Referencias.....	36
Anexos	37
Anexo 1:.....	37

Lista de tablas

Tabla 1	16
Categorías de análisis.....	16
Tabla 2	32
Análisis Individual y Comparativo	32
Tabla 3	33
Patrón Principal.....	33
Tabla 4	33
Patrón Emergente.....	33
Tabla 5	34
Patrones Emergentes del Análisis Comparativo	34

Lista de figuras

Figura 1. Shai- Hulud. Por Matt Griffin.	10
Figura 2. Mapa Conceptual de análisis de la clasificación	21
Figura 3. Cine y música analizados	22
Figura 4. Comparativo Histórico.	27

Resumen

"Dune" (Frank Herbert, 1965) constituye una de las obras más influyentes de la ciencia ficción y un espejo de problemáticas contemporáneas relacionadas con el poder, los recursos naturales y el colonialismo. Su impacto trasciende la literatura y se extiende al cine, la música y los videojuegos, lo que la convierte en un objeto de estudio privilegiado para analizar los imaginarios culturales de la ficción especulativa.

Identificar los patrones narrativos comunes entre "Dune" y otras producciones de ciencia ficción distópica como Soylent Green, Elysium, Interestelar y Mad Max: Fury Road, en torno a la administración de la escasez como mecanismo de control social, con el fin de fundamentar la creación de un afiche animado como producto de comunicación visual crítica.

Se empleó un enfoque cualitativo-interpretativo con análisis textual y comparativo, utilizando categorías analíticas como control, escasez, manipulación, explotación y conservación.

Se identificó un patrón principal —la administración de la escasez como dispositivo de poder— y seis patrones emergentes que articulan las obras analizadas, materializados en un afiche animado y una serie de bocetos.

"Dune" funciona como una alegoría vigente sobre la geopolítica de los recursos, cuya estructura temática resuena transversalmente en la ciencia ficción contemporánea y en los conflictos históricos reales.

Palabras clave

Dune, Universo, Arrakis, Música, Cine.

Marco Conceptual

“Dune”, escrita por el autor Frank Herbert y publicada en 1965, se ha consolidado a lo largo de las décadas como una de las obras más influyentes y admiradas de la ciencia ficción. El académico William A. Senior opina que “La serie *Dune* puede clasificarse como la verdadera epopeya de la ciencia ficción; también puede interpretarse como una alegoría apenas velada del insaciable apetito de nuestro mundo por el petróleo y otros productos derivados. (Después de todo, Arrakis puede leerse como "Irak", la "especia" o *melange* puede ser una metáfora del petróleo, y así sucesivamente).” (Senior, 2006. p.371). Su relevancia va más allá del ámbito literario, y se extiende a otras expresiones culturales como el cine, la televisión, la música, los videojuegos y el cómic, configurando un universo simbólico que ha trascendido generaciones y contextos históricos. En su investigación *Good Colonizer, Bad Colonizer: Dune and the Sixties*, Ruby Barron sugiere que “A diferencia de representar una batalla entre colonizadores y luchadores por la libertad, Herbert refleja el panorama del colonialismo en la América de la Guerra Fría: una batalla entre el colonialismo benéfico de los Estados Unidos y el colonialismo malévolo de Rusia.” (Barron, 2022). Este trasfondo político y social ha ayudado a que la obra sea reconocida por su complejidad narrativa, la profundidad de sus personajes y, especialmente, por la sinceridad con la que aborda problemáticas complejas como la política, ecológica, religión y sociedad.

A lo largo de las décadas, “Dune” ha inspirado un número incalculable de producciones culturales. Sus adaptaciones cinematográficas, David Lynch en 1984 y Denis Villeneuve en 2021 y 2024, así como su influencia en videojuegos, cómics y composiciones musicales, evidencian la vigencia de su imaginario como también la capacidad de la ciencia ficción para encontrar en el futuro el reflejo de las sociedades pasadas. Según Lavinia Pflugfelder “La construcción y deconstrucción básica de la narrativa del "camino del héroe" en "Dune" aparece de forma natural en cualquier adaptación, al igual que la religión, el tema de la profecía y los interrogantes en torno al libre albedrío” (Pflugfelder, 2024) En este sentido, “Dune” va más allá de ampliar los límites del género, y se erige como un referente para la ficción especulativa moderna.

Esta investigación parte de la premisa de que “Dune” comparte una estructura temática profunda con otras obras cinematográficas de ciencia ficción como *Soylent Green*, *Elysium*, *Interestelar* y *Mad Max: Fury Road*. Todas ellas construyen escenarios distópicos en los que la escasez de recursos vitales y su control por parte de élites funcionan como ejes centrales de organización social y conflicto. A partir de esta comparación, el estudio busca identificar patrones narrativos y conceptuales comunes, utilizando categorías analíticas como control, escasez, intriga política, manipulación, explotación, genocidio, traición, percepción y conservación, con el fin de crear un producto animado que de manera informada, refleje las características de las sociedades distópicas en ciencia ficción.

La ciencia ficción funciona como un espacio narrativo privilegiado para la reflexión crítica sobre las estructuras de poder, la gestión de los recursos y las formas de organización

social. Tom Moylan, en su investigación crítica sobre la historia, la estética y la política de la distopía, argumenta que “la narrativa distópica es, en gran medida, el producto de los horrores del siglo XX. Cien años de explotación, represión, violencia estatal, guerra, genocidio, enfermedades, hambruna, ecocidio y depresión.” (Moylan, 2000. p11). Por lo que se puede considerar que más allá de la especulación tecnológica, este género construye metáforas que permiten analizar problemáticas contemporáneas como la desigualdad, la crisis ambiental y el control de las poblaciones. Fredric Jameson, señala en su análisis sobre el pensamiento utópico y la ciencia ficción que *Dune* “refuerza los componentes de una situación esencialmente histórica, en lugar de servir como vehículo para fantasías de poder.” (Jameson, 2005. p59). En este contexto, *Dune* de Frank Herbert y las obras cinematográficas analizadas presentan escenarios distópicos donde la escasez de recursos vitales es el eje central de los conflictos sociales y políticos.

