

FRANK HERBERT'S

DUNE

DIE GRAPHIC NOVEL – BUCH 1



ADAPTIERT VON

BRIAN HERBERT UND KEVIN J. ANDERSON

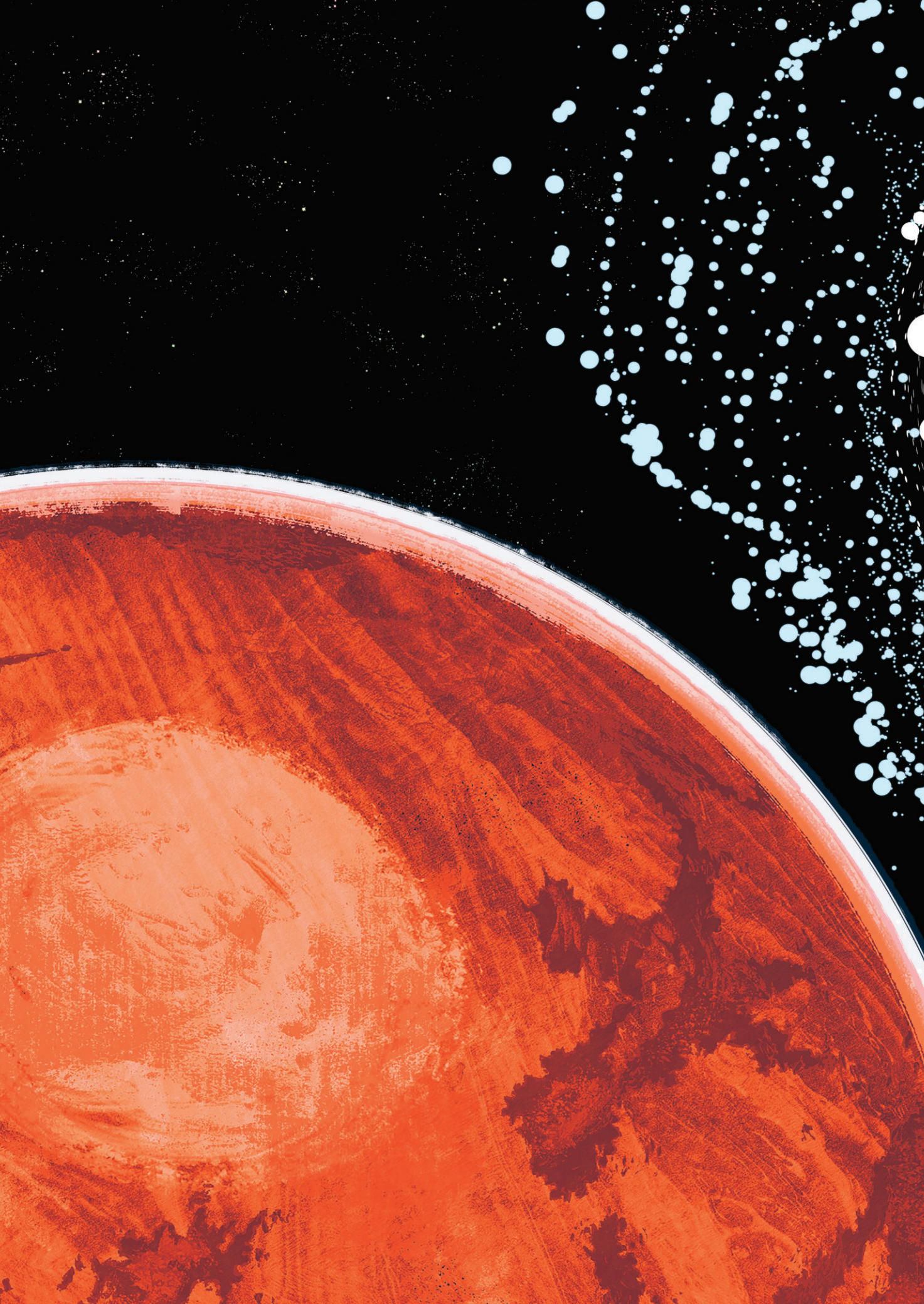
ILLUSTRIERT VON RAÚL ALLÉN UND PATRICIA MARTÍN

SPLITTER

FRANK HERBERT'S

DUNE

DIE GRAPHIC NOVEL - BUCH 1





FRANK HERBERT'S
DUNE

DIE GRAPHIC NOVEL - BUCH 1

ADAPTIERT VON
BRIAN HERBERT UND KEVIN J. ANDERSON
ILLUSTRIERT VON RAÚL ALLÉN UND PATRICIA MARTÍN

SPLITTER

Für **FRANK HERBERT**,
der seine ersten Entwürfe zu *Dune* seiner
Familie vorgelesen hat, und seine reizende Frau
BEVERLY HERBERT, mit der er fast vierzig Jahre
verheiratet war und die ihm immer mit Rat
und Tat zur Seite stand.

