MAGAZINE DIGITAL · Fotografía · Literatura · Artes

Maraña #16

CABEZA >> **OJO** >> **CORAZÓN**

Otoño 2026




© Rafa Cabrera

«Aliquindoi»

SUMARIO Nº16

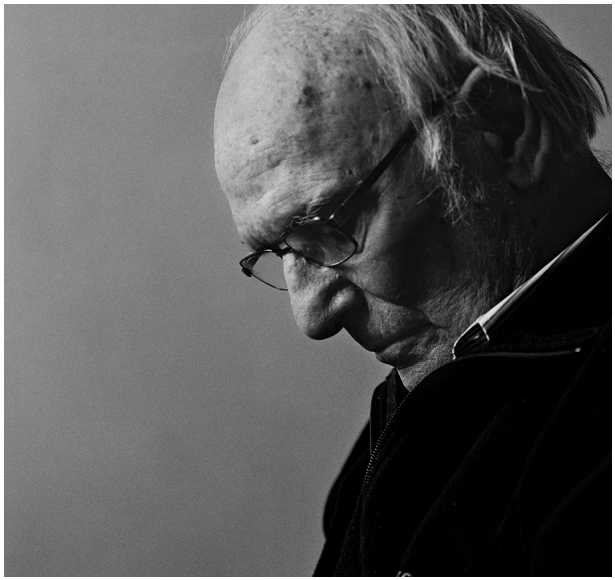
07 Editorial

08-19 Al Taha Festival



20-25 Ávaro Retana

26-43 Oscar Fdez. Orengo





44-57 Latidos

58-71 Dentro del Abismo



74-79 Los Tres Eclipses: Capítulo I

80-93 Dune:más allá del arte,
la especia y el Universo





Colectivo LA ARAÑA

Fotografía · Literatura · Artes

© Rafa Cabrera





EDITORIAL

Si algo nos distingue y enorgullece
es mostrar la diversidad en todas sus
facetas, sin meternos en berenjenales
o sumergiéndonos hasta el fondo,
caminando entre realidad y ficción, entre
blanco, negro y arco iris y, como siempre,
con nuestro máximo respeto y admiración
al artista.

¡Gracias a todas y cada una de las
personas que nos leéis y esperáis el
siguiente número!

Esther Rebola
(Colectivo La Araña)



Texto: Jose Antonio García Salguero (Alcalde de La Taha)
Ilustración: Emily Pranger
Fotografía: Rafa Cabrera



AL ~ TAHA
FESTIVAL

Música, territorio y comunidad

Al Taha Festival comenzó a tomar forma en 2023, cuando asumí la Alcaldía de La Taha. Desde el principio tenía claro que uno de nuestros grandes retos debía ser generar vida en nuestros pueblos, atraer visitantes y contribuir a la economía local, pero sin renunciar a aquello que nos hace diferentes. Al contrario: haciendo de nuestra identidad el punto de partida.

Así nació la idea de crear un festival de música que no necesitara grandes escenarios, porque nuestros escenarios ya estaban aquí: las eras, las plazas, las pequeñas iglesias y los rincones de nuestros pueblos. Lugares que durante generaciones han servido para trabajar, encontrarse, celebrar y compartir la vida, y que durante unos días se transforman en espacios para escuchar música.

Pero Al Taha Festival no nació únicamente pensando en quienes pudieran visitarnos. Nació también para nosotros.

La Taha está formada por siete pequeños pueblos y queríamos que la música sirviera como un hilo que los conectara, que nos hiciera recorrer nuestro propio municipio y volver a encontrarnos unos con otros. Durante esos días se camina de una era a una iglesia, de una plaza a otro pueblo, y el público termina formando parte de algo que va mucho más allá de una programación cultural.

Porque Al Taha Festival entiende la **cultura como una herramienta de encuentro y de desarrollo comunitario**. Vecinos, asociaciones, artistas y visitantes participan de un proyecto común en el que el territorio no es simplemente el escenario: es una parte esencial de lo que sucede.

Desde el principio tenía bastante claro el espíritu artístico que quería para el festival, pero una idea así necesitaba una mirada capaz de darle forma. Entonces pensé en mi amigo **Miguel Hiroshi**, músico y profundo conocedor de este mundo, y le propuse asumir la dirección artística.

Desde entonces, Ayuntamiento y dirección artística hemos ido construyendo juntos la personalidad de Al Taha: un festival profundamente ligado a La Taha y, al mismo tiempo, con una clara ambición artística. A este camino se ha incorporado también la **Asociación Balate Abajo**, nacida alrededor del propio festival y fundamental en su desarrollo.



David de Arahal



Sandra Carrasco



Miguel Hiroshi



La Banda Morisca



Wakalavic



Gipsy Floyd



Mercedes Luján



Jorge Pardo



Sabrina Romero

Esa identidad artística se articula alrededor de cuatro grandes líneas curatoriales.

Flamenco de Altura, que apuesta por grandes artistas capaces de dialogar con la tradición desde una mirada propia y contemporánea.

Música en las Iglesias, donde la música clásica y espiritual encuentra en nuestros pequeños templos espacios de escucha íntima, en los que la arquitectura, la acústica y el silencio forman parte de la experiencia.

Música de Raíz, que parte de nuestra propia tradición alpujarreña y la pone en conversación con músicas populares y tradicionales de otros lugares del mundo.

Y **Campo Abierto**, el territorio más experimental del festival, donde la creación sonora, las nuevas músicas y la electrónica dialogan con el paisaje rural.

Así pueden convivir, en apenas unos días, una iglesia centenaria y una propuesta experimental, el flamenco y la electrónica, las músicas de la Alpujarra y las de otros rincones del mundo. **Tradición y vanguardia compartiendo un mismo territorio**.

Pero Al Taha tampoco quiere ser únicamente una sucesión de conciertos.

Queremos que quien venga viva La Taha durante todo el día: caminar por nuestros senderos, conocer nuestra historia, participar en talleres y actividades, descubrir nuestra gastronomía y terminar escuchando una música extraordinaria mientras cae la tarde sobre una era o dentro de una pequeña iglesia.

La intención es que resulte difícil separar la música del lugar donde se ha escuchado. Que alguien recuerde un concierto, pero también el camino para llegar hasta él, una conversación, el silencio de una iglesia, una comida compartida o la montaña recortándose mientras comienza a sonar la música.

Después de tres ediciones, el público continúa creciendo. Pero nuestra aspiración nunca ha sido convertir Al Taha en un festival de grandes aglomeraciones. Perderíamos precisamente aquello que lo hace especial: **la cercanía entre músicos, público, paisaje, patrimonio y vecinos**.

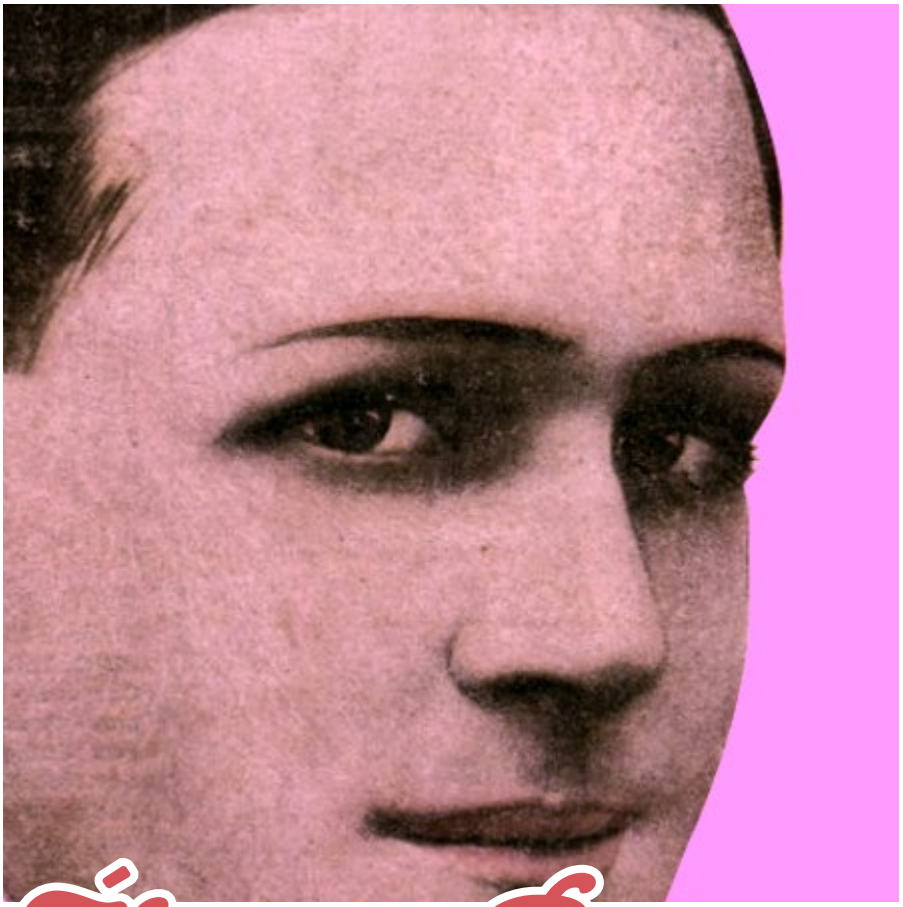
Aquí no existe una frontera clara entre el festival y el pueblo porque, durante esos días, el pueblo entero forma parte del festival.

El reto ahora es consolidarlo y encontrar instituciones, empresas y personas que comprendan el valor de apoyar proyectos culturales de esta escala. Festivales que quizá nunca reunirán multitudes, pero que pueden conseguir algo igualmente importante: generar economía, fortalecer una comunidad, mantener vivos nuestros pueblos y demostrar que desde un territorio pequeño también se pueden construir propuestas culturales de enorme altura artística.

Porque Al Taha Festival nació, en el fondo, de una idea sencilla: que la cultura puede unir a las personas.

Que una canción puede llevarnos de un pueblo a otro. Que tradición y vanguardia pueden sentarse juntas. Y que siete pequeños pueblos de la Alpujarra pueden abrir sus puertas durante unos días y decir al mundo: **ven, escucha, camina, comparte y descubre nuestra forma de vivir**.





Álvaro Retana

26-10-1890 - 10-02 1970

Álvaro **Retana**

«El novelista más guapo del mundo»

Nace en el barco que hace la travesía a Filipinas, es hijo de Wenceslao Retana, político y gobernador de Huesca y Teruel.

Escritor «sicalíptico», prolífico compositor, ilustrador, diseñador de moda, y famoso por sus novelas cortas eróticas.