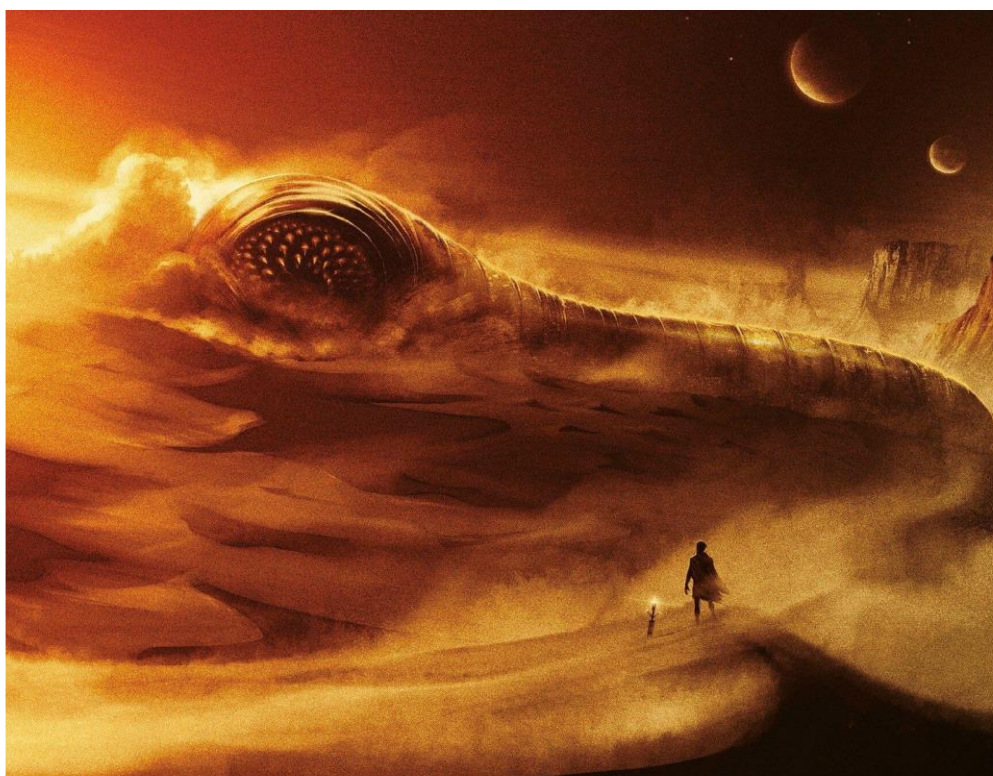


Figura 1. Shai- Hulud. Por Matt Griffin.

El patrón principal identificado, la administración de la escasez como mecanismo de poder, muestra cómo el control de bienes esenciales posibilita la dominación política y económica. “*Dune* explora críticamente la geopolítica detrás de la extracción de recursos. Destaca las limitaciones y la inevitable resistencia ante los poderes que intentan utilizar los recursos naturales como herramienta de dominación” (Mould, 2021). A partir de este eje surgen

patrones emergentes como la concentración del control en élites, la manipulación simbólica de la percepción social, la explotación de territorios y cuerpos, la intriga política y la violencia estructural, que en algunos casos deriva en genocidio o abandono poblacional.

Las categorías de análisis (control, escasez, intriga política, manipulación, explotación, genocidio, traición, percepción y conservación) permitieron comprender cómo estas narrativas representan sistemas de poder que se sostienen mediante la desigualdad y la exclusión. Frente a ello, la conservación apareció como una forma de resistencia ética, basada en saberes locales y prácticas sostenibles que cuestionan el orden dominante.

Desde esta perspectiva, “*Dune*” se ha consolidado como un referente fundamental de la ciencia ficción, por su influencia cultural que ha traspasado la barrera de los géneros, y por su capacidad para articular una crítica vigente sobre la relación entre recursos, poder y supervivencia humana, en diálogo con otras narrativas audiovisuales contemporáneas.

Planteamiento del problema.

“Dune”, de Frank Herbert, se ha consolidado como una obra fundamental en la ciencia ficción, abordando temas complejos como el control de recursos, el poder político y religioso, la ecología y la explotación de territorios usando el planeta Arrakis y la Especia Melange como metáforas sobre el monopolio de los bienes necesarios para la vida y la monopolización de estos por parte de quienes ostentan el poder.

Existe, por tanto, una oportunidad para reinterpretar el universo de “Dune” desde una perspectiva crítica y contemporánea, que permita conectar sus metáforas narrativas con hechos históricos reales relacionados con el colonialismo, la explotación de recursos y el poder ideológico.

Al comparar “Dune” con otras narrativas de ciencia ficción como Soylent Green, Elysium, Interstellar y Mad Max: Fury Road, se evidencia un patrón recurrente en el que la escasez de recursos vitales es administrada por élites como mecanismo de control social. Este paralelismo sugiere que la obra de Frank Herbert además de anticipar problemáticas globales actuales también comparte una matriz temática común con producciones posteriores que reflexionan sobre crisis alimentarias, ambientales y sociales.

Debido a esto, surge la necesidad de reinterpretar el universo de “Dune” desde una perspectiva crítica y contemporánea que permita vincular sus metáforas narrativas con hechos históricos y actuales relacionadas con el colonialismo, la explotación de territorios, la manipulación de la percepción colectiva y las formas de resistencia. El problema de investigación se centra, por tanto, en comprender cómo “Dune” y las obras comparadas construyen discursos sobre la escasez y el poder, y qué implicaciones tiene esta representación para el análisis crítico de las estructuras sociales y económicas del mundo real.

Objetivos

Objetivo General

Interpretar los símbolos, conceptos y estructuras de poder presentes en el universo de “Dune”, escrita por Frank Herbert, identificando sus vínculos con narrativas históricas y cinematográficas de la ciencia ficción distópica.

Objetivos específicos

1. Identificar paralelismos históricos entre el universo de “Dune” y eventos reales relacionados con el control de recursos, como los cereales en civilizaciones

- fluviales, el comercio de especias o la explotación del azúcar y caucho durante la colonia.
2. Describir las dinámicas de poder político y religioso en “Dune” que reflejan mecanismos históricos de dominio y jerarquización social.
 3. Diseñar la pieza animada como síntesis visual de los paralelismos identificados entre *Dune* y los procesos históricos reales, evaluando su capacidad para comunicar críticamente las estructuras de dominación y resistencia representadas en las obras estudiadas.

Metodología

Método de Análisis

Se utilizó un método de análisis textual y contextual basado en los siguientes parámetros, aplicados de manera secuencial e interconectada:

Fase 1. Descripción: Se realizó una descripción detallada del universo narrativo de la obra Dune, identificando sus elementos. Esta descripción se puso en contraste inicial con hechos históricos reales referentes al control monopólico de recursos vitales.

Fase 2. Clasificación: Se organizó la información recolectada en dos ejes temáticos principales para facilitar el paralelismo:

Eje Ficticio: Elementos centrales del mundo de Dune.

Eje Histórico: Hechos históricos, dinámicas y estructuras de poder observadas en la historia humana relacionadas con el control de los recursos.

Fase 3. Apreciación: Se evaluó el potencial crítico inherente a la narrativa de Dune como alegoría política y económica. Paralelamente, se valoró la animación como medio idóneo para la representación, la crítica social y la articulación de complejas estructuras de poder y simbolismo.

Fase 4. Hipertextualidad: Se integraron de manera consciente y deliberada referencias cruzadas provenientes de diversas fuentes culturales (literatura, cine, música, historia y cultura popular) enriqueciendo el marco interpretativo del análisis comparativo.

Fase 5. Análisis y Comparación: Se procedió a la comparación sistemática de las dinámicas de dominación y dependencia de la Especia Melange en Dune con los sistemas de explotación de recursos en la historia real. Este análisis reveló estructuras de poder, colonialismo y extracción análogas entre la ficción y la realidad.

Fase 6. Interpretación y Síntesis Creativa: Finalmente, se realizó una interpretación simbólica de los hallazgos. Los paralelismos establecidos sirvieron como base para la construcción de una narrativa visual y sonora que conecta la ficción con realidades históricas. Esta etapa permitió construir una síntesis interpretativa sobre la geopolítica de los recursos como eje narrativo transversal.