DANKSAGUNG

Von Brian Herbert und Kevin J. Anderson: Wir möchten Charles Kochman und Charlotte Greenbaum von Abrams ComicArts für ihre harte Arbeit, ihre Sorgfalt im Detail und ihre Geduld danken und Bill Sienkiewicz, Raúl Allén und Patricia Martín für ihre künstlerischen Beiträge. Des Weiteren gilt unser Dank Byron Merritt und Kim Herbert von Herbert Properties LLC sowie unseren Literaturagenten John Silbersack und Mary Alice Kier, unserer Anwältin Marcy Morris und unseren unglaublichen Ehefrauen, Jan Herbert und Rebecca Moesta.

Von Raúl Allén und Patricia Martín: Wir möchten allen danken, die dieses Buch möglich gemacht haben, insbesondere dem Team hinter all diesen Seiten, für ihren Einsatz und ihre Leidenschaft. Namentlich Rebecca, Uge, Santi, Tesi, Miguel und Samuel... Auch unserer lieben Herausgeberin Charlotte Greenbaum und dem Abrams-Team ein herzliches Dankeschön für ihr Vertrauen.

Wir sind auch unseren Familien immens dankbar für all die Liebe und Geduld während dieser herausfordernden Tage.

Und Raúls Bruder, der seine Liebe zu *Dune* und Comics mit Raúl teilte. Wo auch immer du bist, dieses Buch ist für dich, Luis.

Besonderer Dank gilt Borja Pindado, Aneke, Álvaro Cubero, Néstor Martínez, Antonio del Hoyo, Miguel Sastre, Adrián Rodríguez, Ruth Prado, Jesús R. Pastrana und Sara Rodríguez; ohne ihre Hilfe wäre dieses Buch nicht möglich gewesen.

VORWORT

FRANK HERBERTS KLASSIKER *DUNE* IST EINE FANTASTISCHE VISUELLE ERFAHRUNG, eine epische Geschichte, die als der beliebteste Science-Fiction-Roman gilt. Dieses monumentale literarische Meisterwerk mit seinen überlebensgroßen Figuren, machiavellistischen Wendungen und beeindruckenden Szenerien der Wüste und der Galaxis ist der perfekte Kandidat für eine Graphic-Novel-Adaption. Wir sind überglücklich, Frank Herberts *DUNE – Die Graphic-Novel, Buch 1: Dune* zu präsentieren.

Als wir uns an die Arbeit machten, das Skript zu schreiben, wussten wir von Anfang an – mit voller Unterstützung unseres Verlags Abrams –, dass dies die ultimative Graphic-Novel-Umsetzung werden sollte, eine originalgetreue Adaption von Frank Herberts Klassiker aus dem Jahr 1965. Wir hatten kein Interesse daran, unsere Interpretation von *Dune* abzuliefern oder die Geschichte zu verändern, um ihr unseren eigenen Stempel aufzudrücken. Es sollte das pure *Dune* werden – Kapitel für Kapitel, Szene für Szene.

Natürlich bedeutet das nicht, dass jede Geste oder jede Dialogzeile übernommen wurde – schließlich sagt ein Bild mehr als tausend Worte –, aber wir wollten die ambitionierte Geschichte so erzählen, wie es Frank Herbert ursprünglich getan hat. Da der Originalroman aus drei Büchern besteht, wird auch die Graphic-Novel in drei Einzelbänden erscheinen.