Compositor de cuplés; «Ven y ven», «La Tirana de Trípili», «Batallón de Exploradoras», «El Majo Zalamero», etc.

Republicano y amigo de Hazaña, sus composiciones interpretadas por las cupletistas más famosa de la época; La Bella Chelito, Teresita Zazá, La Goya, entre otras grandes. Retana fiel cuidador de su inmaculada imagen, acude a las manifestaciones del primero de mayo con un mono de obrero confeccionado en seda.

Es represaliado en 1939 y condenado al ostracismo, Retana fallece el 11 de febrero en Torrejón de Ardoz.

Su legado permanece, el legado del novelista más guapo del mundo.

EL MAJO ZALAMERO

Riñeron por mis favores
dos toreros y un marqués;
y el caso es que yo no quiero
a ninguno de los tres.

Porque yo adoro al majo
que en la verbena vi
y, zalamero, supo
enamorarse de mí.

Que a mi reja no falta una noche
y que en calesa va a pasear
con su maja querida, del brazo,
y así suele siempre cantar:
¡Ay! mi chiquilla, ay mi chispera,
tuya es mi vida entera.



BATALLÓN DE EXPLORADORAS

Las chicas de mi barrio ayer han decidido formar un regimiento que va a quitar el hipo

Serán exploradoras valientes de una vez por si alguien las ataca saberse defender y por eso yo a las chicas mandaré

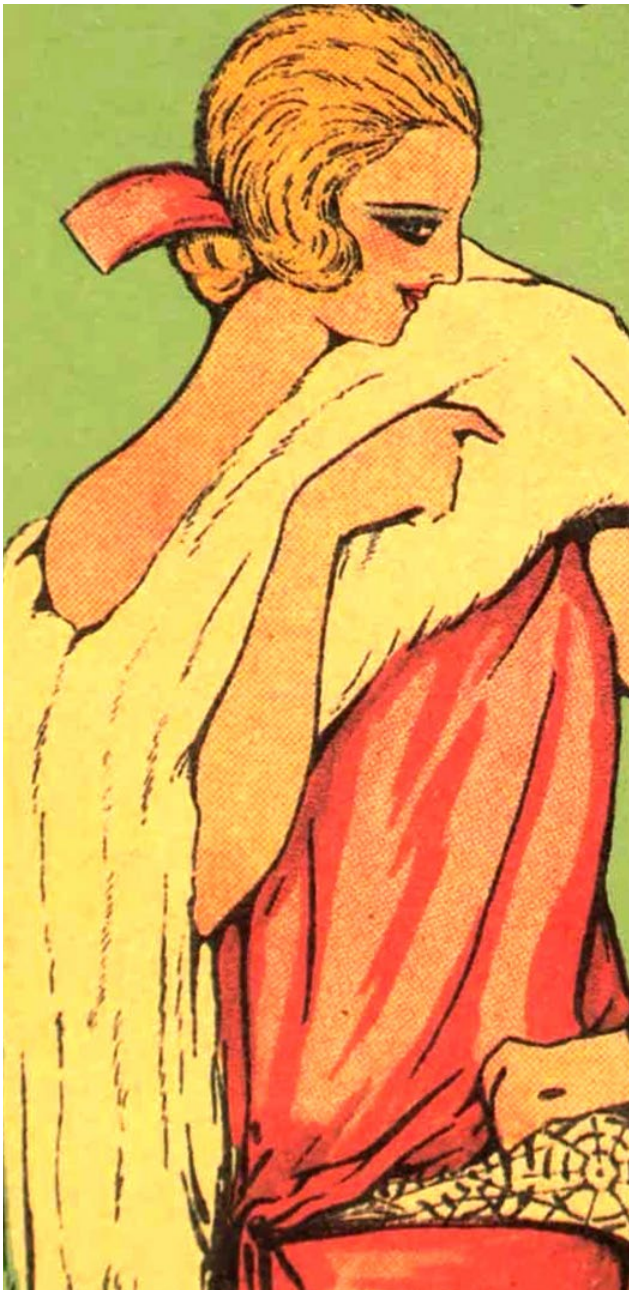
Cuando salga el batallón por Madrid a pasear causará la admiración, por lo bién «formas» que están, y podrán ustedes ver, si el frente es colosal, pues también la retaguardia es hermosa de verdad.



RÍE LA LUNA

Tengo cuatro pretendientes
y a todos quiero con ansia loca
que suplican impacientes
los tiernos besos que da mi boca;
que soy caprichosa dicen,
y que no tengo corazón,
pero todos me lo piden
jurando siempre dulce pasión

Colombina
Colombina
eres pérfida y voluble cual ninguna
y por eso de tus novios
ríe la luna
ríe la luna







RETRATOS

Oscar Fdez. Orengo

Oscar Fdez. Orengo
FOTÓGRAFO

Mi interés por la fotografía llegó a través de mi gran pasión por el cine. Desde bien adolescente nunca escondí mi gran ilusión por llegar algún día a dirigir películas. Que ambas disciplinas artísticas se fusionaran en una sola era una cuestión de tiempo.

Sobre la fotografía, lo que más me interesó fue el género del retrato a la vez que su singular y valiosa capacidad para construir una memoria compuesta de imágenes fijas. Precisamente este amplio concepto de memoria ligada a la fotografía documental sobre una parte del mundo del cine se convirtió en mi proyecto personal fotográfico más querido y ambicioso, un proyecto tan inabarcable como interminable al que dedicaré toda mi vida. Asumir esta responsabilidad y compromiso bajo una constancia férrea procurando que este gran archivo fotográfico siga creciendo exponencialmente cada año.

Mi preferencia para el retrato es en sus lugares y espacios más cotidianos, esos que transita todos los días o los que visita de vez en cuando. Crear un clima de confianza mutua es esencial para mí, disipar la incomodidad o la timidez de posar frente a una cámara fotográfica en manos de un extraño. Otro factor considerable para hacer un retrato es el tiempo, al menos disponer del suficiente para buscarlo a través de la mirada, el retrato nunca sabes dónde está o si este finalmente aparecerá. Tal vez lo hallamos en un gesto de sus manos, en su mirada que esquiva el eje de la cámara o en su mirada directa para desafiar a quien le mira, lo podemos encontrar en ese delicado equilibrio entre el cuerpo y el espacio que ocupa.

La armonía de los elementos en cuadro, la luz precisa para invocar a la belleza y la dirección e intención de la mirada de quien retratamos. Todo esto forma parte del retrato.

En el año 1993 me compré mi primera cámara fotográfica y desde entonces no he parado de hacer fotografías. La serie de retratos que aquí muestro forman parte de un proyecto fotográfico que llevo años realizando que lleva por título «Somos cultura». Están realizados con una cámara Hasselblad 500 CM, en formato 6x6 y película en blanco y negro. Pienso que el cine, la música, la literatura, las artes plásticas, el teatro y la cultura en general nos enriquecen y nos forman como personas, potenciando nuestra mirada, nuestra sensibilidad y nuestro pensamiento crítico. La cultura nos hace más humanos en un mundo ya tan desquiciado y deshumanizado por eso la gran importancia para mí de transmitir esta idea a través de la única herramienta que he aprendido a utilizar correctamente.