Enfoque

La investigación adopta un enfoque cualitativo, orientado a la comprensión profunda, la interpretación y crítica de los significados presentes en el universo narrativo de Dune, así como de sus relaciones simbólicas con procesos históricos reales vinculados al control y explotación de recursos estratégicos. El estudio prioriza el análisis del sentido, la alegoría y la construcción de discurso, más dejando de lado la medición cuantificable de variables.

Paradigma

Interpretativo / Crítico.

Línea de investigación

La línea de investigación para este proyecto es la de Cultura Visual. Esto debido a que “Dune” funciona como una expresión artística donde el diseño de universos y la narrativa convergen para construir imaginarios culturales y simbolismos que trascienden la pantalla y actúan como vehículos de comunicación visual que generan y transmiten nuevos sentidos culturales.

Alcance

El alcance de la investigación es descriptivo–interpretativo y comparativo, ya que describe los elementos narrativos centrales del universo de Dune, los interpreta desde una perspectiva crítica y los compara con hechos y procesos históricos reales relacionados con el control monopólico de recursos vitales.

Tipo de investigación

La investigación es de tipo cualitativa, ya que se orienta a comprender el fenómeno de “Dune” dentro de su propio contexto estético y narrativo. Bajo este enfoque, el análisis se centra en la observación, la interpretación y la construcción de sentido de la obra como un todo.

Unidades de análisis

Las unidades de análisis están constituidas por elementos narrativos, simbólicos y políticos del universo ficticio de “Dune”, cine y música inspiradas por la obra, además de hechos históricos, estructuras de poder y dinámicas económicas reales relacionadas con la explotación de recursos.

Población y muestra

La obra “Dune” (universo narrativo, conceptos y símbolos centrales), música y cine que están inspirados en la obra de Frank Herbert, así como casos históricos de control, monopolización y explotación de recursos vitales (por ejemplo, petróleo, minerales estratégicos u otros recursos geopolíticos), escogidos de manera intencional por su similitud estructural con la ficción analizada.

Categorías de análisis

Tabla 1

Categorías de análisis

Categoría de análisis	Manifestación en las obras	Sentido analítico comparativo
Control	Regulación del acceso a recursos vitales	El poder se ejerce mediante la administración de la supervivencia
Escasez	Limitación estructural de recursos esenciales	La escasez organiza la jerarquía social
Intriga política	Alianzas, conflictos y disputas estratégicas	La política se basa en la gestión del recurso
Manipulación	Uso de ideología, tecnología o religión	Se legitima el orden desigual
Explotación	Uso intensivo de territorios y poblaciones	El beneficio se prioriza sobre la vida
Genocidio	Eliminación o abandono de poblaciones	La escasez justifica la muerte masiva
Traición	Ruptura de pactos y alianzas	La inestabilidad refuerza el control
Percepción	Construcción de narrativas oficiales	Se normaliza la desigualdad
Conservación	Resistencia y prácticas sostenibles	Alternativas éticas frente al colapso

Nota. Se definieron nueve categorías que permiten identificar, describir y contrastar las formas en que cada obra construye narrativamente la relación entre escasez de recursos y ejercicio del poder.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la recolección y sistematización de la información en este estudio comparativo entre Dune y la realidad geopolítica, se definen las siguientes técnicas:

- **Análisis documental:** Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura de Frank Herbert, artículos académicos sobre geopolítica extractivista y material audiovisual referente a la estética de la ciencia ficción en diferentes películas. Esta técnica permite comprender cómo el concepto de "monopolio de recursos" ha sido interpretado desde la ficción y la historia.

- **Análisis textual y estético:** Se observó de manera detallada la construcción de mundo en “Dune”, sus estructuras de poder y las decisiones artísticas necesarias para su traslación a la animación. Esta técnica identificó los elementos simbólicos que construyen significado mediante la inmersión del investigador en la obra.
- **Registro analítico:** se diseñó una bitácora de registro donde se documentó las manifestaciones de las categorías objeto de estudio. Este instrumento sirve como puente entre la observación pura y el análisis comparativo, facilitando la identificación de patrones estructurales que dieron coherencia a la investigación.

Procedimiento de Análisis

El procedimiento metodológico se desarrolló de forma progresiva mediante un enfoque de comparación cruzada, lo que permitió ajustar las categorías y lecturas interpretativas conforme avanzaba el análisis. Las etapas fueron las siguientes:

- **Selección de las obras audiovisuales:** Se seleccionaron las películas *Soylent Green*, *Elysium*, *Interstellar* y *Mad Max: Fury Road*, junto con la obra *Dune* de Frank Herbert, por su relevancia dentro de la ciencia ficción y su tratamiento crítico de la escasez de recursos y las estructuras de poder.
- **Definición de categorías de análisis:** Se establecieron categorías relacionadas con la escasez de recursos vitales, la concentración del poder, el control social, el impacto ambiental y las formas de resistencia, comunes a las narrativas seleccionadas.
- **Análisis individual de cada obra:** Se examinó cada película y la obra *Dune* para identificar cómo se articulan dichas categorías en torno a recursos estratégicos específicos (alimentos, agua, salud, tecnología o especia) y cómo estos configuran las dinámicas sociales y políticas representadas.
- **Análisis comparativo:** Se contrastaron los hallazgos entre las obras, teniendo en cuenta las similitudes y diferencias en la representación de la escasez, el ejercicio del poder y las respuestas sociales, con el fin de identificar patrones narrativos y temáticos comunes.
- **Integración de resultados:** Se confrontaron, los patrones emergentes con los planteamientos teóricos iniciales, evaluando la coherencia del análisis y su aporte a la comprensión crítica de la ciencia ficción como espacio de reflexión sobre las crisis contemporáneas de recursos y gobernanza.

Fuentes

Fuentes Primarias

Se utilizó como fuente primaria la saga original “Dune” de Frank Herbert, y las películas Soylent Green, Elysium, Interstellar y Mad Max: Fury Road.

Fuentes Secundarias

Se revisaron entrevistas, críticas, libros asociados, fanboards en Reddit, y material audiovisual sobre “Dune” y su efecto en las narrativas de ciencia ficción.

Resultados y Discusión

Fase 1: Descripción.

"Dune", escrito por Frank Herbert, y publicado en 1965, ha labrado un extraordinario legado, permeando a través de diversas expresiones artísticas como la literatura, la música, el cine, la televisión, los videojuegos y los cómics. Su profundo impacto resuena a lo largo de las generaciones, consolidando su estatus como piedra angular de la literatura de ciencia ficción. Ampliamente considerada como una de las mayores y más influyentes obras del género, "Dune" ha dejado una marca indeleble en la imaginación colectiva y la cultura popular.

Esta obra maestra ha inspirado incontables esfuerzos creativos, sirviendo como punto de referencia para autores, músicos, cineastas y artistas que buscan explorar los reinos de la ficción especulativa. Su intrincada construcción de mundos, personajes complejos y profundidad temática han cautivado a audiencias de todo el mundo, trascendiendo las fronteras del tiempo y el espacio.

En el ámbito de la literatura, "Dune" es considerado como un logro sobresaliente, desafiando los límites de la narrativa y la ficción especulativa. Su exploración de la política, la religión, la ecología y la condición humana sigue resonando entre los lectores, generando discusiones e interpretaciones que perduran hasta hoy.