Das Skript zu schreiben war nur die erste Herausforderung. Die richtigen Künstler zu finden war von größter Bedeutung. In enger Zusammenarbeit mit dem Verlagsteam bei Abrams Comic-Arts haben wir uns die Arbeiten verschiedener Zeichner angesehen und uns schließlich für den Stil und die Vorstellungskraft von Bill Sienkiewicz bei den Covern und Raúl Allén und Patricia Martín für die Innenseiten entschieden. Danach ging es um die Fragen des Charakterdesigns, der Kostüme, der Technologien, Schauplätze und der verschiedenen Planeten neben Arrakis und Dune, dem Wüstenplaneten. In allen Fällen haben wir uns streng an dem *Dune*-Kanon orientiert, den Frank Herbert etabliert hat, und haben sichergestellt, dass die Zeichnungen den Visionen entsprechen, die er für sein unglaubliches Universum hatte.

Es gab schon einige filmische Umsetzungen von Dune... David Lynchs Film von 1984, die SciFi-Channel-Miniserie und die neue Legendary-Produktion unter der Regie von Denis Villeneuve. Während all diese Adaptionen ihre eigene Ästhetik und ihre eigene visuelle Sprache haben, wollen wir, dass diese Graphic-Novel als einzigartiges und unabhängiges Werk für sich allein steht.

Für das Innere der Graphic-Novel haben wir in Zusammenarbeit mit Raúl Allén und Patricia Martín sowie dem Redaktionsteam von Abrams ComicArts eine übergreifende Gestaltungsweise und Atmosphäre der Seiten und Layouts entwickelt. Wir sind sehr glücklich damit, wie dieser erste Band geworden ist, und freuen uns schon auf die nächsten zwei Bücher, die unsere Adaption des Romans abschließen werden. Wir hoffen, dass diese Abrams-Veröffentlichungen ein völlig neues Publikum für Frank Herberts atemberaubendes Universum voller Abenteuer, Politik, Religion und Ökologie erschließen.

Wir haben uns erstmals 1997 zusammengetan, um das Schreiben im Dune-Universum zu erforschen, und seitdem haben wir viele internationale Bestseller-Romane geschrieben, die die Geschichte und Charaktere von Dune erweitern. In unseren Romanen haben wir die vollständigen Schicksale von Herzog Leto, Lady Jessica, Baron Harkonnen, des Padischah-Imperators Shaddam IV. und seines Gefolgsmannes Graf Hasimir Fenring entwickelt. Wir sind fünftausend Jahre weit in die Zukunft gereist, um das Epos zu vollenden, das Frank Herbert skizziert hat, und wir sind zehn Jahrtausende in der Zeit zurückgegangen, um die Ursachen des »Butlers Jihad«, die Ankunft der Fremden auf Arrakis, die Gründung der Bene-Gesserit-Schwesternschaft, die Genese der Mentaten, Navigatoren und der Raumgilde zu beschreiben. Wir haben Millionen Wörter an neuen Texten geschrieben – aber diese Graphic Novel birgt die besondere Herausforderung für uns, zum Kern des Ausgangsmaterials zu gehen, um Frank Herberts Ursprungsroman so zum Leben zu erwecken, wie er ihn sich vorgestellt hat. Auf diesen illustrierten Seiten sollen die Legionen der treuen Dune-Fans den größten Science-Fiction-Roman aller Zeiten auf eine völlig neue, aufregende visuelle Weise erleben.

Brian Herbert *Kevin J. Anderson*

BRIAN HERBERT UND KEVIN J. ANDERSON

**TIEF IM UNTERBEWUSSTSEIN DES
MENSCHEN BEFINDET SICH DER ALLES
DURCHDRINGENDE WUNSCH NACH EINEM
UNIVERSUM, DAS EINEN LOGISCHEN SINN
ERGIBT. DOCH DAS ECHTE UNIVERSUM
LIEGT IMMER EINEN SCHRITT JENSEITS
DER LOGIK.**

—AUS: »GESAMMELTE AUSSPRÜCHE DES MUAD'DIB«
VON PRINZESSIN IRULAN



Arrakis.