Nazario



Agustí Villaronga y Blanca Portillo



Amorante



Niño de Elche



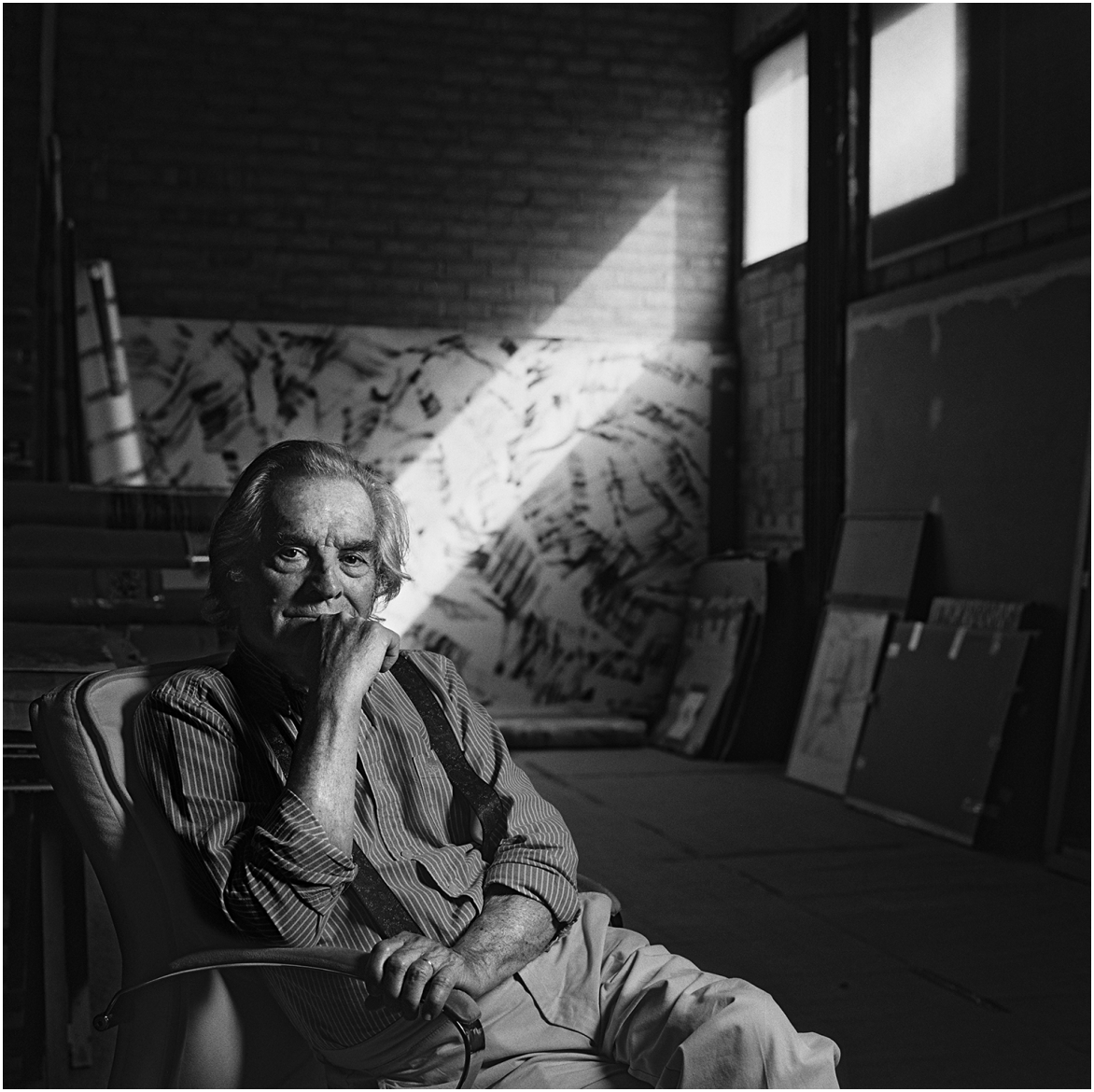
Emma Suárez



Jaume Plensa



Jerry González



José Antonio Sistiaga



José Luis Guerin



Lee Ranaldo y Raül Refree



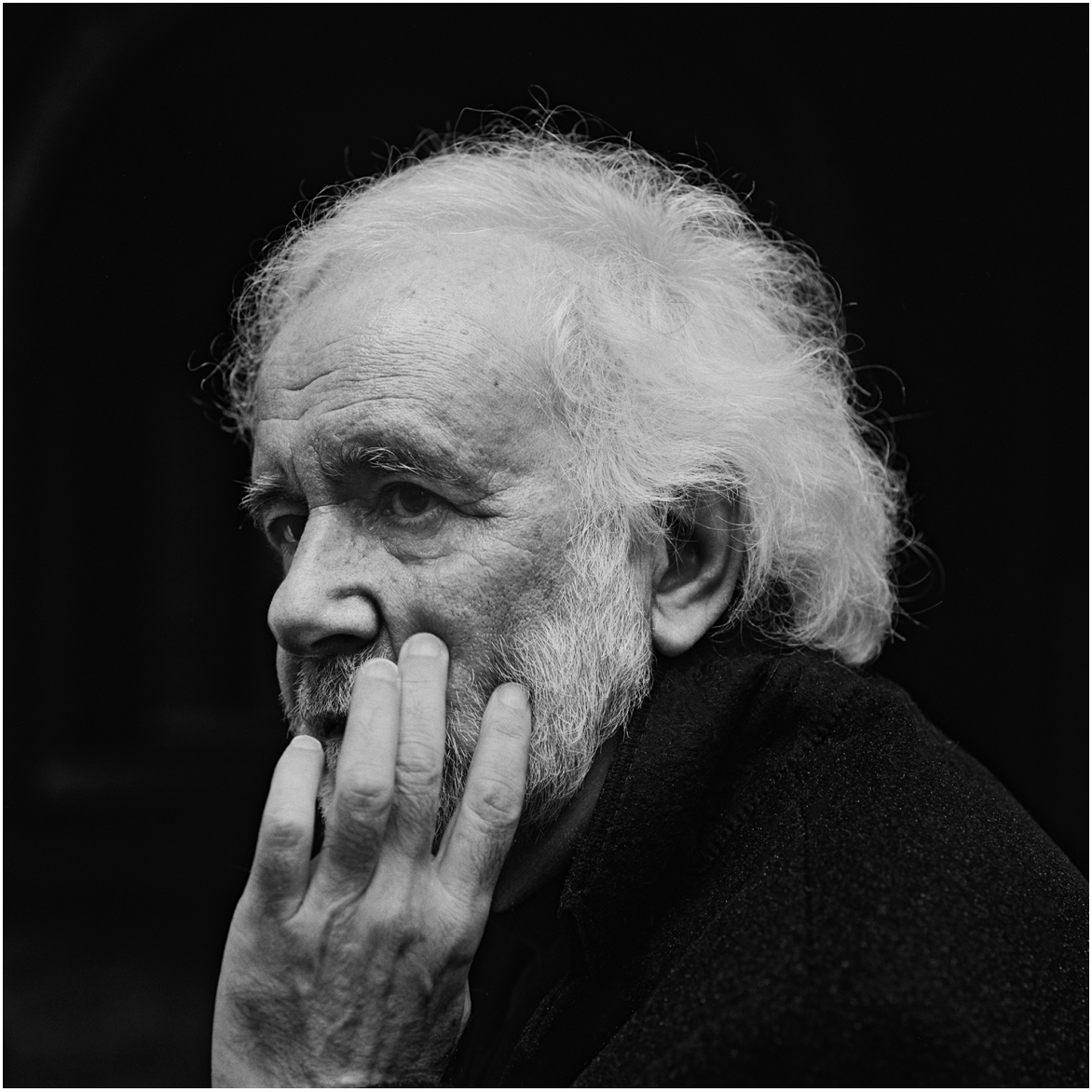
Miquel Barceló



Pascal Comelade



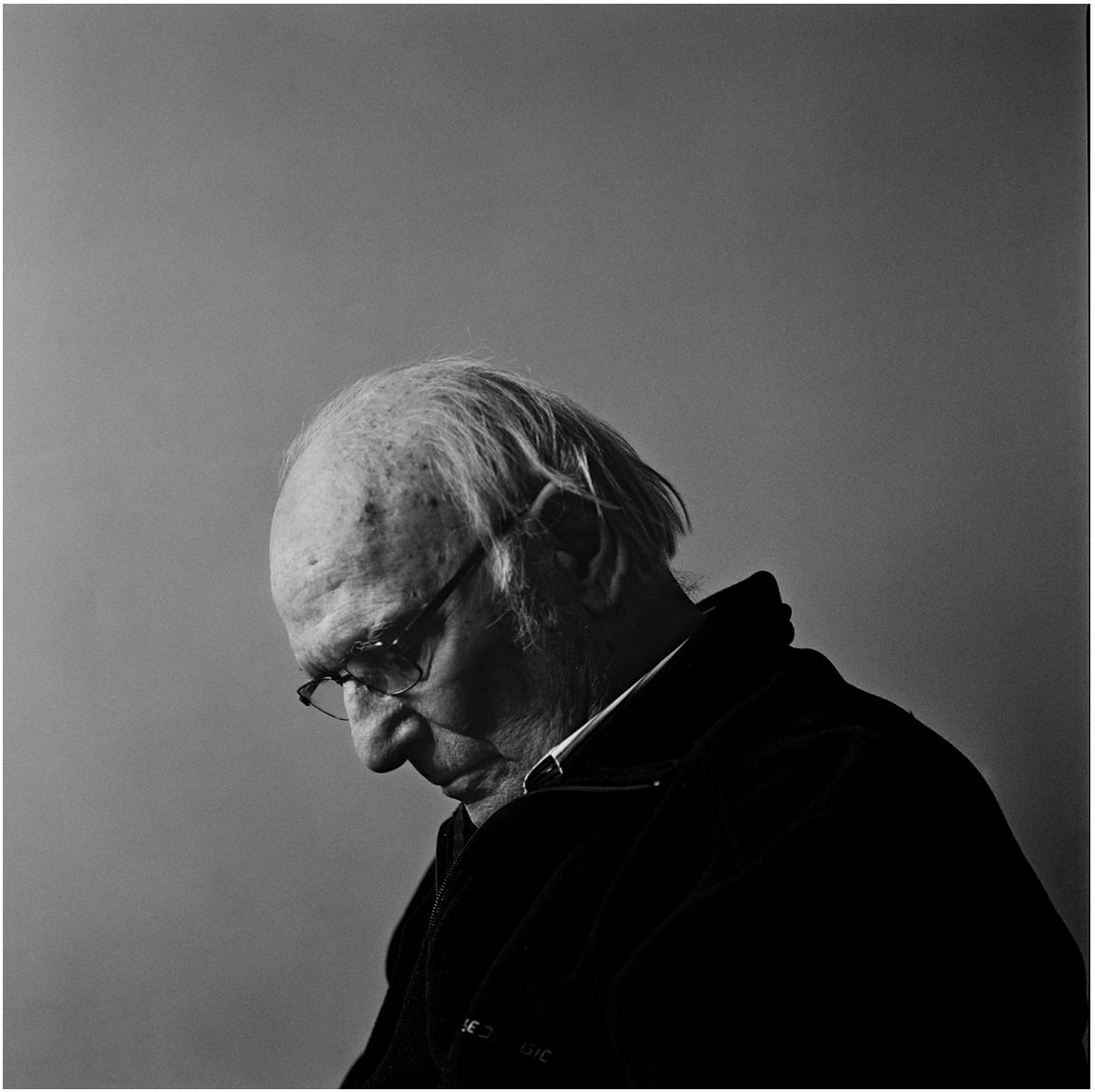
Pierre Cardin



Ramón Andrés



Álex Brendemühl



Carlos Saura

LATIDOS

IMÁGENES Y PALABRAS

Texto y Fotos: **Ildefonso Robledo Casanova**

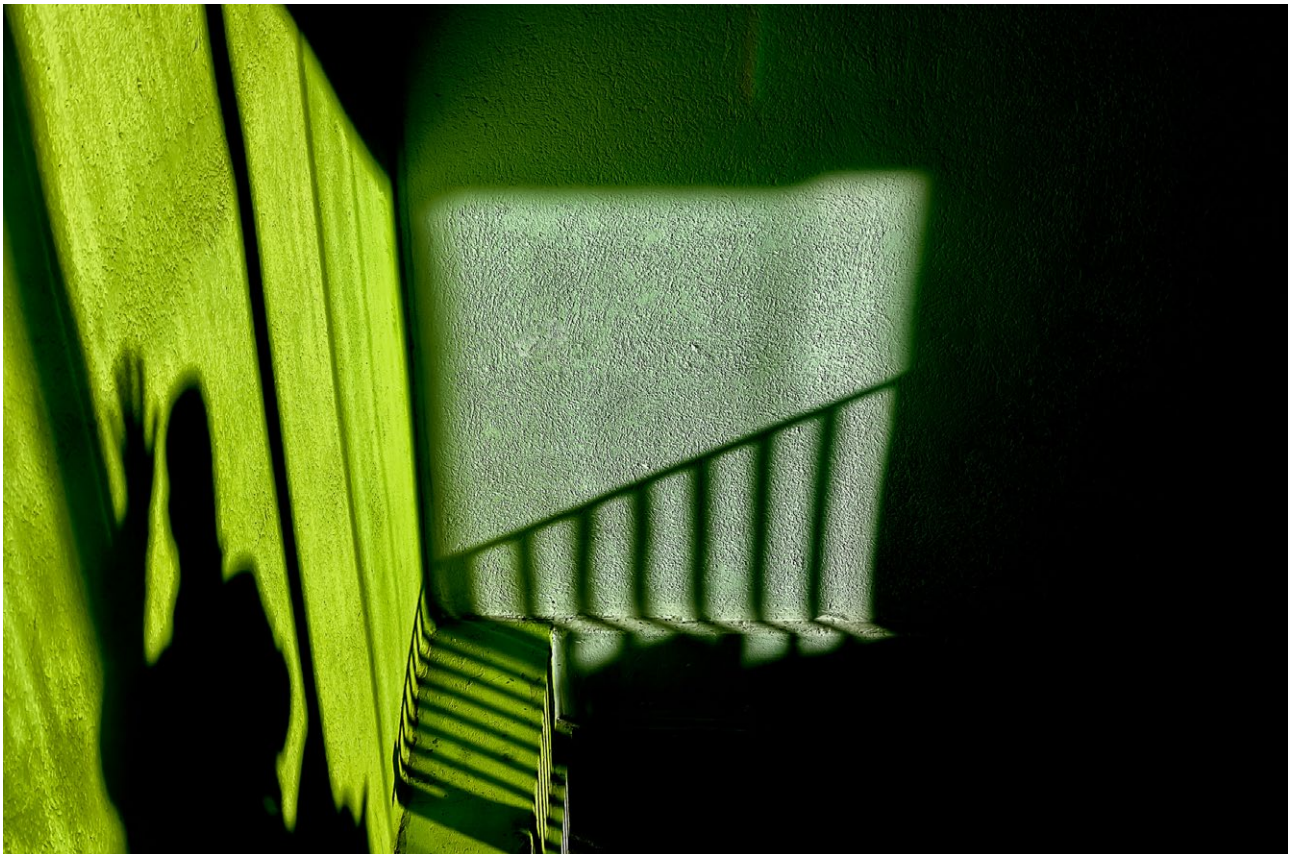
Ildefonso Robledo Casanova es miembro de la «Asociación Fotográfica Cordobesa» (Afoco), comparte esa afición con la pasión por la literatura y la historia, es miembro fundador de la Asociación «Arte, Arqueología e Historia de Córdoba».