Más allá de la palabra escrita, "Dune" ha logrado avances significativos en otras formas de medios. Su influencia se puede sentir en el ámbito de la música, con artistas que se inspiran en sus temas evocadores y paisajes amplios para crear obras maestras sonoras que evocan el espíritu de Arrakis y sus habitantes.

En el ámbito del cine y la televisión, "Dune" ha servido como manantial de inspiración para cineastas y productores, con múltiples adaptaciones que buscan capturar la esencia de la visión de Herbert en la pantalla grande. Desde la ambiciosa adaptación de David Lynch en 1984 hasta las aclamadas adaptaciones de Denis Villeneuve en 2021 y 2024, cada iteración ha buscado llevar el rico tapiz de "Dune" a la vida para una nueva generación de espectadores.

Del mismo modo, "Dune" ha dejado su huella en el mundo de los videojuegos, con numerosos títulos que se inspiran en su universo para crear experiencias de juego inmersivas que transportan a los jugadores a las arenas de Arrakis y más allá. Incluso en el ámbito de los cómics, "Dune" ha encontrado un lugar, con adaptaciones de novelas gráficas y spin-offs que exploran la rica mitología y las narrativas intrincadas de la creación de Herbert.

Actualmente, "Dune" se erige como un testimonio imponente del poder perdurable de la ficción especulativa para inspirar, provocar el pensamiento y encender la imaginación. Su influencia se extiende a través de medios y generaciones, dejando una marca indeleble en el panorama de la cultura popular y consolidando su lugar como un clásico atemporal del género.

Fase 2: Clasificación

“Dune” puede ser comprendida mediante cinco grandes dimensiones que estructuran su universo narrativo: temas, conceptos, acciones, símbolos y objetos.

Los temas constituyen el núcleo crítico de la obra. Herbert articuló su historia en torno al control del poder, la escasez de recursos, la intriga política, la manipulación de poblaciones, la explotación de territorios, el genocidio, la traición entre facciones, la construcción de la percepción colectiva y la conservación como forma de resistencia. Estas categorías representan fuerzas interconectadas que definen el conflicto central de la saga.

Los conceptos profundizan la dimensión filosófica/especulativa de la obra, estableciendo los límites tecnológicos impuestos por la Yihad Butleriana, la ética del poder y el sacrificio personal y colectivo, la evolución transformada en un proyecto consciente transgeneracional, la religión y las profecías instaladas en los colectivos humanos como instrumentos de dominación, el poder político convertido en un juego de supervivencia, y la ecología y el ambientalismo como ejes de toda civilización posible.

Las acciones describen los verbos que mueven el universo de Dune: controlar, explotar, dirigir, crear, manipular, trascender y subyugar. Estas son los motores de los personajes y las instituciones presentes en la historia, y que movilizan a todos los personajes y facciones, desde el Imperio hasta los Fremen.

Los símbolos condensan visualmente los imaginarios más poderosos de la saga, siendo el desierto el escenario de pureza y peligro, Shai-Hulud la fuerza la sagrada e indomable de Arrakis, el imperio como estructura de dominación, la religión como mecanismo de control y cohesión social, la tecnofobia heredada de la Yihad Butleriana, y la sororidad de la Bene Gesserit como el poder silencioso y transversal que afecta cada segmento de la vida en “Dune”.

Los objetos materializan las tensiones de la historia: la Biblia Católica Naranja como síntesis religiosa, las naves espaciales como símbolo del dominio interplanetario, las espadas como retorno obligado a la violencia cuerpo a cuerpo, el agua como recurso sagrado en Arrakis, la arena como entorno hostil y purificador, y la Especia Melange como eje de toda la economía y política del universo conocido.

En conjunto, estas cinco dimensiones revelan que Dune va más allá de ser una simplemente una aventura galáctica en un mundo de ficción, para convertirse en una alegoría sistemática sobre el poder, la supervivencia y la condición humana.



Figura 2. Mapa Conceptual de análisis de la clasificación

Fase 3: Apreciación

Desde el estreno de la obra maestra de Frank Herbert "Dune" en 1965, el cine de ciencia ficción ha quedado cautivado por el tema de la sobreexplotación de los recursos como motivo central. El intrincado universo de Herbert, donde la sustancia más valiosa del universo, la Especia Melange, impulsa la narrativa, sentó las bases para una gran cantidad de películas que seguirían su ejemplo.

En futuros distópicos, conflictos interestelares, y presentes alternativos, la sobreexplotación de un recurso sirve como un poderoso dispositivo narrativo, que refleja nuestras propias preocupaciones sobre la degradación ambiental, la avaricia corporativa y el colapso social.

"Dune" ha sido adaptada de varias formas, incluida una película de 1984 dirigida por David Lynch, dos miniseries en SciFi Channel (Frank Herbert's Dune, y Children of Dune), y las aclamadas adaptaciones de 2021 y 2024 de Denis Villeneuve. En cada iteración, la lucha por el control de la mezcla de especias impulsa la trama, dando forma al destino de civilizaciones enteras y provocando intrincadas maquinaciones políticas.

Siguiendo los pasos de "Dune", numerosas películas de ciencia ficción han explorado temas similares, tales como *Soylent Green*, *Elysium*, *Interstellar*, y *Mad Max: Fury Road*. En cada una de estas películas, la sobreexplotación de un recurso, la evolución humana, la religión y el poder político, sirven como telón de fondo para explorar temas complejos como el control, la codicia, el ambientalismo y el colapso social. Estas narrativas resuenan en el público porque reflejan preocupaciones del mundo real sobre nuestro propio consumo insostenible y las posibles consecuencias para las generaciones futuras.

La música, por su parte, no ha sido ajena a la influencia de la obra literaria de Frank Herbert. Desde el Rock hasta la música electrónica, pasando por el metal y el emo-core, "Dune" ha dejado su marca indeleble como una fuente de inspiración para muchos artistas a través de los años. Bandas importantes como Iron Maiden y Queen, entre otras, han tomado a Dune, su historia, sus parajes y personajes, como su musa para crear su música, y establecer una conexión directa con el universo que Herbert creó en los años 60.