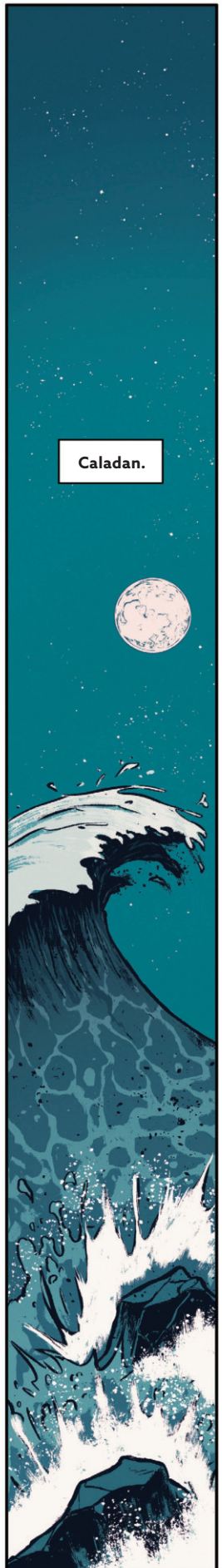
Dune.

Gerade zu Beginn muss man größte Achtsamkeit darauf verwenden, alles ins richtige Verhältnis zu setzen. Das weiß jede Schwester der Bene Gesserit.

Der Wüstenplanet.



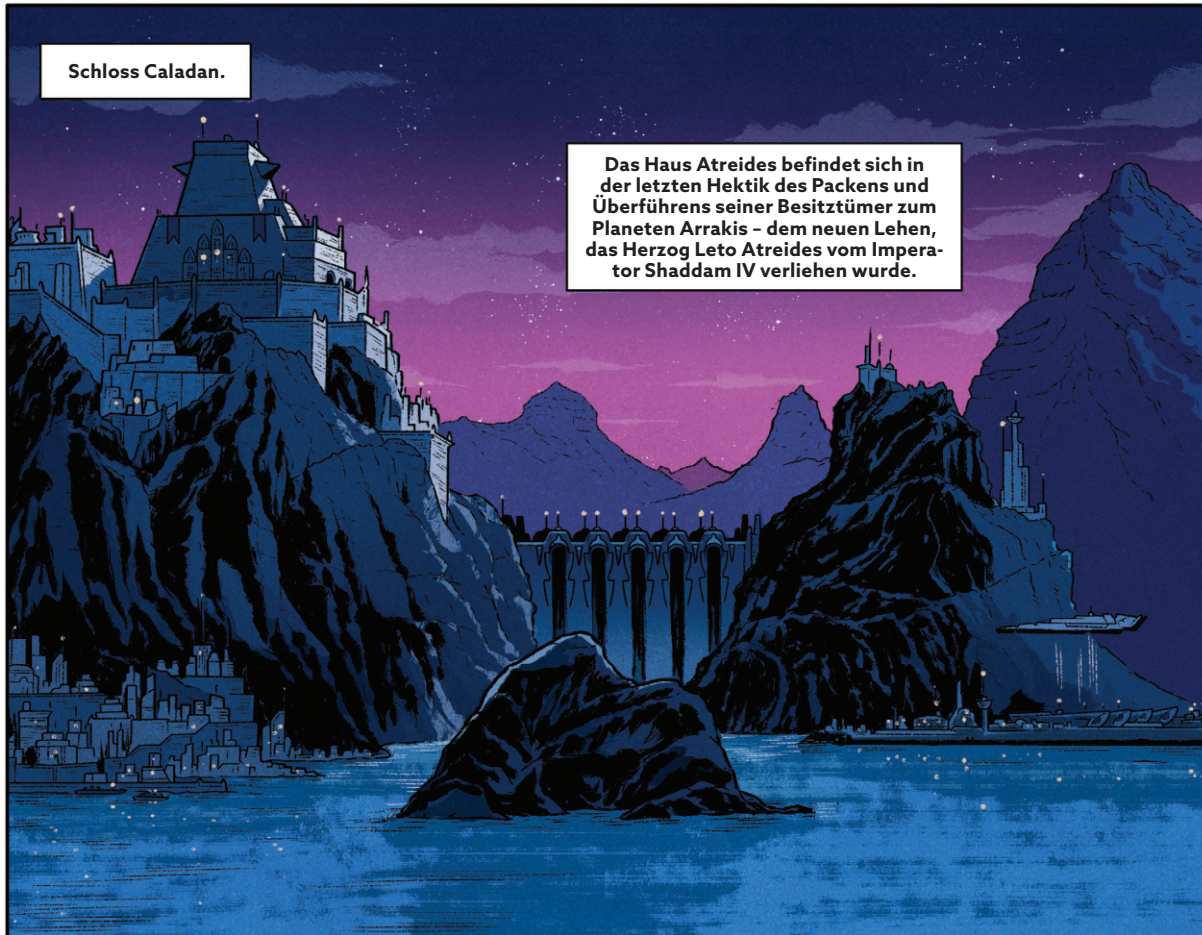
Wenn du also damit beginnst, das Leben von Muad'Dib zu studieren, achte darauf, ihn zunächst in seiner Zeit zu verorten: geboren im 57. Jahr des Padschah-Imperators Shaddam IV. Und achte besonders darauf, Muad'Dib räumlich zu verorten: auf dem Planeten Arrakis.