Miembro también de la «Asociación Charlas Fotográficas de Córdoba» y del Colectivo «Sensibilidad Cofrade», interesado en documentar fotográficamente la Semana Santa cordobesa.

Sus imágenes han sido seleccionadas en diversas exposiciones individuales y colectivas. Ha participado algunas de ellas en las Bienales de Fotografía de Córdoba de los años 2021 y 2025.

Es de destacar que algunos de sus portfolios han sido publicados en revistas como Symart Magazine, News Revista de Fotografía y DNG Photo Magazine.

Las imágenes que se integran en este portfolio, que ha denominado LATIDOS, se enmarcan en los temas que habitualmente más suele trabajar: Street Photo, Carnaval y Semana Santa. Cada una de las imágenes está acompañada de un microrrelato (Cuento Mínimo), para cuya creación se ha inspirado en esas fotografías.



LA SOMBRA QUE NOS SEÑALA

Cada mañana, la sombra aparecía puntual sobre el muro verde, alzando una mano como quien saluda desde otro tiempo. Nadie sabía de quién era, pero los vecinos decían que hablaba, aunque no con palabras. A veces parecía advertir, otras consolar. Elena, la portera, juraba que la sombra le había contado secretos del edificio: amores escondidos, llaves perdidas, pactos rotos.

Un día, la sombra no apareció. El sol brillaba igual, pero el muro estaba mudo. Desde entonces, Elena deja una silla vacía frente al muro, por si vuelve. Y cada tarde, le pregunta en voz baja si el silencio también tiene memoria.



LA MUJER Y EL MAR

Sentada al borde del acantilado, la mujer cerró los ojos y dejó que el viento le despeinara los pensamientos. Sentía que el rumor del mar subía como un latido antiguo, recordándole algo que siempre había sabido.

Respiró hondo, sintiendo cómo la sal se mezclaba con la quietud que buscaba y por un instante el mundo pareció detenerse bajo sus pies.

Fue entonces cuando comprendió que no estaba huyendo, sino regresando. Y en ese silencio, el océano le devolvió su nombre.



LA CHICA QUE CORRE

Cada tarde corro por esta calle, como si el asfalto supiera mi nombre. Hoy, al pasar frente al edificio con las ventanas enrejadas, el cartel me ha hablado: "No corras más". Me he detenido, jadeando, y las dos personas que caminaban me han mirado como si supieran algo que yo ignoraba. El aire olía a piedra mojada, aunque no había llovido.

Al pronto, una grieta en la pared ha comenzado a abrirse, lenta, como una boca que despierta. De ella ha salido una niña idéntica a mí, pero con los ojos cerrados. Intento alcanzarla y corro detrás de ella, pero cada paso suyo va borrando uno de los míos. Pronto sé que nunca llegaré a alcanzarla.



LOS VIEJOS ARCOS

Al atardecer, la mujer cruzaba los viejos arcos para encontrarse con su hermana, recluida al otro lado desde hacía tantos años que nadie recordaba cuando había ingresado allí. Cuando los cruzó. los ladrillos del convento susurraron su nombre. Era invierno, pero el aire olía a jazmín.

Ahora, cuando dejó atrás las piedras antiguas, dicen que fue ella la que desapareció para siempre, dejando en el suelo solo una bolsa blanca y en el aire un perfume persistente



GUARDIANAS DEL CARNAVAL

Bajo el peso brillante de mi tocado, estoy sintiendo que el mundo respira al ritmo de mis pasos y que la música vibra en mis huesos como si despertara unos sentimientos que, ocultos durante el año, duermen en mí.

Bailo sonriendo, porque cada destello de lentejuela es un latido que comparto con mis hermanas. En el aire se huele la magia de unos viejos secretos que estuvieran a punto de revelarse.

Mientras avanzamos, estoy notando que mis pies ya no tocan el suelo, sino que parecen flotar como plumas encendidas. La multitud nos aplaude, sin saber que algunas ya no estamos desfilando: estamos ascendiendo. Las compañeras nos miramos, y descubro que ellas también lo están sintiendo. Cuando por fin cruzamos el arco final del desfile, hemos dejado de ser humanas y hemos vuelto a ser lo que siempre hemos sido: las guardianas de un carnaval eterno.



UNA LEVE SONRISA

Conseguí abrirme paso entre la multitud, cámara en mano, buscando uno de esos instantes que lo dicen todo sin pronunciar palabras. Había visto a una mujer, firme como un roble, que nos enseñaba su camiseta con una frase escrita: "No a la guerra". Yo pensaba que, quizás, ajena, o no, a otros temblores que sacuden el mundo: pisoteo de los derechos humanos, terrorismo, abusos de todo tipo...

Frente a ella, una fotógrafa se había inclinado intentando captar el gesto exacto en que la dignidad se vuelve luz. Yo, sin tiempo para pensar, encuadré la escena desde atrás, atrapado por la fuerza de ambas mujeres, por la mezcla de lucha en una y la pasión por captarla en otra. El murmullo de la manifestación del "Día de la Mujer" nos envolvía a todos. Disparé justo cuando la segunda mujer también lo hacía, convencido de haber capturado un instante irrepetible.

Solo después, al revisar la imagen, descubrí que la mujer que reclamaba paz en el mundo no nos miraba a nosotros y que en sus ojos estaba el reflejo de esa leve sonrisa que impregna la serenidad de alguien que en su vida ya ha visto demasiados horrores.



UN RAYO DE LUZ

Bajo los arcos antiguos, la procesión avanza en silencio. Los niños caminan despacio mientras un rayo de luz, que atraviesa la penumbra y cae en diagonal, los convierte en pequeñas apariciones. Vestidos de encajes blancos y de una fe que todavía no comprenden, avanzan entre las columnas infinitas.

El metal de la cruz está brillando, y contemplando la escena uno siente que el silencio que reina no es vacío: es una promesa de algo de lo que solamente los encapuchados, que parecen sombras que aprendieron a rezar, son conscientes. Ellos saben que en este momento todo murmura: la historia, las culpas, las esperanzas, y que en este instante suspendido, la infancia y lo eterno caminan al mismo paso.



CRISTO DE LA EXPIRACIÓN

En la penumbra de la Capilla de la Expiración, se siente como respira el silencio. El «Santísimo Cristo de la Expiración» inclina la cabeza, como si aún escuchara los últimos susurros del mundo. A sus pies, «María Santísima del Silencio» sostiene un dolor que no necesita expresarse en palabras. Las velas tiemblan, y sus llamas custodian algo que solamente la fe comprende. El aire huele a azahar y a plegarias que se repiten en el tiempo. Ante la visión de las imágenes, todo está suspendido, y la ciudad parece haberse arrodillado.



AMISTAD

Justo antes de llegar al bosque, cuando el sendero se abría al cielo, los niños detuvieron sus bicicletas. Les habían dicho que en primavera se abría un resplandor especial entre los árboles y que de esa luz brotaban diminutas criaturas, aladas. Si prestaban atención podrían escuchar como cantaban en silencio.

Los tres amigos, sin miedo, ofrecieron sus manos y el bosque respondió con algo que semejaba un latido profundo. Para entonces las montañas, en la lejanía, parecían haberse inclinado ante ellos.

Fue en ese momento cuando los tres fueron tomando conciencia de que la naturaleza, cuando confía, revela su magia a quienes, como ellos, han descubierto que la amistad puede ser un canto a la tierra.



HISTORIAS DE OTROS TIEMPOS

Cuando he entrado en el patio he sentido que el aire mismo se ha detenido para que pudiera escuchar el murmullo de las flores. Las macetas, mientras tanto, están trepando por las paredes encaladas como si intentaran alcanzar un cielo que solo aquí dentro existe.

Me he quedado inmóvil, respirando el perfume húmedo que sube desde la tierra recién regada y cada color de las flores parece querer contarme historias de otros tiempos, de otras personas que aquí vivieron y amaron.

Alguien diría que de la fuente, al fondo, no fluye agua sino luz, una luz que respira mientras me confirma esas verdades antiguas que ya nadie recuerda. No sé si soy yo quién está contemplando esta belleza o es el patio el que, mientras me susurra, me está contemplando a mí. Solo soy consciente de que siento que el aire está cambiando de peso, como si alguien invisible estuviera caminando a mi lado.



ABANDONOS

Desde que yo era niño, al menos, la puerta de hierro siempre ha estado cerrada, como si respirara en un silencio que estuviera fuera del tiempo. La hiedra, mientras tanto, la ha ido abrazando poco a poco, ocultando su forma hasta integrarla en parte de un jardín que nadie puede ver.

Por las noches, algunos afirman que en la vieja casa han escuchado el tintineo de copas y un murmullo que parece venir de otros mundos. Dicen también, seguro que es pura leyenda, que cuando eso sucede, el viento trae un perfume antiguo, mezcla de polvo y jazmín.