Fase 4: Hipertextualidad

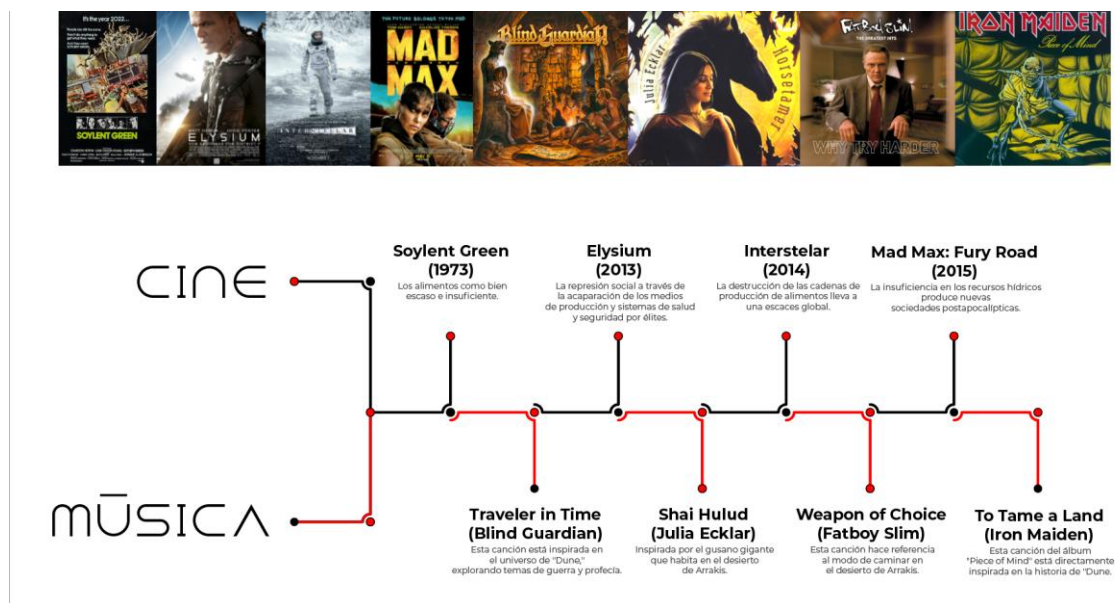


Figura 3. Cine y música analizados

Desde 1967, año en que "Dune" fue publicado por primera vez, la importancia y trascendencia de esta obra literaria en la cultura popular se ha visto reflejada en el número de obras que directa o indirectamente han sido inspiradas por este producto creativo de Frank Herbert, el universo cultural y simbólico que propone, e incluso, sus personajes y ambientes. La cantidad de obras en diferentes géneros que han tomado a Dune como fuente de inspiración es innumerable, y la influencia que ha tenido en el mundo del arte no puede ser reflejada en una lista.

Cine

División Social: La Élite vs. Los Oprimidos

- Los que Tienen y los que No Tienen: Tanto Dune como Elysium muestran una división marcada entre la élite y las masas oprimidas. En Dune, las Casas nobles (Atreides, Harkonnen y Corrino) poseen una enorme riqueza y poder, gobernando sobre vastas poblaciones que a menudo viven en pobreza o servidumbre. De manera similar, Elysium presenta un mundo donde los ricos viven en una estación espacial utópica y prístina llamada Elysium, mientras que la mayoría de la humanidad sufre en una Tierra devastada y superpoblada.
- Aislamiento de la Élite: El aislamiento de la élite en ambas historias subraya la gran desigualdad presente en estas sociedades. Los aristócratas de Dune están a menudo físicamente separados del pueblo común por sus lujosos palacios y las vastas distancias entre los planetas. En Elysium, la separación física de la élite de la Tierra refleja esto, ya que viven sobre el planeta en una representación literal de su estatus elevado.
- Resistencia y Rebelión: En ambas narrativas, las masas oprimidas resisten sus circunstancias. Los Fremen de Dune, el pueblo indígena de Arrakis, luchan contra sus opresores, lo que finalmente lleva a una revolución liderada por Paul Atreides. De manera similar, en Elysium, Max Da Costa representa la lucha desesperada de la población de la Tierra para infiltrarse en Elysium y reclamar los recursos que se les niegan.

Control de Recursos Esenciales

- La Especia y la Tecnología Médica: Tanto Dune como Elysium se centran en la monopolización de recursos críticos por parte de la élite. En Dune, la especia melange es la sustancia más valiosa del universo, y su control otorga poder sobre el viaje espacial, la extensión de la vida y las habilidades mentales mejoradas. Las Casas nobles y el Emperador luchan por el control de Arrakis, la única fuente de especia, sabiendo que quien controla la especia controla el universo.
- Monopolio y Explotación: En Elysium, la avanzada tecnología médica, específicamente las Med-Bays que pueden curar cualquier enfermedad, es monopolizada por los residentes de Elysium. Esta tecnología es un recurso que salva vidas y que deliberadamente se mantiene alejado de la mayoría de la población de la Tierra, creando una división marcada entre aquellos que viven en lujo y aquellos que sufren y mueren por condiciones prevenibles.
- Explotación de los Desfavorecidos: Ambas historias destacan cómo las clases dominantes explotan a los desfavorecidos para mantener su control sobre estos recursos. Los Fremen de Arrakis son utilizados como herramientas u obstáculos por las Casas gobernantes en su lucha por la especia, mientras que en Elysium, la población de la Tierra es explotada como mano de obra barata, mantenida en condiciones desesperadas para servir a las necesidades de los que viven en Elysium.

La Lucha por el Poder y la Autonomía

- La Búsqueda de la Autonomía: Un tema clave tanto en Dune como en Elysium es la lucha por la autonomía y la autodeterminación de los oprimidos. El ascenso de Paul Atreides

entre los Fremen y su eventual control sobre la especia simbolizan un cambio revolucionario en el poder, donde aquellos que fueron una vez oprimidos ganan control sobre el mismo recurso que dictaba su sometimiento.

- La Lucha de Max por la Igualdad: En Elysium, el viaje de Max representa la lucha por la igualdad y la justicia. Su misión de llevar los beneficios de los recursos de Elysium a la gente de la Tierra es una búsqueda para derrocar el orden establecido y redistribuir el poder y los recursos de manera

que beneficie a toda la humanidad, no solo a unos pocos seleccionados.

- Cambio Sistémico vs. Victoria Temporal: Aunque ambos protagonistas logran victorias significativas, Paul se convierte en el gobernante de un vasto imperio, y Max asegura que la población de la Tierra tenga acceso a la tecnología médica de Elysium, ambas historias dejan preguntas abiertas sobre las consecuencias a largo plazo y la sostenibilidad de estos cambios. En Dune, la victoria de Paul prepara el escenario para futuros conflictos y desafíos a su gobierno, mientras que Elysium termina con un futuro esperanzador pero incierto para la Tierra.

Música

To Tame a Land

Iron Maiden

The is the king of all the land
 In the Kingdom of the sands
 Of a time tomorrow
 He rules the sandworms and the Fremen
 In a land amongst the stars
 Of an age tomorrow
 He is destined to be a King
 He rules over every thing
 In the land called planet Dune
 Body water is your life
 And without it you would die
 In the deserted planet Dune
 Without a stillsuit you would fry
 On the sands so hot and dry
 In a world called Arrakis
 It is a land that's rich in spice
 The sandriders and the mice
 That they call the Muad'Dib
 He is the Kwisatz Haderach
 He is born of Caladan
 And will take the Gom Jabbar

He has the power to foresee
 Or to look into the past
 He's the ruler of the stars
 The time will come for him to lay claim his crown
 And then the foe, yes they'll be cut down
 You'll see, he'll be the best that there's been
 Messiah supreme, true leader of men
 And when the time for judgement's at hand
 Don't fret he's strong and he'll make a stand
 'Gainst evil the fire that spreads through the land
 He has the power to make it all end.

- **El Desierto de Arrakis:** En *Dune*, Arrakis es un planeta desértico y el único lugar donde se encuentra la especia melange, vital para el universo. El ambiente hostil de Arrakis pone a prueba a Paul, forjando su destino. "To Tame a Land" describe la dureza de Arrakis y el desafío de sobrevivir en ese entorno, destacando la transformación de Paul en un líder destinado.
- **Destino y Profecía:** Paul está predestinado a ser el Kwisatz Haderach, una figura mesiánica con gran poder. La novela sigue su viaje de aceptación de este destino. La canción resalta este destino inevitable, reflejando la carga de la profecía sobre Paul y su camino hacia el poder.
- **Lucha por el Poder:** En *Dune*, la lucha por Arrakis es una lucha por la especia y el control del universo. Paul debe enfrentarse a rivales poderosos para asegurar su posición. "To Tame a Land" captura esta batalla por el control de Arrakis, simbolizando la feroz competencia por dominar el planeta.
- **Resiliencia de los Fremen:** Los Fremen, el pueblo de Arrakis, son esenciales para el ascenso de Paul. Su conocimiento del desierto y su resistencia son clave en la narrativa. La canción reconoce la importancia de los Fremen en la victoria de Paul, destacando su papel crucial en la historia.