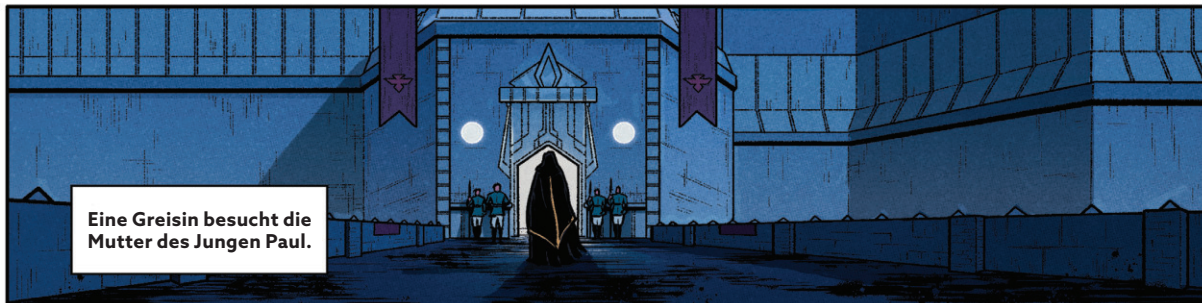
Caladan.

Schloss Caladan.

Das Haus Atreides befindet sich in der letzten Hektik des Packens und Überführens seiner Besitztümer zum Planeten Arrakis - dem neuen Lehen, das Herzog Leto Atreides vom Imperator Shaddam IV verliehen wurde.

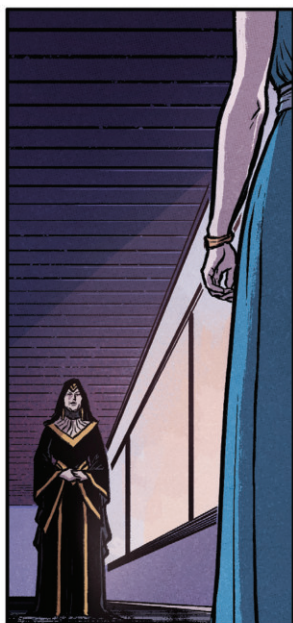


Eine Greisin besucht die Mutter des Jungen Paul.



Ehrwürdige Mutter Mohiam. Ich... wusste, Sie würden kommen. Ich bin bereit.

Es ist Zeit, Jessica. Ich will deinen Sohn sehen.



Er ist bereits fünfzehn.

Ja, Ehrwürdige.

Er ist wach und hört uns zu. Verschlagener kleiner Schlingel. Aber wer von edlem Geblüt ist, muss verschlagen sein. Und wenn er wirklich der Kwisatz Haderach ist... nun...



Schlaf gut, verschlagener Schlingel. Morgen, wenn du dich meinem Gom Jabbar stellen musst, wirst du all deine Fähigkeiten brauchen.





Was ist ein Gom Jabbar? Der Kwisatz Haderach?

Und warum hat meine Mutter sie »Ehrwürdige« genannt?



Ist das etwas, was ich wissen muss, bevor wir nach Arrakis aufbrechen?



Am nächsten Morgen...

Paul. Du bist wach. Hast du gut geschlafen?



Ja, Mutter. Ich habe die Geist-Körper-Techniken geübt, die du mir beigebracht hast.

Ich strebe nach dem inneren Flussgleichgewicht.

Schnell, zieh dich an. Die Ehrwürdige Mutter wartet.



Wer ist die Ehrwürdige Mutter? Ich habe einmal von ihr geträumt.