Yo, de niño, la toqué alguna vez y puedo jurar que sentí un pulso tibio bajo el metal. Quizá, pienso ahora, la casa sigue esperando que algún día alguien recuerde su nombre. Mientras tanto, todos sabemos que los gatos, cuando pasan al lado de la puerta, se detienen y la miran con fijeza, para retroceder luego sin ruido.



PIEL NEGRA

Desde mi tumbona he contemplado como el hombre, arrastrando los pies, caminaba por la playa con ese desánimo que es propio de quienes están cruzando un desierto en el tiempo. A su lado, las gaviotas, espíritus del mar, guardianas de lo que no pertenece a nadie, han mirado las baratijas que él portaba, que brillaban como fragmentos de memoria arrancados de tiempos pasados.

He sentido, como él, que el horizonte se le abre como una promesa que posiblemente nunca se cumplirá. Sus pasos son oraciones mudas, escritas sobre la arena en la que sus pies se hunden.

Poco a poco, penosamente, él se ha ido alejando. Estoy paladeando y siento un mal sabor en mi boca. El mar, mientras tanto, está en silencio. Quizá intenta ser una frontera invisible.



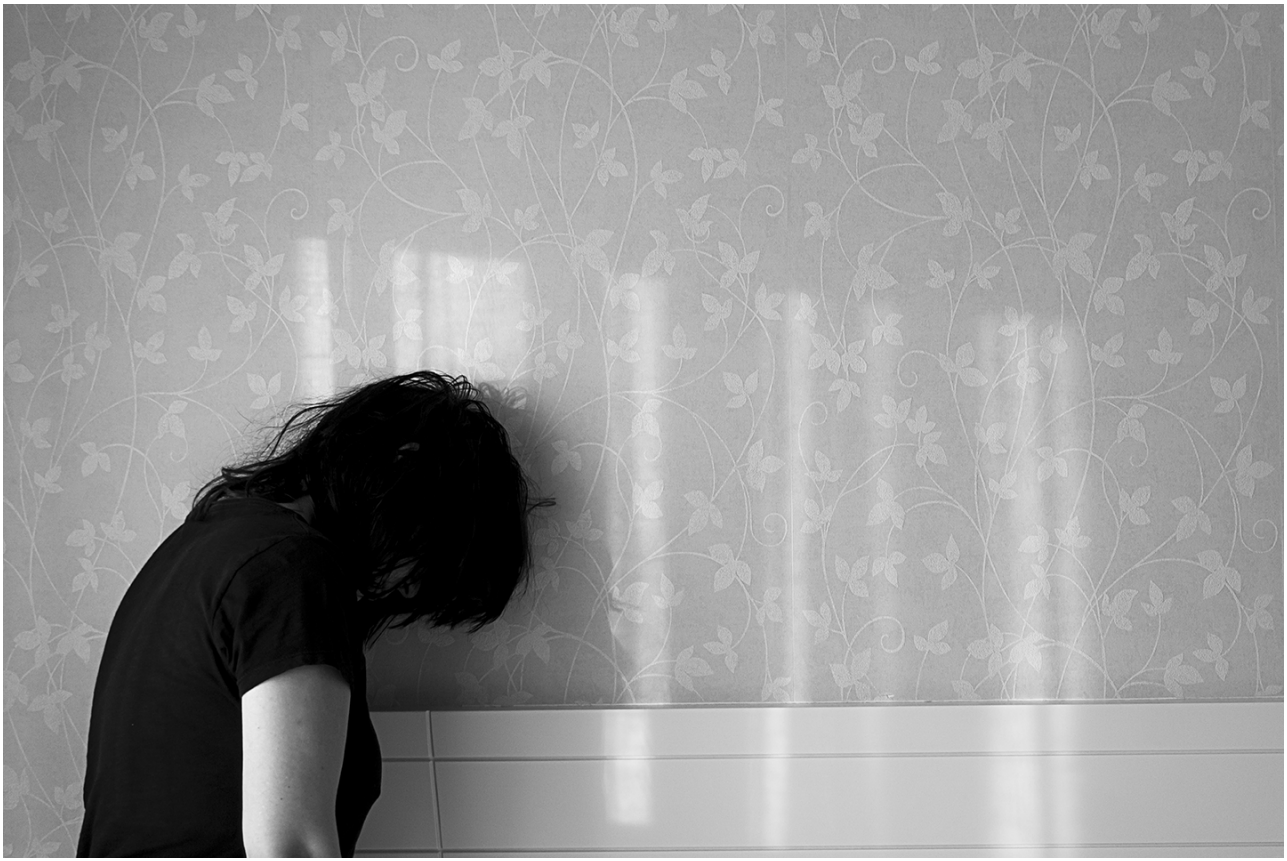
Depresión

Texto y Fotos: **María Tudela**

En este proyecto intento plasmar las sensaciones por las que atraviesa una persona con depresión. Presento a través del lenguaje corporal y retratos a una protagonista en actitud destruida, reducida a su hogar como refugio, con la voluntad anulada, sin interés absolutamente por ninguna actividad cotidiana, mucho menos por su apariencia física, que en su mayoría da la espalda a la cámara, o bien oculta su rostro para simbolizar la lucha desesperada contra el abismo al que le conduce la enfermedad.

El objetivo es dar visibilidad a la enfermedad mental. Hablar de ella a través de imágenes, sensibilizar normalizando los procesos mentales. Una enfermedad que a pesar de los adelantos conseguidos sigue estando demasiado sujeta a estigmas y miedos. La enfermedad mental suele aislar porque es difícil de explicar con palabras. En cambio, una imagen logra conectar de forma inmediata con el espectador.

La fotografía nos permite desmitificar el diagnóstico y presentar primero a la persona antes que al paciente. La cámara funciona como el canal que traduce el dolor invisible e intangible en una metáfora visual.













