

FRANK HERBERT

DIUNA

POWIEŚĆ GRAFICZNA, KSIĘGA 1

NOWA,
WSPANIAŁA
EKRANIZACJA!

ADAPTACJA:

BRIAN HERBERT, KEVIN J. ANDERSON

ILLUSTRACJE: RAÚL ALLÉN, PATRICIA MARTÍN

Handwritten signature

[Recenzja] „Diuna. Powieść graficzna”, Kevin J. Anderson, Brian Herbert, Frank Herbert, Raúl Allén, Patricia Martín,

Fahrenheit Crew

Stara klasyka w nowej odsłonie

Powiedzieć, że „Diuna” Franka Herberta, dająca początek późniejszym „Kronikom Diuny”, zalicza się do kanonu i klasyki literatury science fiction, to nic nie powiedzieć. Herbert, chociaż skupił się na jednym konkretnym świecie – planecie Arrakis – to tak naprawdę stworzył całe fascynujące uniwersum, nieustannie oddziałujące zarówno na czytelników, jak i innych twórców, nie tylko z gatunku science fiction. W konsekwencji „Diuna” była już przedmiotem wielu adaptacji – fabułę książki przełożono na potrzeby filmów, jak i seriali telewizyjnych, a także przedstawiono w postaci gier planszowych czy komputerowych. Za sprawą duetu Kevin J. Anderson i Brian Herbert (nie zawsze właściwie dbającego o spuściznę intelektualną samego Franka Herberta) oraz ilustratora Raúla Alléna i ilustratorki Patricii Martín, „Diuna” została wydana w formie powieści graficznej.

W założeniach autorów seria komiksów ma odpowiadać strukturze książki – zatem fabuła została podzielona docelowo na trzy tomy, a pierwszy przedstawia wydarzenia znane z pierwszej księgi. Odbiorca historii obrazkowej poznaje głównych protagonistów, czyli ród Atrydów z nastoletnim Paulem na czele, ich śmiertelnych przeciwników – Harkonnenów – a przede wszystkim tytułową planetę, będącą źródłem melanzu, najcenniejszej substancji we wszechświecie. Wołą Imperatora Szaddama IV Diuna staje się lennem Atrydów, lecz pozorne wyniesienie na piedestał jest tylko polityczną intrygą, w której stawką jest władza i sukcesja oraz przetrwanie rodzin. Jednak ślepy los, a może raczej bystre przeznaczenie sprawia, że pojawienie się młodego Paula na Arrakis nie jest wcale przypadkowe. Od jego decyzji i postępowania zależeć będzie przyszłość całego świata.

Jak zapowiadają w przedmowie scenarzyści, „Diuna. Powieść graficzna” miała pozostać jak najbliższa pierwowzorowi, bez ujmowania czy tym bardziej dodawania jakichkolwiek wątków. I rzeczywiście, wszystkie wydarzenia i dialogi rozgrywają się w porządku znanym z powieści, a niezbędne skróty ograniczają się do minimum, nie wpływając na kluczowe motywy. Nawet sposób poprowadzenia narracji – kiedy czytelnik śledzi zachodzące wypadki z punktu widzenia konkretnego bohatera – odpowiada temu zaproponowanemu przez Franka Herberta. Takemu podejściu można przyznać rację o tyle, o ile nie należy poprawiać czy ingerować w rzeczy niemal perfekcyjne.

Z drugiej strony nie ma w nim niestety żadnej finezji i trudno powiedzieć, czy na pewno dobrze służy popularyzacji samej powieści, ponieważ nigdy nie jest tak, by języki różnych mediów były w pełni przekładalne. Tylko pozornie nic nie traci się na tłumaczeniu, gdy w rzeczywistości jest wręcz odwrotnie. Znika wiele niuansów z rzeczywistości wykreowanej przez Herberta, których nie sposób oddać bez zbędnych w komiksie dodatkowych wyjaśnień. W związku z tym, powieść graficzna trzymająca się sztywno ram książki może być interesująca przede wszystkim dla osób, które dotychczas nie znały pracy Franka Herberta, albo dla wyjątkowo zagorzałych miłośników jego twórczości, gotowych do kolekcjonowania każdej dostępnej wersji „Diuny”. W innym przypadku jest po prostu swoistą ciekawostką.