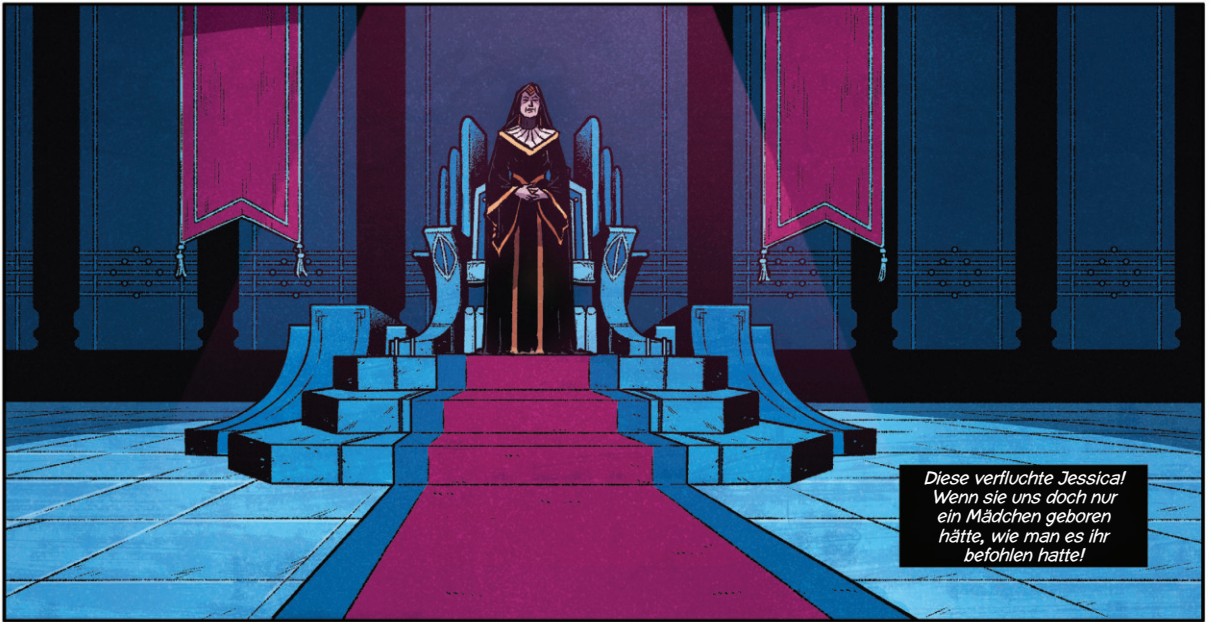
Sie war meine Lehrerin an der Bene-Gesserit-Schule.

Jetzt ist sie die Wahrsagerin des Imperators. Und Paul... du musst ihr von deinen Träumen erzählen.



Was ist ein Gom Jabbar?

Du wirst früh genug etwas über den... Gom Jabbar erfahren. Jetzt beeil dich. Lass die Ehrwürdige Mutter nicht warten.



*Diese verfluchte Jessica!
Wenn sie uns doch nur
ein Mädchen geboren
hätte, wie man es ihr
befohlen hatte!*



Ehrwürdige Mutter, das ist Paul, der Sohn des Herzogs.

Der Junge ist vorsichtig, Jessica.

So hat man es ihm beigebracht, Ehrwürden.



Jemandem etwas beizubringen ist eine Sache, aber die Anlage ist etwas anderes.
Lass uns allein. Du weißt, dass es getan werden muss.



Paul... diese Prüfung, der du gleich unterzogen wirst... sie ist sehr wichtig für mich.

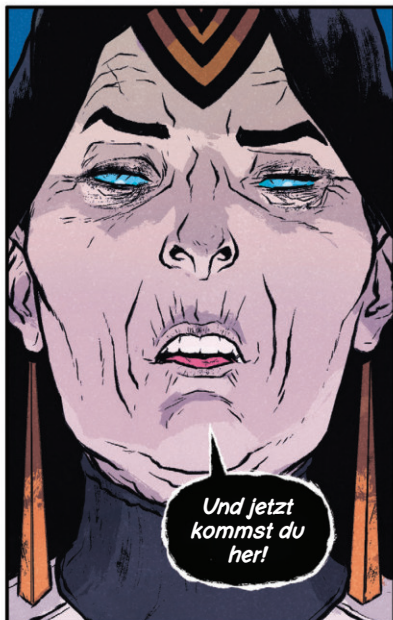
Prüfung?



Vergiss nie, dass du der Sohn eines Herzogs bist.