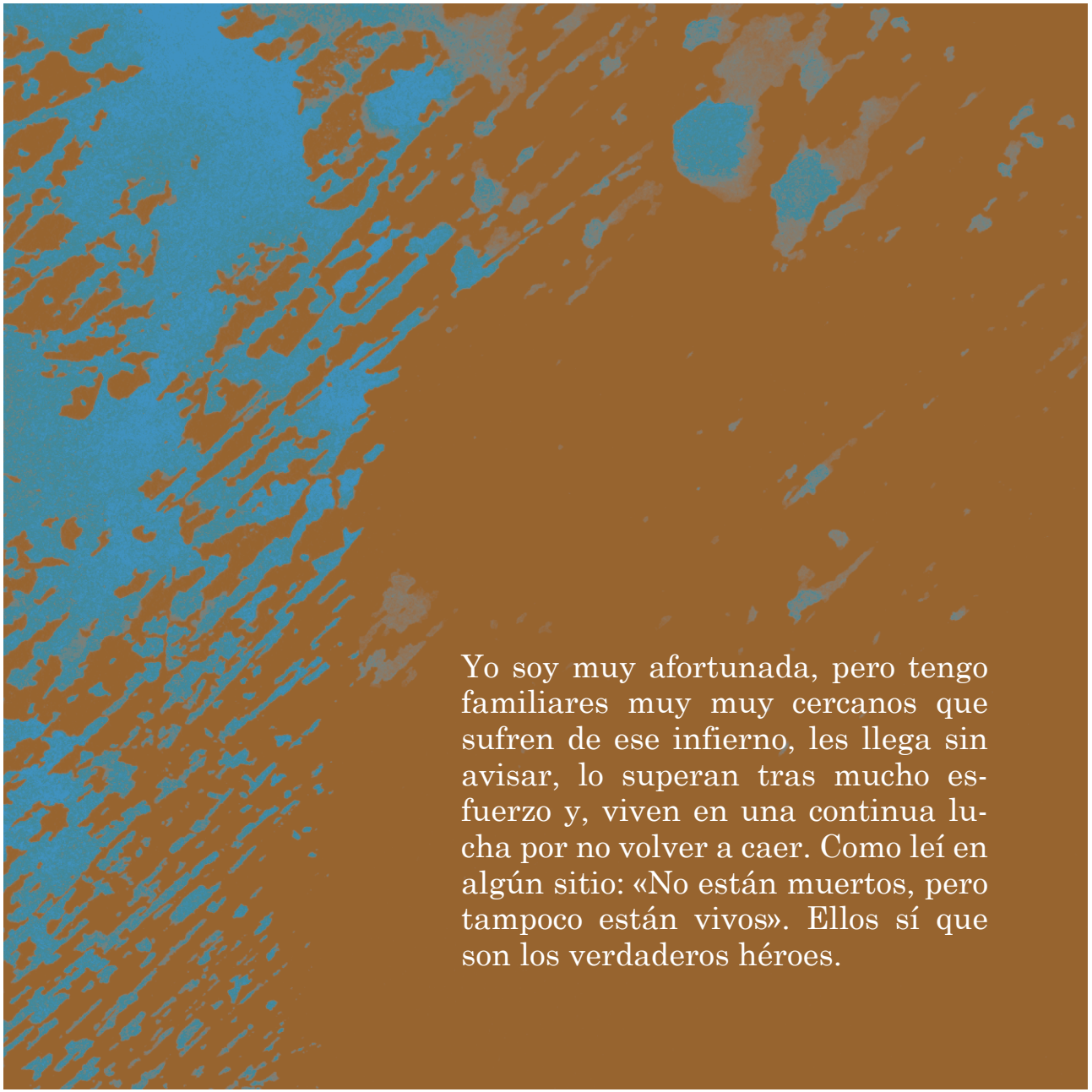








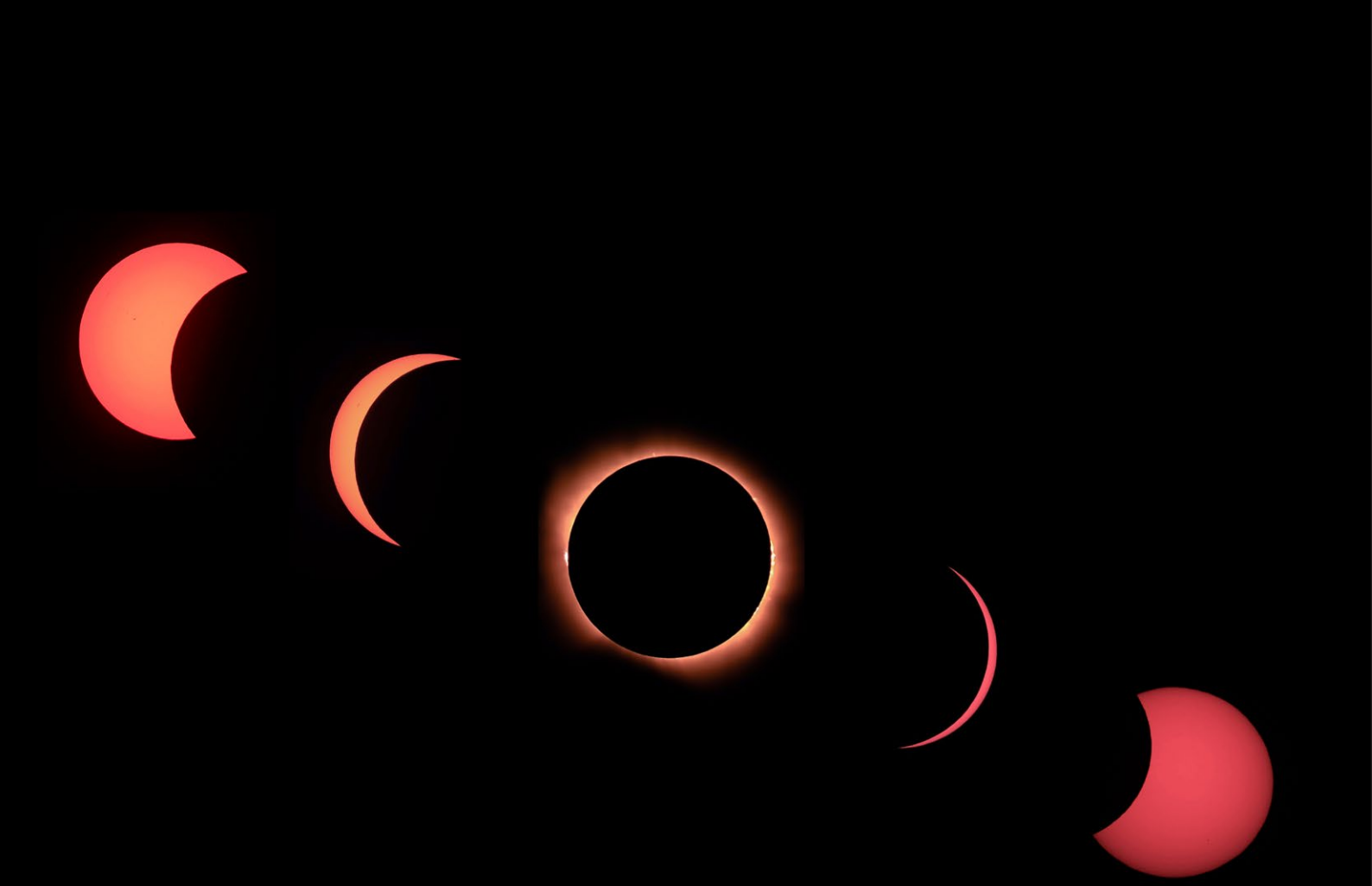




Yo soy muy afortunada, pero tengo familiares muy muy cercanos que sufren de ese infierno, les llega sin avisar, lo superan tras mucho esfuerzo y, viven en una continua lucha por no volver a caer. Como leí en algún sitio: «No están muertos, pero tampoco están vivos». Ellos sí que son los verdaderos héroes.


BLUE LABEL
BLUE LABEL
Aesop
KASHIMA


©Rafa Cabrera



EL TRÍO DE ECLIPSES

Capítulo I



El Trío de Eclipses: Capítulo I

Fotografía y texto: Javier Ramos.

Astrofotógrafo y divulgador de eventos astronómicos (Axterismo.com)

Llevábamos muchos años esperando este fenómeno celeste en España. Un trío de eclipses como el que se van a ver en 2026, 2027 y 2028 es algo que no se ha dado durante los últimos 900 años en nuestro país. Sin embargo allí estábamos, con diez años de planificación por delante: en 2016 habíamos decidido el sitio y el lugar. Guardo es una localidad minera al borde de la montaña Palentina, un lugar que para llegar hacen falta más de 11 horas de coche y ganas de hacer kilómetros. Los alojamientos a miles de euros por toda la franja del eclipse ya escaseaban un año antes. Pero allí estábamos, en un hostal que no aparece en ningún portal de reservas y en el que los propietarios no eran ni conscientes de lo que un evento celeste de estas características mueve por el mundo.

Para los que no lo tienen aún muy claro, un eclipse total de sol es algo tan sencillo como que la luna pasa por delante del sol tapándolo por completo. Pero tan raro de ver que la gente se desplaza a países como Libia, circulo polar Ártico o donde haga falta para poder presenciar esa magia.

En nuestro caso íbamos bien preparados, telescopio solar, gafas de eclipse homologadas, un Seestar S50 para tomar fotos y todo lo necesario para disfrutar de la noche de Perseidas cuando cayera la noche.

El eclipse transcurrió sin incidencias salvo unas nubes altas que hasta última hora amenazaron con ocultar ese momento, afortunadamente 10 minutos antes se fueron disipando.

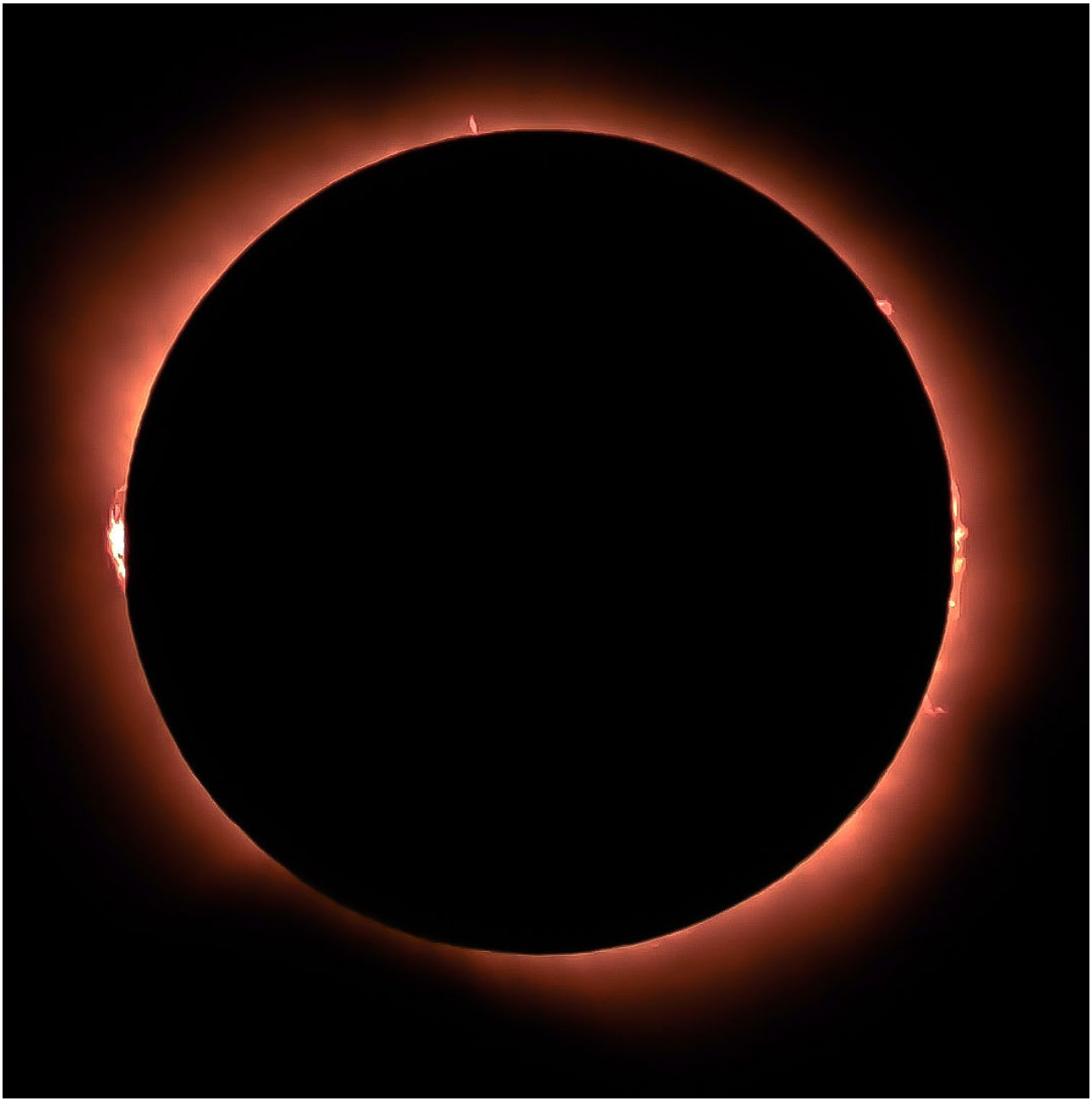
Lo que o curre cuando el sol se eclipsa de esta manera es que en su punto máximo, las temperaturas bajan, las sombras cambian, los pájaros enloquecen y los espectadores también. No es día, no es noche, no es atardecer, es algo distinto, el color se vuelve metálico.

> ***"Finalmente parece ser que nadie quedó ciego, los únicos ciegos fueron los que se encerraron en casa para no ver el eclipse."***

Y entonces ocurrió, el sol se tapó por completo, nos pudimos quitar las gafas, la corona solar era visible a simple vista, pero las llamaradas solares y eyecciones de masa coronaria en los bordes también, nunca olvidaremos ese rosa intenso fluorescente de las fulguraciones. Y entonces todo el mundo salto, grito y se emocionó. 1 minuto y 47 segundos que hicieron que la espera mereciese la pena.

Finalmente parece ser que nadie quedó ciego, los únicos ciegos fueron los que se encerraron en casa para no ver el eclipse, como nos dijo la mesera del hostal, por la mala vibra. Así que esperaremos el capítulo II, será en Málaga y Cádiz, pero esta vez por la mañana. Vayan reservando.


AXTERISMO
EVENTOS ASTRONÓMICOS







Dune: más allá del arte, la especia y el Universo

por Rafa Mérida

Dune: más allá del arte, la especia y el Universo

Por Rafa Mérida

Hay libros que todo el mundo quiere adaptar al cine y nadie sabe cómo. Dune es el rey de esa categoría. La novela de Frank Herbert lleva décadas siendo el proyecto imposible por excelencia, una obra tan densa y visual que parece diseñada para volver locos a los directores. Y vaya si lo ha conseguido.

En el intento, eso sí, ha generado algunas de las visiones artísticas más ambiciosas del cine. Desde un delirio de los años 70 que jamás llegó a rodarse hasta dos de las películas más impresionantes del siglo XXI. Dune, antes que nada, es una historia de arte.



El Loco del Desierto: Jodorowsky

Antes de hablar de lo que sí existe, hay que hablar de lo que no existe. En 1974, el director chileno Alejandro Jodorowsky decidió adaptar Dune con un presupuesto que no tenía, con actores que no iban a actuar como actores y con una visión que rozaba la locura pura.

