

LOS DOCE PASOS DEL HÉROE- VOGLER

DUNE

Director: Denis Villeneuve

Escritores: Denis Villeneuve, Jon Spaihts, Eric Roth

Reparto principal: Timothée Chalamet, Zendaya, Rebecca Ferguson, Oscar Issac

Género: Ciencia Ficción, Drama, Aventura

País: Estados Unidos

1- EL MUNDO ORDINARIO.

Nuestro héroe, Paul Atréides es el hijo del Duque Leto Atréides, gobernador del planeta Caladan y de Lady Jessica una poderosa Bene Gesserit (brujas). Paul es un joven habilidoso, ya que ha crecido aprendiendo tanto el arte de la lucha como las habilidades de su madre. Al duque se le asigna por comanda del emperador el gobierno de Arrakis, un planeta cubierto de un hostil desierto para vigilar la extracción de la especia uno de los bienes más codiciados del universo.

Paul y su familia deben trasladarse a Arrakis para gobernar y dejar atrás Caladan.

2- LA LLAMADA A LA AVENTURA .

Cuando la reverenda madre de las Bene Gesserit pone a prueba a Paul, él descubre que es un candidato a la profecía más esperada y que es posible que sea “El Elegido”, un mesías. Se da cuenta que ha nacido con un destino mucho más grande que él mismo.

3- EL RECHAZO DE LA LLAMADA.

Al darse cuenta de esa posibilidad, Paul siente diversas emociones, la primera es dubitación, no cree que sea cierto ni que le corresponda a él convertirse en el superhumano denominado Kwisatz Haderach. Notamos también un rechazo por parte de Paul, al no haber pedido él tal responsabilidad.

4- ENCUENTRO CON EL MENTOR.

La figura de mentor en esta historia le corresponde a Lady Jessica, la madre de Paul. Ella educó a Paul según las tradiciones de las Bene Gesserit y le enseñó el dominio de sus habilidades. Cuando llega el momento de explicar a Paul su relevancia en el universo y lo importante que es, es ella quien le transmite dicho conocimiento.

5- LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL.

La travesía de nuestro héroe, Paul, comienza con su viaje a Arrakis con toda su familia y amigos. Deja la comodidad de su hogar en Caladan y se traslada a un mundo completamente distinto donde nuevas aventuras y misterios le esperan.

6- PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.

El contraste entre Caladan y Arrakis es notable, y Paul lo comprueba en la expedición para ver las cosechadoras de la especia. Debido a un error técnico la cosechadora no es capaz de evacuar al aparecer un gusano de arena y las naves de los Atreides bajan a socorrer a los trabajadores. En este momento, Paul repara en los peligros del desierto y el nuevo mundo cuando por culpa de la especia, que provoca visiones, casi es tragado por el gusano de arena. Gracias a Gurney Halleck, un soldado fiel, Paul se sube a la nave con tiempo suficiente. Allí Paul comprende las diferencias entre los dos mundos y empieza a adaptarse.

7- LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA.

Debido a la especia, Paul tuvo una muy vívida visión. En ella ve a Chani, la chica Fremen, como en cada uno de sus sueños, aunque esta vez es distinto, hasta comparten un beso, un encuentro amoroso. Ese momento se termina cuando en esa misma visión Paul cree haber visto su propia muerte. Luego comprende que es todo parte de la profecía pero todavía no sabe lo que significa.

8- LA ODISEA O CALVARIO.

El gran conflicto se acerca, el ejercito de Harkonnen se prepara para la batalla. Invaden el palacio de Arrakis gracias a la traición del doctor. En esta batalla hay un claro perdedor, y son los Atreides. El Duque Leto, el padre de Paul, fallece en el conflicto y Paul y su madre consiguen escapar, pero ahora se ven las caras con los desafíos del desierto.

9- LA RECOMPENSA.

Después de la muerte de su padre y la pérdida de su reino, Paul tiene una crisis personal. Comienza pensando que su destino es una maldición pero acaba comprendiendo que es una oportunidad y la salvación de todo lo que a él le importa. Sus visiones y sueños se vuelven diurnos y le ayudan a salir de las dificultades que se le presentan, como su supervivencia dentro de la tormenta de arena.

10- EL CAMINO DE REGRESO.

Debido a las visiones, Paul está decidido a seguir su aventura por el desierto para encontrar a los Fremen. A través de estas se comunica con distintos individuos que le conducen hasta su destino, Chani es recurrente en esas visiones aunque en las últimas aparece un hombre que lo guía por ese recorrido. Paul y su madre continúan su camino por el desierto hasta que, al final, consiguen encontrar un grupo de Fremen.

11- LA RESURRECCIÓN.

Cuando sucede el encuentro con los Fremmen, el jefe de estos reconoce a Paul de una visita al palacio. En ese momento también aparece Chani, por primera vez Paul se da cuenta que sus visiones se convierten en realidad. El jefe decide permitir que regresen con ellos a su hogar, pero uno de los Fremmen se niega. Ese hombre (Jamis) resulta ser el mismo que le guió en sus últimas visiones. Jamis reta a los Arteides a una batalla a muerte y Paul la acepta. Aquí llega un momento clave de la historia, donde Paul debe tomar una decisión importante. Durante el preparatorio de la batalla Chani le otorga un cuchillo, el cumplimiento de otra de sus visiones. Además las voces le comunican que para convertirse en Kwisatz Haderach debe morir y no matar. La resolución de la batalla acaba siendo victoriosa para Paul y acaba matando a Jamis.

12- EL RETORNO.

A partir de este punto, Lady Jessica pide que los dejen marchar y los ayuden a poder llegar a su hogar en Caladan, a lo que Paul se niega ya que desea continuar su aventura en Dune y conocer más sobre su pueblo. Siente que su destino y obligación está en Arrakis y allí es donde se va a quedar. Al final, Paul y su madre se dirigen hacia el hogar de los Fremmen a través del desierto.