Entlässt man die Lady Jessica etwa wie ein einfaches Dienstmädchen?

An der Schule war die Lady Jessica vierzehn Jahre lang mein Dienstmädchen.



Und jetzt kommst du her!



Sie setzt »die Stimme« gegen mich ein. Ich kann mich nicht... widersetzen.

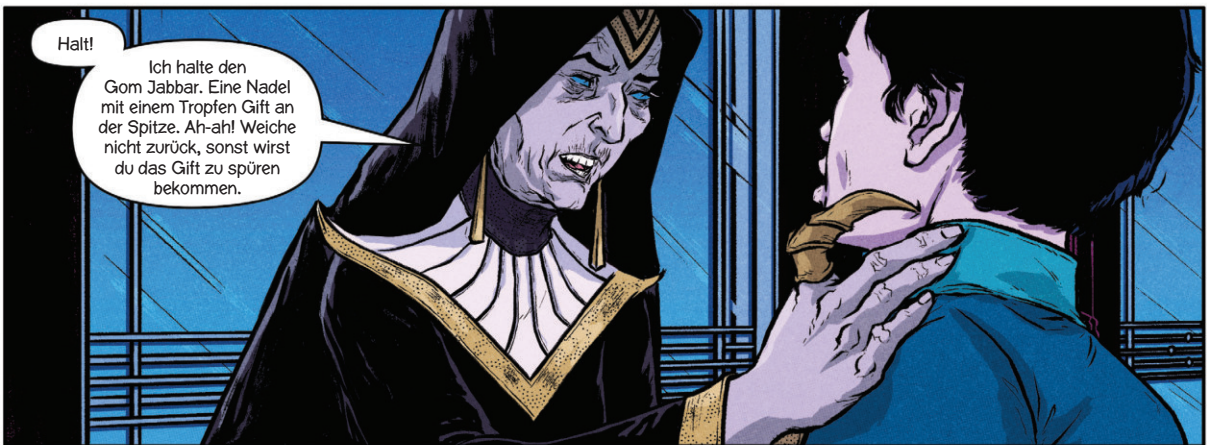


Siehst du das?
Steck die rechte
Hand hinein.

Gehorche!



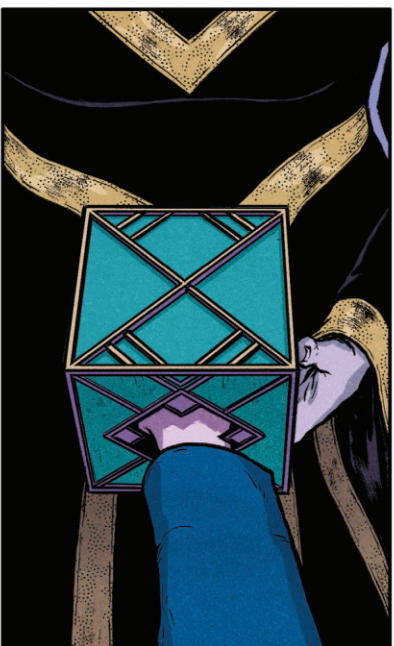
Es fühlt sich
seltsam an,
kalt...



Halt!
Ich halte den
Gom Jabbar. Eine Nadel
mit einem Tropfen Gift an
der Spitze. Ah-ah! Weiche
nicht zurück, sonst wirst
du das Gift zu spüren
bekommen.



Sie wagen
es, den Sohn
eines Herzogs zu
bedrohen?!



Natürlich kennt sich
der Sohn eines Herzogs
mit Giften aus. Aber
dieses tötet nur Tiere.



Sie wagen es anzudeuten, dass der Sohn eines Herzogs ein Tier ist?



Sagen wir, ich deute an, dass du vielleicht ein Mensch bist. Jetzt sei ruhig. Wenn du die Hand aus dem Kasten ziehst, stirbst du. Das ist die einzige Regel.

Lass die Hand im Kasten, und lebe. Zieh sie heraus, und stirb.

Wenn ich schreie, dann sind innerhalb einer Sekunde meine Bediensteten hier – und dann sterben Sie.



Deine Bediensteten werden nicht an deiner Mutter vorbeikommen, die vor der Tür Wache hält. Darauf kannst du dich verlassen. Deine Mutter hat diese Prüfung überlebt. Jetzt bist du an der Reihe.