Fase 5: Análisis

A lo largo de la vasta extensión de la historia humana, ha emergido un tema recurrente: la utilización del control sobre recursos específicos, y el poder político y religioso como herramientas para afirmar el dominio sobre poblaciones y moldear las trayectorias de civilizaciones enteras. Estas narrativas sirven no sólo como recordatorios conmovedores de las intrincadas dinámicas de poder entrelazadas con el control de recursos, sino también como testimonios profundos del impacto duradero que tal manipulación puede ejercer en el escenario global.

Un ejemplo de esto son los cereales que sustentaron a las civilizaciones antiguas a lo largo de las riberas de los ríos Nilo y Tigris-Éufrates, recursos que no eran simplemente sustento; eran los ejes de las economías agrícolas y mecanismos mediante los cuales los gobernantes afirmaban su dominio sobre sus súbditos. Los intrincados sistemas de control ideados por faraones y emperadores, figuras autodenominadas como “divinas” para regular la distribución de cereales no sólo aseguraron la estabilidad de sus reinos sino que también perpetuaron estructuras de jerarquía y dependencia. “Lo que no sabían era que el suministro de alimentos de su espléndido reino dependía del Océano Índico y de los caprichos de El Niño en el lejano Pacífico suroeste” (Fagan, B. 2021).

Siglos después, el comercio de especias de la Edad Media, con su tentadora variedad de sabores y aromas exóticos, “el incienso y la mirra eran apreciados por sus aromas. Además, estas especias estaban estrechamente ligadas a la tradición cristiana” (Peters Kernan, S. 2017). La demanda de estos recursos en Europa sirvió como catalizador para la exploración, la colonización y la conquista, impulsados por el poder de los monarcas de la época. La búsqueda de especias como pimienta, canela y clavo estimuló el surgimiento de imperios marítimos y alimentó una feroz competencia entre las potencias europeas que competían por el control de lucrativas rutas comerciales.

En los anales de la historia colonial, la explotación de productos básicos como el azúcar y el caucho arroja una larga sombra de sufrimiento y opresión. “Para asegurar la rentabilidad de la esclavitud y producir el máximo “retorno de la inversión”, los propietarios de esclavos generalmente proporcionaban sólo el mínimo de alimentos y refugio necesarios para sobrevivir, y obligaban a sus esclavos a trabajar desde el amanecer hasta el atardecer” (Tucker, S. C, 2017. P151). Las extensas plantaciones del Caribe, donde los trabajadores esclavizados trabajaban bajo el sol sofocante para cosechar caña de azúcar, y las densas selvas del Congo, todo esto bajo la mirada indiferente de la iglesia católica, la complicidad de los musulmanes, y el yugo de las diferentes monarquías y repúblicas europeas y americana. Los pueblos autóctonos fueron sometidos a brutales trabajos forzados en la extracción de caucho, son crudos recordatorios del alto costo humano de la extracción incontrolada de recursos.

En esencia, estos momentos históricos subrayan el profundo y trascendental impacto que el control de los recursos, la política y la religión han tenido en el tejido de la civilización humana. Ya sean las antiguas rutas comerciales de la Ruta de la Seda o los oleoductos modernos que cruzan continentes, la búsqueda de control sobre los recursos sigue siendo una característica definitoria de la sociedad humana, un testimonio del ingenio y la locura de nuestra especie.

COMPARATIVO HISTÓRICO

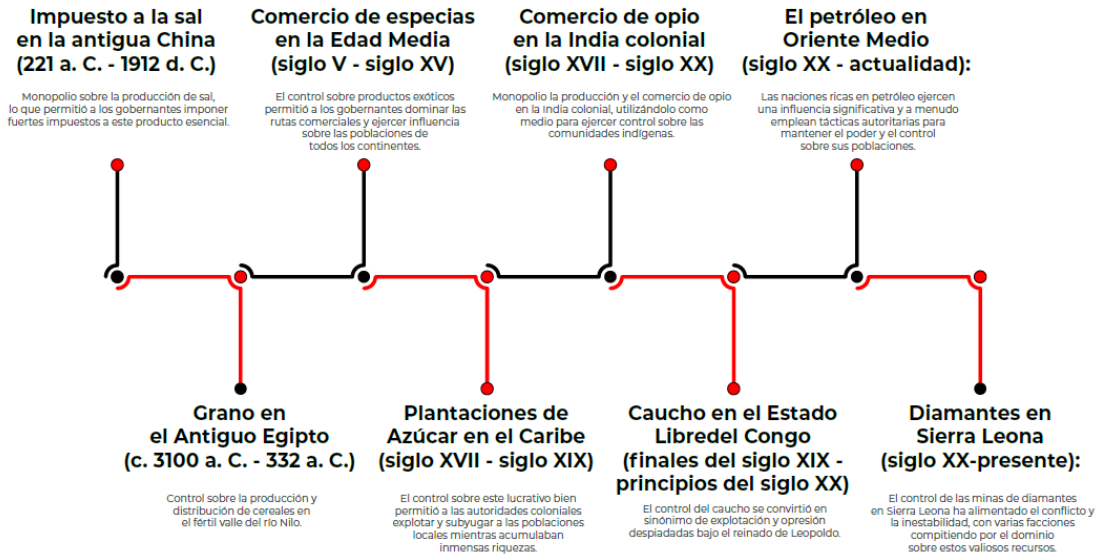


Figura 4. Comparativo Histórico.

Fase 6: Interpretación

La Especia Melange y los Combustibles Fósiles

• **Escasez y Dependencia:** En "Dune", la Especia Melange es la sustancia más valiosa del universo. Prolonga la vida, mejora las habilidades mentales y es esencial para la navegación espacial. Su escasez y la dependencia universal de ella reflejan la dependencia de nuestro mundo de los combustibles fósiles, especialmente el petróleo.

• **Control de Recursos:** Así como el planeta desértico Arrakis (Dune) es la única fuente de especia, ciertas regiones geopolíticas poseen vastas reservas de petróleo. Esta concentración lleva a alianzas estratégicas, conflictos e intervenciones, que recuerdan las luchas de poder por el control de Arrakis.

• **Impacto Ambiental:** La extracción de Especia Melange altera la ecología de Arrakis, lo que es un paralelo a la degradación ambiental y las consecuencias del cambio climático resultantes de la extracción y consumo de combustibles fósiles.

Las Grandes Casas y las Corporaciones Multinacionales

• **Concentración de Poder:** Las Casas nobles en "Dune" (Atreides, Harkonnen, Corrino) ejercen un inmenso poder político y económico, similar al que hoy tienen las corporaciones multinacionales que influyen en la política, la economía y la cultura globales.