To wrażenie pogłębia się ze względu na rysunki. Bowiem za wyjątkowo konserwatywnym podejściem do interpretacji fabuły „Diuny” podążyli również autorzy ilustracji. Nie chodzi wyłącznie o zastosowaną formę, z wyraźnie oddzielnymi od siebie kadrami, wypowiedziami bohaterów

zapisywanymi w dymkach, czy opisami lub tekstami narratora pojawiającymi się w ramach. Nie można też zaprzeczyć, że realistyczna kreska dobrze oddaje zróżnicowanie światów, przedstawia piękno i zarazem mroczną stronę Arrakis. Natomiast charakterystyka postaci, a zwłaszcza urządzeń i obiektów, jest właściwie powieleniem koncepcji znanych już z filmu Davida Lyncha czy gry przygodowej wydanej na początku lat 90. XX wieku przez *Cryo Interactive*.

I znowu – to prawda, że w opisach filtrfraka, ornitoptera czy kombajnów gąsienicowych Herbert był dość precyzyjny. Podobnie ma się sprawa z większością bohaterów. Nadal jednak nie jest to przeciwskazaniem, by zinterpretować czy raczej przedstawić własną, niepowtarzalną wizję rzeczywistości znaną z kart powieści. Wachlarz dostępnych środków wyrazu jest niemal nieograniczony, począwszy od metody wykonania ilustracji, poprzez kolorystykę, na samych wizerunkach kończąc.

Naprawdę nic nie stało na przeszkodzie, by spróbować podejść do tematu adaptacji z innej strony. Można było, na przykład, spróbować przedstawić historię z punktu widzenia tylko jednej osoby – oczywiście, od razu do głowy przychodzi Paul, ale równie dobrze mogłaby to być Lady Jessica, jego matka. Albo, trzymając się nieco bliżej pierwowzoru, zrezygnować z komentarzy i opisów na rzecz większej liczby rysunków, skupionych na emocjach czy planecie. Podobnie można było podejść do kwestii przedstawiania osób pojawiających się w fabule. Zaproponowane przez Herberta wizerunki oddają charakter postaci. Podział jest dychotomiczny – dobro jest czyste i szlachetne, zło brzydkie i odrażające, a nawet ułomne i zdeformowane – czego najlepszym wyrazem jest Baron Vladimir Harkonnen. Jednak w kulturze popularnej obraz przedstawionego świata już dawno przestał być tak wyraźnie jednoznaczny, co również mogło posłużyć za ciekawy punkt wyjścia.

Na oddzielną, zdecydowanie pozytywną uwagę, zasługuje jakość wydania powieści graficznej. Odbiorca w rozsądnej cenie otrzymuje komiks opublikowany na dobrej jakości papierze, w twardej okładce z pozszywanymi stronami. To właściwie stał się już standard, lecz nadal warto podkreślać i doceniać wysiłki wydawców.

„Diuna. Powieść graficzna” nie jest złym komiksem, ale bardzo zachowawczym. A szkoda – w końcu tak monumentalne dzieło, jakim jest „Diuna”, powinno zostać należycie potraktowane. Co zarazem nie oznacza, że adaptacja musiała być aż tak wierna, ponieważ wtedy robi się pod wieloma względami po prostu nudna. Ideą fantastyki, zwłaszcza gatunku science fiction jest eksploracja, poszukiwanie odpowiedzi na trudne pytania, a czasami zadawanie tych pytań. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w momencie przekładania klasycznego dzieła na język komiksu pokusić się o jego swoistą reinterpretację, poszukiwanie własnej drogi wyrazu dla raz już wypowiedzianych rzeczy. Może przy pracy nad kolejnymi tomami autorzy będą nieco bardziej odważni, choć bez wątplenia wymagałoby to ograniczenia roli Kevina J. Andersona i Briana Herberta. Wtedy jest nadzieja, że powieść graficzna wyjdzie poza sztywne ramy konwencji.

Maciej Tomczak