Su plan era, literalmente, hacer la película más importante de la historia del cine. Sin modestia.

Para el equipo reunió a Moebius, H.R. Giger, Chris Foss y Dan O'Bannon. Para la música, quería a Pink Floyd. Para el reparto: Salvador Dalí como el Emperador, Mick Jagger, Orson Welles, y su propio hijo Brontis como Paul Atreides —al que metió en dos años de entrenamiento en artes marciales desde los doce años.

La película nunca se rodó. Los estudios dijeron que no. Pero el trabajo de diseño conceptual que generó —miles de páginas de storyboards y arte— influenció de manera directa toda la ciencia ficción visual posterior. *Alien, Flash Gordon, Star Wars, El Quinto Elemento*: todos tienen ADN de esta Dune que nunca existió. Giger haría después los Xenomorfos. O'Bannon coescribiría *Alien*. Moebius trabajaría con Ridley Scott y Luc Besson.

Si no lo has visto, busca el documental *Jodorowsky's Dune* (2013). Es uno de los mejores documentales sobre cine jamás realizados, y lo es precisamente porque habla de una película que no existe.



Lynch en el Desierto: 1984

David Lynch —*Eraser Head, El Hombre Elefante*— llegó a Dune en 1984 con todo por hacer y terminó convirtiéndose en una obra de culto, pero a su vez descastada por el director. La producción fue un desastre de proporciones épicas: perdió el control creativo, los estudios le recortaron la película hasta dejarla irreconocible, y llegó a pedir que quitaran su nombre de los créditos de la versión extendida posterior. La llamó el mayor arrepentimiento de su carrera.

Y sin embargo, hay algo en esa película que no te puedes quitar de la cabeza.

El diseño de producción tiene cosas extraordinarias. Anthony Masters —el mismo que diseñó 2001: *Una Odisea del Espacio*— creó tres mundos completamente distintos que ya de por sí justifican verla. Los **Atreides** habitan espacios de piedra oscura y lineas sobrias, con un aire de dignidad militar que no necesita demostrar nada. Los **Harkonnen** son lo opuesto en absolutamente todo: habitaciones oscuras y húmedas que parecen entrañas industriales, personajes físicamente grotescos cubiertos de prótesis y tubos, una estética que mezcla lo medieval con mundos de pesadilla. El Barón Harkonnen flota en el aire, deforme y enorme, y hay que reconocer que es una de las creaciones visuales más desagradables y efectivas del cine de ciencia ficción. Feyd-Rautha lo interpreta un jovencísimo Sting. Con una cota de malla y básicamente nada más.

Los **Fremen** son otra cosa: austeros, primitivos, con sus destiltrajes y sus ojos azules de especia. La primera vez que aparece un gusano de arena emergiendo del desierto, la película justifica su existencia durante treinta segundos.



El vestuario de Bob Ringwood es igualmente notable. Cada facción tiene su propio código de tela y forma. Hay algo muy teatral en cómo los personajes comunican su lugar en el universo solo por lo que llevan puesto. Y Arrakeen, la ciudad capital, con sus enormes escudos de viento cortando el horizonte, tiene una escala que pocas películas de la época podían permitirse.

El problema es que Lynch intentó meter quinientas páginas en dos horas. En el cine, una voz en off esconde una carencia para explicar historias. Y en Dune encontramos una voz en off constante que explica lo que la imagen no puede mostrar, los personajes piensan en voz alta cada cinco minutos, y aun así hay momentos en los que si no has leído el libro no tienes ni idea de qué está pasando. Es una película que asume que has leído el libro —y que aun así te cuesta seguirla.

La música es de Toto. Sí, los de *Africa*. Sorprendentemente, funciona bastante bien. Lynch nunca la reivindicó. Pero la película existe, tiene imágenes que se quedan, y sin ella —con todos sus defectos— probablemente Dune habría tardado mucho más en llegar a la pantalla.

Villeneuve: Cuando Todo Sale Bien

Denis Villeneuve ya había demostrado con *Arrival y Blade Runner 2049* que sabía hacer ciencia ficción de autor a escala World-Class. Pero Dune era otra cosa: el proyecto imposible.

Su decisión más inteligente fue dividirlo en dos películas, con posibilidad de una tercera. Y no intentar meter el libro en la pantalla —intentar encontrar el equivalente visual y emocional de lo que Herbert escribió. No es lo mismo, y la diferencia se nota en cada fotograma.



Arrakis como personaje

Si hay un protagonista visual en las películas de Villeneuve, ese es Arrakis. El planeta desierto no es un escenario. Es una presencia. Una amenaza constante. Te hace sentir el calor del desierto, la arena en los pulmones y la inmensidad donde caminar de una manera normal puede atraer a un gusano.

La especia —la Melange— lo impregna todo. Ese polvo naranja que flota en el aire de Arrakeen, que tiñe los ojos de los Fremen de un azul profundo y casi sobrenatural, que se acumula en las extractoras industriales como polvo de oro. el alma del planeta, la razón por la que todo el universo conocido gira en torno a este sitio inhóspito donde nadie querría vivir si no fuera porque no hay otra opción.

Los sietch Fremen —sus refugios subterráneos— son de una belleza austera y funcional. Tallados en roca viva, sin un centímetro de ornamento, iluminados con una luz que recuerda a las cuevas prehistóricas. Son hogares construidos contra el entorno, no con él. Cada gota de agua es preciosa, cada cuerpo muerto es fuente de hidratación, todo tiene un uso porque el desierto no perdona el desperdicio.

Las extractoras de especia son otro elemento que Villeneuve convierte en algo poético y ominoso a la vez: enormes máquinas industriales que se mueven lentamente por la arena, arrancando recursos a un planeta que tiene sus propios mecanismos de defensa. Cuando aparece un gusano de arena y las tripulaciones tienen que evacuar a toda velocidad, hay algo en esa imagen que resume perfectamente la relación entre el Imperio y Arrakis. Puedes intentar explotarlo. Pero el desierto siempre gana.



Y luego está Arrakeen, la ciudad capital. Un laberinto de arquitectura que mezcla lo árabe con lo romano y lo feudal. Mercados cubiertos, murallas enormes, palacios que son también fortalezas. Una ciudad que ha crecido en torno al control de la especia y que lleva esa historia escrita en cada piedra.

Tres mundos, tres lenguajes

Patrice Vermette, el diseñador de producción, construyó tres estéticas completamente distintas para las tres facciones principales, y lo hizo con una coherencia que hace que no necesites que nadie te explique nada: lo entiendes visualmente.

Los **Atreides** habitan espacios de piedra oscura y geometría clásica. Su palacio en Caladan tiene algo de claustro medieval: serio, digno, sin ostentación. Cuando se mudan al palacio de Arrakeen —heredado de los Harkonnen—, el contraste es inmediato: el edificio es enorme y los Atreides no lo llenan, no lo habitan de verdad, porque no es suyo y todos lo saben.

Los **Harkonnen** son lo opuesto en todo. Su planeta natal, Giedi Prime, es una pesadilla industrial: negro, volcánico, sin luz natural. Interiores de hormigón y acero, fríos y brutales, diseñados para aplastar en lugar de acoger. Villeneuve filmó todas las secuencias de Giedi Prime en blanco y negro con luz ultravioleta, haciendo que la piel humana parezca casi negra. El resultado es que parecen escenas de otra película, de otro planeta, de otro universo. Cuando el Barón Harkonnen aparece flotando —enorme, deforme— en esos espacios, el efecto es genuinamente inquietante. Y Feyd-Rautha, el sobrinazo que aquí interpreta Austin Butler, tiene algo de estrella de rock psicópata que funciona de maravilla



en ese mundo bizarro. Un planeta donde hasta las mujeres son calvas, ¡menudo calvario!

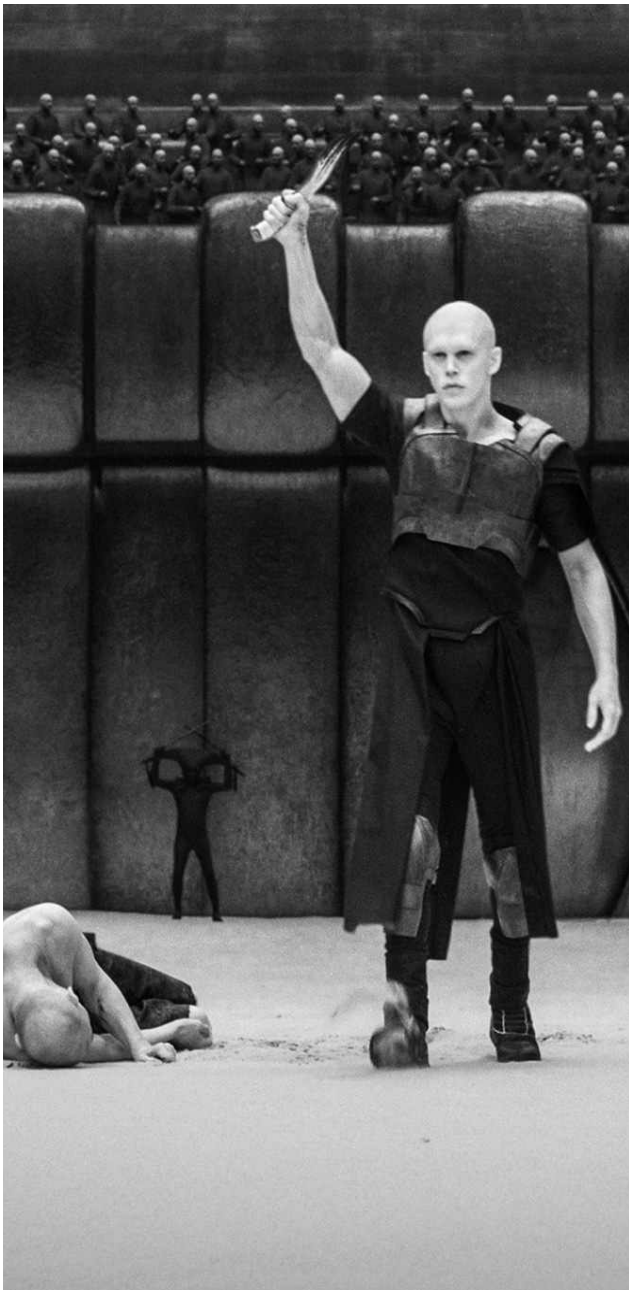
El planeta **Imperio** es mármol blanco y simetría perfecta. Salas del trono monumentales, uniformes elaborados, una estética que recuerda a la Corte de Versalles. Todo diseñado para comunicar poder absoluto y permanencia eterna. La clase de decorado que dice «llevamos siglos aquí y no tenemos ninguna intención de irnos».