- **Rivalidades Entre Casas:** Las maquinaciones, alianzas y traiciones entre las Grandes Casas reflejan las estrategias competitivas, fusiones y adquisiciones hostiles entre las corporaciones que luchan por la dominación del mercado.
- **Influencia Sobre Poblaciones:** Así como las Casas manipulan y controlan vastas poblaciones en diferentes planetas, las corporaciones influyen en el comportamiento del consumidor, los mercados laborales e incluso en las políticas gubernamentales a través del cabildeo y los medios de comunicación.

El Emperador Padishah y la Gobernanza Global

- **Autoridad Central:** El Emperador Padishah Shaddam IV actúa como la autoridad central, equilibrando el poder entre las Casas para mantener el control. Esto es análogo a los organismos de gobernanza global o superpotencias que median en las relaciones y conflictos internacionales.
- **Actos de Equilibrio:** La estrategia del Emperador de enfrentar a las Casas entre sí para evitar que alguna se vuelva demasiado poderosa se asemeja a cómo los países dominantes o instituciones fomentan divisiones o alianzas para mantener el equilibrio global.

La Religión como Herramienta de Control

- **La Misionaria Protectiva:** La difusión de creencias religiosas por parte de las Bene Gesserit para manipular sociedades se asemeja a cómo la religión o la ideología pueden ser utilizadas dentro de los sistemas capitalistas para justificar acciones, pacificar poblaciones o fomentar culturas consumistas.

Las Bene Gesserit y las Instituciones Influyentes

- **Influencia Desde las Sombras:** La hermandad Bene Gesserit opera desde las sombras, guiando resultados políticos y genéticos a lo largo de generaciones. Esta manipulación secreta puede compararse con los think tanks influyentes, grupos de presión o incluso conglomerados mediáticos que moldean la opinión pública y las políticas desde detrás de la escena.
- **Planificación a Largo Plazo:** Su programa de cría de siglos de duración para producir al Kwisatz Haderach refleja la planificación estratégica a largo plazo que se ve en ciertas agendas institucionales, ya sea en avances tecnológicos, ingeniería social o cambios políticos.

Los Fremen y los Movimientos Indígenas/Populares

- **Resistencia y Adaptación:** Los Fremen, indígenas de Arrakis, se han adaptado a su duro entorno y resisten el control externo. Su lucha refleja la de las comunidades indígenas en todo el mundo, que luchan por la autonomía, la protección del medio ambiente y la preservación cultural frente a la explotación capitalista.
- **Valor del Conocimiento:** El profundo entendimiento de los Fremen de su entorno y sus prácticas sostenibles contrasta con los enfoques explotadores de los poderes externos, destacando la importancia del conocimiento local y la gestión responsable.

Los resultados derivados de esta investigación serán:

- Un afiche animado, producto avalado por MinCiencias como “producción asociada sustentada en el lenguaje audiovisual” (MinCiencias, 2024. p. 92-93), ambientado en el mundo de “Dune”.

CHOAM y los Consorcios Económicos

- **Monopolio del Comercio:** La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (CHOAM) controla todos los asuntos económicos en el universo de Dune. Este monopolio se asemeja a las organizaciones de comercio global o consorcios que dictan términos comerciales, estándares y políticas económicas.
- **Decisiones Impulsadas por el Lucro:** Las decisiones dentro de CHOAM están impulsadas por el lucro, a menudo a expensas del bienestar planetario o el equilibrio ecológico, reflejando las críticas a las entidades capitalistas que priorizan el beneficio sobre las personas y el planeta.

Conclusión

Dune, de Frank Herbert, sirve como un espejo de nuestra sociedad actual, reflejando la compleja danza del poder político y cultural, el control de los recursos y la ambición humana que caracteriza tanto su universo fantástico como la historia humana en general, y las estructuras modernas en particular, en el nuestro. La exploración de la novela sobre las consecuencias de monopolizar recursos esenciales, las maquinaciones de entidades poderosas y la resiliencia de los grupos marginados ofrece un profundo comentario sobre las estructuras y desafíos del sistema capitalista moderno.

Proyecto Final

Se producirá un afiche animado donde se explora los elementos principales de Dune: Paul Atreides y su papel protagónico en la historia. Shai Hulud, el gusano gigante que habita en

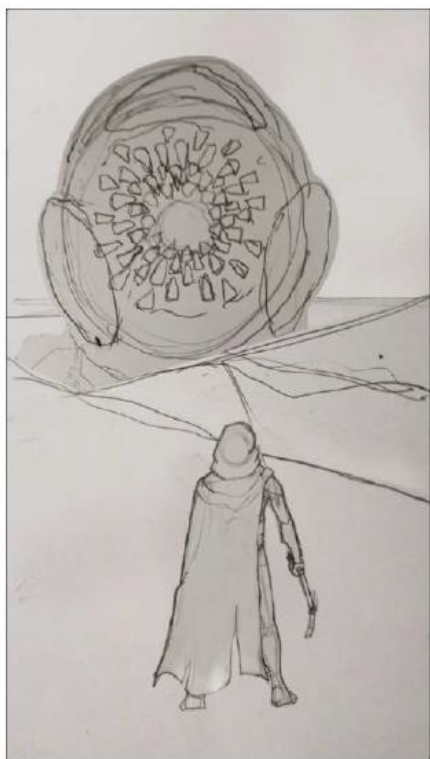


Figura 7. Rough Art.



Figura 8. Color.

Tabla 2

Análisis Individual y Comparativo

Categoría	Dune	Soylent Green	Elysium	Interstellar	Mad Max: Fury Road
Control	Control imperial del acceso a la especia	Control corporativo de alimentos	Control elitista de salud y tecnología	Control científico selectivo de la supervivencia	Control violento del agua
Escasez	Especia como recurso único y limitado	Alimentos insuficientes	Recursos médicos inaccesibles	Colapso agrícola global	Escasez extrema de agua
Intriga política	Conflictos entre Casas y el Emperador	Ocultamiento político-corporativo	Conspiraciones estatales y corporativas	Tensiones entre ciencia y gobierno	Disputas entre facciones
Manipulación	Religiosa, genética y simbólica	Manipulación informativa	Manipulación tecnológica y legal	Manipulación de la esperanza	Propaganda de dominación
Explotación	Arrakis y los Fremen	Mano de obra y cuerpos	Trabajo y cuerpos marginados	Explotación del sacrificio humano	Explotación física extrema
Genocidio	Aniquilación y abandono poblacional	Muerte masiva por hambre	Exclusión letal de los pobres	Extinción progresiva humana	Eliminación de comunidades
Traición	Pactos rotos entre Casas	Traición a la verdad pública	Traición del sistema a la población	Decisiones éticamente ambiguas	Traiciones internas
Percepción	Mito y profecía construida	Normalización del consumo	Ilusión de igualdad	Narrativa de salvación	Miedo como forma de control
Conservación	Saberes Fremen y adaptación	Ausente o negada	Inexistente	Búsqueda de preservación	Sobrevivencia básica

Nota. Se confrontaron las nueve categorías con cada una de las obras seleccionadas.