Du kannst dich geehrt fühlen – wir führen sie bei Männer-Kindern nur selten durch.



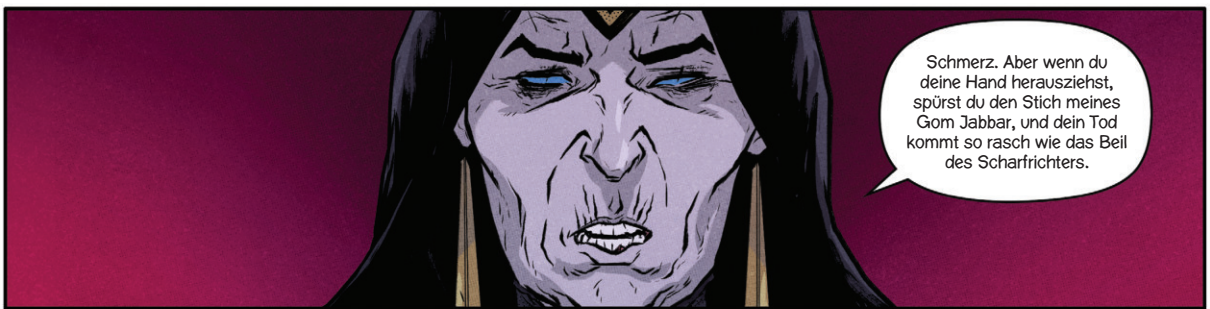
Ich darf keine Angst haben. Die Angst tötet den Geist. Die Angst ist der kleine Tod, der die völlige Vernichtung bringt. Ich werde mich meiner Angst stellen.

Ich werde sie über mich hinweg und durch mich hindurch lassen. Und wenn sie vorübergezogen ist, dann richte ich mein inneres Auge auf den Weg, den sie genommen hat.

Dann machen Sie weiter, alte Frau. Was ist in dem Kasten?

Wo die Angst vorübergezogen ist, wird nichts mehr sein.

Nur ich werde noch da sein.



Schmerz. Aber wenn du deine Hand herausziehst, spürst du den Stich meines Gom Jabbar, und dein Tod kommt so rasch wie das Beil des Scharfrichters.





Ich spüre ihn jetzt.
Den Schmerz.



Das Brennen.
Es wird schlimmer.



Hast du davon gehört, dass es Tiere gibt, die sich ein Bein abkauen, um einer Falle zu entkommen? Das ist ein Verhalten für ein Tier.

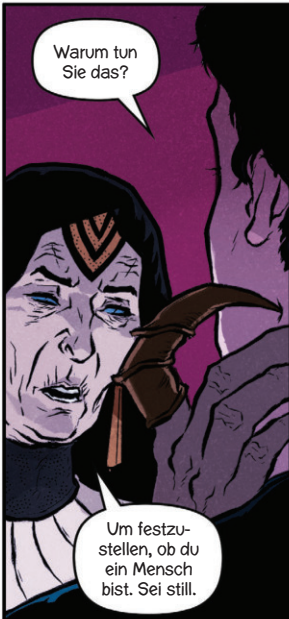


Schmerz!

Schmerz!

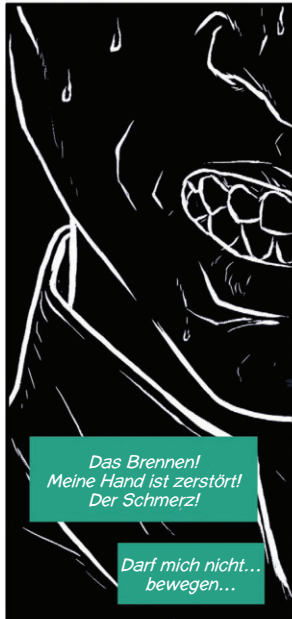


Schmerz!
Es brennt!



Warum tun Sie das?

Um festzustellen, ob du ein Mensch bist. Sei still.



Das Brennen!
Meine Hand ist zerstört!
Der Schmerz!

Darf mich nicht...
bewegen...



Das reicht. Kull wahad!
Kein Frauen-Kind hat je so viel ertragen. Vielleicht bist du der Kwisatz Haderach.

Zieh deine Hand aus dem Kasten und sieh sie dir an.



Sie ist... unversehrt.
Wie...?