El vestuario que habla por sí solo

Jacqueline West diseñó el vestuario de la primera parte; Bob Morgan se encargó de la segunda. Y los dos entendieron perfectamente que en Dune la ropa es política.

Los **destiltrajes** Fremen —diseñados para recuperar y reciclar cada gota de humedad corporal— no tienen un centímetro de ornamento. Son prendas de guerra y supervivencia, y se ven así. Cuando Lady Jessica se pone uno por primera vez, el gesto tiene un peso simbólico: está dejando atrás todo lo que era. Los Fremen, ese pueblo arabesco, son el pueblo indígena de Arrakis y están en el lado bueno de la historia, sabotean al Imperio con acciones yihadistas, invocan la Guerra Santa y llevan estética morube. Todo un desafío y un «zas en toa la boca» al Naranjito y a su socio genocida israelí.

Los **Harkonnen** visten negro y volúmenes exagerados que acentúan los músculos y los hacen parecer más fuertes. El Barón es monstruoso de forma intencionada: capas sobre capas que aumentan su tamaño hasta hacerlo parecer una fuerza de la naturaleza más que una persona. Rabban y Feyd-Rautha tienen estilos distintos dentro de esa paleta oscura —uno es un brutote pero cobarde (Bau-



tista); el otro sobrino tira de elegancia, pero esconde la misma brutalidad con rasgos de psicópata desequilibrado (Butler).

Los **Atreides** son militares: limpios, funcionales, sin excesos. El duque Leto viste como lo que es, un líder que se ha ganado el respeto de sus hombres precisamente porque no pide nada que él mismo no esté dispuesto a dar.

Y la Bene Gesserit —la hermandad de brujas que mueve los hilos de todo el universo— tiene sus propios hábitos oscuros y misteriosos, con velos imposibles, que están ahí para recordarte que hay fuerzas en juego mucho más antiguas y más poderosas que cualquier casa noble.

La fotografía de Greig Fraser

Greig Fraser ganó el Oscar a la Mejor Fotografía por la primera parte, obviamente bastante merecido.

Fraser construyó una paleta visual que huye conscientemente lo que esperarías del cine de ciencia ficción: nada de los azules fríos a los que estamos acostumbrados, nada de los contrastes dramáticos fáciles. En su lugar, arena, piedra, polvo de especia y la luz abrasadora de un sol sin compasión.

La escala es lo más llamativo. Fraser y Villeneuve tomaron la decisión de filmar siempre con los personajes en relación a su entorno, de forma que el tamaño de los ornithópteros, los gusanos de arena y las ciudades sea siempre realista. Cuando un gusano de arena emerge del desierto en las películas de Villeneuve, su tamaño es absolutamente aterrador. No porque hayan hecho unos buenos efectos especiales —que los han hecho—, sino porque



el encuadre del plano siempre te ha dado el marco de referencia correcto. Sabes exactamente lo pequeño que eres tú comparado con eso.

La luz de Caladan, el planeta de los Atreides, es completamente distinta a la de Arrakis —dura, cenital, sin sombras—. También destaca el mar, la costa, algo inédito en Arrakis. Son dos planetas distintos y los sientes distintos desde los primeros planos. Y las secuencias de Giedi Prime, el planeta de los Harkonnen, son una decisión estética radical que convierte esas escenas en algo que no se parece a nada de lo que has visto antes.

Hans Zimmer y el sonido de lo desconocido

Hans Zimmer rechazó su trabajo en Tenet de Christopher Nolan para poder hacer Dune. Eso ya te dice cuánto le importaba el proyecto.

La banda sonora no es una banda sonora convencional de ciencia ficción. Zimmer creó instrumentos nuevos, contrató a un equipo de vocalistas que cantaban en idiomas inventados y técnicas extendidas, y construyó una paleta sonora que no encaja en ninguna categoría conocida. Los Fremen suenan a algo ancestral: su estética árabe, la percusión, voces superpuestas en capas que evocan el Medio Oriente y África sin ser ninguna de las dos cosas.

Los sonidos subgraves que preceden a los gusanos, en un buen cine, hacen que se te salten los empastes.

El tema de Paul —esa melodía simple que aparece y reaparece a lo largo de las dos películas— crece con el personaje. Al principio es frágil y dubitativo, el tema de alguien que no sabe quién es. Al final de la segunda pelí-



cula, cuando Paul se ha convertido en algo que ya no es del todo humano, el tema ha mutado en algo más oscuro y más grande. Es uno de los arcos musicales más bien construidos del cine reciente.

Dune: Prophecy — El legado visual de Dune

Con las películas de Villeneuve convirtiendo Dune en uno de los universos cinematográficos más admirados del momento, era cuestión de tiempo que alguien mirara a la televisión. Ese alguien fue HBO Max, y el resultado fue *Dune: Prophecy*, una serie precuela ambientada nada menos que 10.000 años antes de que Paul Atreides pisara Arrakis por primera vez.

La historia se centra en los orígenes de la Bene Gesserit, esa hermandad de mujeres con poderes que en las películas mueven los hilos de todo el universo sin que casi nadie se dé cuenta. Aquí las vemos en sus inicios: cómo se organizaron, cómo construyeron su poder, cómo empezaron a jugar al ajedrez con la historia de la humanidad.

Lo más interesante desde el punto de vista artístico es lo que el equipo creativo decidió hacer con el diseño de producción. Tom Meyer —nominado al Emmy por su trabajo— recibió una instrucción clara desde el principio: no copies las películas de Villeneuve. Busca tu propio camino dentro del universo. Y lo encontró: una estética que Meyer describe como neogótica, sin pantallas ni tecnología evidente, con piedra y madera envejecidas, como si los edificios hubieran sido construidos por varias generaciones y cada una hubiera dejado su capa encima de la anterior.





Los dos mundos principales de la serie son de verdad, no diseñados por ordenador. La mayoría de los sets se construyeron físicamente. Nada de pantallas azules. Los actores caminan sobre escenarios reales, respiran el mismo espacio que los personajes, y se nota. Es una elección cara y difícil, y es exactamente lo correcto.

¿Está a la altura visual de las películas de Villeneuve? Evidentemente, no. Pero… not bad. Tiene su propio lenguaje, su propio ritmo, y expande el universo de Herbert sin intentar competir con algo que ya está en otra liga.

Dune: Messiah — el fin de la trilogía

Villeneuve cierra su trilogía con Dune: Messiah, prevista para el 18 de diciembre de 2026. Será la adaptación de El Mesías de Dune, la segunda novela de Herbert, y según todo lo que se sabe, la más oscura de las tres.

La historia transcurre doce años después de que Paul Atreides se convirtiera en emperador. Paul ya tiene lo que quería —o lo que se supone que quería—, y el problema es que el poder que ha desatado, incluyendo la guerra santa que se extendió por el universo en su nombre, es algo que ya no puede controlar. *Mesías de Dune* es, entre otras cosas, una historia sobre lo que le pasa a alguien cuando se convierte en el símbolo de algo más grande que él mismo. No acaba bien.

El reparto de las dos primeras películas vuelve al completo: Timothée Chalamet, Zendaya, Rebecca Ferguson, Florence Pugh, Javier Bardem, Josh Brolin, Charlotte Rampling. La novedad más llamativa es Robert Pattinson en el papel de Scytale, un metamorfo que puede adoptar cualquier forma humana. Si eso no es un casting potente, que venga Shai-Hulud y lo vea.

Villeneuve ya ha dicho que esta será la última película de Dune que dirija. Cierra lo que empezó. El desierto, Arrakis y Dune para él habrán terminado. Y esto nos dejará huérfanos, con ganas de más y con el listón muy alto.

Por qué nos gusta tanto Dune

Dune lleva décadas despertando la fascinación de los artistas más ambiciosos del cine. No es casualidad. El universo de Herbert es tan rico, tan visual y tan inspirador que siempre parece haber más por explorar, más por mostrar, más por inventar.

La transformación de Paul Atreides Harkonnen Muad'Dib Lisan Al Gaibh de Todos los Santos, un adolescente inseguro e indefenso de familia bien, y cómo llega a convertirse en El Elegido, un hijo más del desierto y líder de la revolución de los Fremen. Es el camino perfecto del héroe, pasando por momentos oscuros y que esperamos se resuelvan en la parte III.

Eso, en el fondo, es lo que hace grande a Dune. No es una historia que se termina. Es una historia que sigue y persistirá en el tiempo, creando nuevos personajes, casas y generaciones. Lynch lo aprendió a las malas. Villeneuve lo convirtió en dos de las mejores películas de la década. Y alguien, dentro de unos años, volverá a intentarlo.

El desierto siempre espera.





Portada: Carla Simón (Oscar Fdez, Orengo)
Contraportada: Rafa Cabrera (Ilustración)

Número 16, Octubre de 2026
© 2026 Todos los derechos reservados
© 2026 Colectivo La Araña
www.marañamagazine.com
Email: hola@marañamagazine.com
© *Maraña Magazine* es una publicación digital

Edita
Colectivo La Araña*

Web
Rafa Mérida
www.ducktoy.es

Máquetación
Rafa Cabrera
www.rafacabrera.com

Sección de Cine. *Luces & Sombras*
David Crespo
www.davidcrespocam.com

Foto analógica
Álvaro Delgado

Foto digital
Esther Rebola, Rafa Mérida, Rafa Cabrera, David Crespo

Agradecimientos:
© Jose Antº García Salguero (Alcalde de La Taha)
© Emily Pranger (Ilustradora y Ceramista)
© Ildefonso Robledo Casanova (Fotógrafo)
© Manu Calvo (Fotógrafo & Cámara TV)
© María Tudela (Fotógrafa)
© Oscar Fdez. Orengo (Fotógrafo)
© Javier Ramos (Fotógrafo)

Maraña Magazine no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores ni se identifica necesariamente con esta.

*La Araña es un colectivo sin ánimo de lucro. Todas las colaboraciones que aparecen en *Maraña Magazine* no son remuneradas, y su distribución es gratuita.



Colectivo La Araña

Rafa Mérida (Diseñador Web)
Esther Rebola (Fotógrafa)
Álvaro Delgado (Fotógrafo & Cámara TV)
David Crespo (Fotógrafo & Cámara TV)
Rafa Cabrera (Fotógrafo)
José A. Ortega Anguiano (Escritor & Articulista)


© Rafa Cabrera


MUJER
VIDA
LIBERTAD
MARJANE SATRAPI
22 NOV. 1969 - 04 JUN. 2026
LA ARAÑA