Tabla 3

Patrón Principal

Patrón principal	Descripción analítica	Alcance narrativo
La administración de la escasez como mecanismo central de poder	El control, la manipulación y la explotación de recursos vitales permiten a élites políticas y económicas organizar la sociedad, legitimar la desigualdad y decidir quién vive y quién muere	Articula los conflictos, jerarquías y procesos de resistencia en todas las obras

Nota. Se estableció el patrón principal que relaciona cada una de las obras.

Tabla 4

Patrón Emergente

Patrón emergente	Categorías asociadas	Manifestación recurrente	Sentido crítico
Concentración del control	Control, Escasez	Monopolio del acceso a recursos vitales	Producción estructural de desigualdad
Manipulación simbólica	Manipulación, Percepción	Uso de ideología, tecnología o mito	Naturalización del orden dominante
Explotación de territorios y cuerpos	Explotación, Escasez	Uso intensivo de poblaciones y ecosistemas	Deshumanización y colapso ambiental
Intriga y traición política	Intriga política, Traición	Alianzas inestables y conspiraciones	Inestabilidad como estrategia de poder
Violencia estructural y genocidio	Genocidio, Control	Eliminación directa o abandono poblacional	Normalización de la muerte masiva
Conservación como resistencia	Conservación, Percepción	Saberes locales y prácticas sostenibles	Alternativas éticas frente al colapso

Nota. Se establecieron los patrones secundarios emergentes, asociándolos con las categorías de análisis.

Tabla 5

Patrones Emergentes del Análisis Comparativo

Categoría de análisis	Patrones emergentes asociados	Justificación analítica
Control	Concentración del control; Violencia estructural y genocidio	El control del recurso permite decidir el acceso a la vida y la supervivencia
Escasez	Concentración del control; Explotación de territorios y cuerpos	La escasez legitima la apropiación y la desigualdad estructural
Intriga política	Intriga y traición política; Concentración del control	Las disputas estratégicas reorganizan el poder sin cuestionar el sistema
Manipulación	Manipulación simbólica; Violencia estructural y genocidio	La construcción ideológica normaliza la exclusión y la muerte
Explotación	Explotación de territorios y cuerpos; Concentración del control	El beneficio se sostiene en el uso intensivo de poblaciones y ecosistemas
Genocidio	Violencia estructural y genocidio; Concentración del control	La eliminación masiva aparece como consecuencia extrema del sistema
Traición	Intriga y traición política; Manipulación simbólica	La ruptura de pactos refuerza la inestabilidad funcional al poder
Percepción	Manipulación simbólica; Conservación como resistencia	La percepción puede legitimar el dominio o habilitar conciencia crítica
Conservación	Conservación como resistencia; Explotación de territorios y cuerpos	Las prácticas sostenibles surgen como respuesta al colapso y la explotación

Nota. Se justifica la relación entre las categorías de análisis y los patrones emergentes.

Conclusiones

Esta investigación permitió confirmar que *Dune*, de Frank Herbert, constituye una alegoría política, ecológica, religiosa, y social de profunda vigencia. A través del análisis comparativo con las obras cinematográficas *Soylent Green*, *Elysium*, *Interstellar* y *Mad Max: Fury Road*, ha sido posible identificar un patrón estructural compartido entre estas: la administración de la escasez como mecanismo central de poder, en el que el control de recursos vitales, ya sea la especia Melange, el alimento, el agua o la tecnología médica determina las jerarquías sociales, legitima la desigualdad, los focos de represión y decide quién tiene derecho a sobrevivir.

El análisis de las nueve categorías (control, escasez, intriga política, manipulación, explotación, genocidio, traición, percepción y conservación) reveló que estas narrativas no funcionan de manera aislada, ya que forman parte de una tradición crítica dentro de la ciencia ficción especulativa que dialoga activamente con procesos históricos reales: el colonialismo, la explotación extractivista, la monopolización de bienes estratégicos y la manipulación ideológica de las poblaciones.

Desde el ámbito del diseño gráfico y la cultura visual, el proyecto demostró que la animación es un medio eficaz para articular reflexiones críticas complejas de manera accesible y evocadora. El afiche animado resultante logra conectar el imaginario visual de *Dune* con referentes históricos reales, proponiendo una lectura que trasciende el entretenimiento para instalarse en el terreno de la crítica cultural que resulta ser atemporak. Entre los hallazgos más significativos se destaca que *Dune* anticipa problemáticas contemporáneas tales como la crisis ambiental, la concentración del poder en corporaciones y élites, y la instrumentalización de la religión, con una precisión que explica su vigencia después de más de seis décadas después de su publicación. Esta capacidad predictiva y simbólica es precisamente lo que ha asegurado su influencia en la literatura, el cine, la música, los videojuegos y el cómic.

Finalmente, este trabajo reafirma el valor de la ciencia ficción como espacio de pensamiento crítico y resistencia imaginativa tanto para autoras y autores como para lectoras y lectores. En un contexto global (actual e histórico) donde la escasez de recursos, el cambio climático, la represión política y social, y la concentración del poder siguen siendo problemáticas urgentes, obras como *Dune* ofrecen un espejo de las contradicciones humanas, además de un horizonte desde el cual imaginar alternativas. El diseño gráfico, en este sentido, tiene la responsabilidad y la capacidad de vtransferir esas reflexiones hacia públicos más amplios.

Referencias

Senior, W. A. (2006). Frank Herbert's prescience: Dune and the modern world. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 17(4), 371.
<https://link.gale.com/apps/doc/A218817916/AONE?u=anon~ff3069c8&sid=googleScholar&xid=85a5d9ea>

West, N. (2021). Good colonizer, bad colonizer: "Dune" and the sixties. Gallatin Research. <https://confluence.gallatin.nyu.edu/sections/research/good-colonizer-bad-colonizer-dune-and-the-sixties>

Wagner, K., & Jörg, S. (Eds.). (2022). Cinema, religion and the desert. *Journal for Religion, Film and Media (JRFM)*, 8(1). <https://doi.org/10.25364/05.8:2022.1>

Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. Verso. <https://files.libcom.org/files/fredric-jameson-archaeologies-of-the-future-the-desire-called-utopia-and-other-science-fictions.pdf>

Mould, O. (2021, octubre 28). *Dune: A prophetic tale about the environmental destruction wrought by the colonisation of Africa*. The Conversation. <https://theconversation.com/dune-a-prophetic-tale-about-the-environmental-destruction-wrought-by-the-colonisation-of-africa-170583>

Fagan, B. (n.d.). *Ancient Egypt's great hunger*. Popular Archeology. <https://popular-archaeology.com/article/ancient-egypts-great-hunger/>

Kernan, S. P. (2017, 28 marzo). The medieval spice trade. <https://dcc.newberry.org/?p=14381>

Historical Context: Facts About the Slave Trade and Slavery. (n.d.). *Gilder Lehrman Institute of American History*. <https://www.gilderlehrman.org/history-resources/teacher-resources/historical-context-facts-about-slave-trade-and-slavery>

Tucker, S. C. (Ed.). (2017). *Encyclopedia of the Atlantic World, 1400–1900: Europe, Africa, and the Americas in an Age of Exploration, Trade, and Empires* (Vol. 1, p. 151). ABC-CLIO.

Anexos

Anexo 1:

Link del producto animado:

<https://www.youtube.com/shorts/p4gSthSjuUY>

Link de la Vitácora

<https://heyzine.com/flip-book/c9c1f92ade.html>