



Stéphanie Melchior & Clément Oubrierie

DER GOLDENE KOMPASS 1

Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

(nach dem Roman von Philip Pullman)

Carlsen Comics 2015 • 80 Seiten • 12,99 • ab 14 • 978-3-551-76403-4



Philip Pullmans *Der Goldene Kompass* ist kein gewöhnlicher Kinderroman – und das spiegelt sich auch in der Graphic Novel Adaption von Stéphanie Melchior und Clément Oubrierie wider. So entsprechen die Zeichnungen keinesfalls den niedlichen Stilen, die in Comics für Kinder so vorherrschend sind, sondern zeigen einen vereinfachten Realismus.

Die Handlung des ersten Bandes der Graphic Novel *Der Goldene Kompass* entspricht sehr genau der Handlung des Romans. In einer viktorianisch angehauchten Welt mit Steampunk-Elementen leben die Menschen zusammen mit ihren persönlichen Daemonen, die eine Art externe Verkörperung der Seele darstellen. Das gilt auch für Lyra, die Protagonistin sowohl des Romans als auch der Graphic Novel. Wie bei allen Kindern ist die Gestalt ihres persönlichen Daemons noch nicht fixiert – stattdessen kann Pantalaimon nach Wunsch zwischen verschiedenen Tiergestalten hin und her springen.

Zu Beginn der Handlung verstecken sich Lyra und Pan im Oxforder Jordan College, in dem Lyra aufgewachsen ist, um den Leiter des Colleges bei seinem Gespräch mit Lord Asriel, Lyras Onkel, zu belauschen. Lyra erfährt dabei nicht nur, dass man es offensichtlich auf das Leben ihres Onkels abgesehen hat, sondern auch, dass dieser erstaunliche Erkenntnisse im hohen Norden gewonnen hat und nun eine weitere Expedition plant. Was Lord Asriel dort über den mysteriösen „Staub“ und die mögliche Existenz paralleler Welten in Erfahrung gebracht hat, könnte allerdings die gesamte Kirche, die in Lyras Welt eine sehr wichtige Rolle spielt, in den Grundfesten erschüttern.

Aber nicht nur diese theologischen Fragen machen Lyra Sorgen, sondern auch das Verschwinden mehrere Kinder aus Oxford, darunter auch ihr Freund, der Küchenjunge Roger. Als Lyra dann auch noch von der undurchsichtigen Mrs Coulter mit dem Versprechen, sie auf eine Expedition in den Norden begleiten zu dürfen, aus Oxford mit nach London genommen wird, ist klar, dass Lyra nun in Geschehnisse verwickelt ist, die alle ihre Erwartungen übertreffen. Zudem erwarten sie noch einige Überraschungen und unerwartete Enthüllungen – und am Ende des Comics ist klar, dass dies nur der Anfang von Lyras Geschichte ist...



Die Graphic-Novel-Adaption behandelt den ersten Teil des Romans von Philip Pullman, der mit „Oxford“ überschrieben ist, und richtet sich damit in der Einteilung genau nach der Vorlage, die ebenfalls in drei Teile eingeteilt ist – zwei weitere Graphic Novels, die sich mit dem *Goldenen Kompass* beschäftigen, sind noch geplant. Erzählerisch ist die Beibehaltung dieser Einteilung auf jeden Fall sinnvoll, denn Teil 1 endet sowohl im Roman als auch in der Graphic Novel mit einem Cliffhanger, der Lust macht auf mehr.

Der Goldene Kompass 1 erzählt auf jeden Fall eine spannende Geschichte und wird damit dem Original gerecht. Unter Umständen fällt es dem Leser allerdings leichter, alles zu verstehen, wenn er oder sie den ursprünglichen Roman bereits gelesen hat, da einige Hintergrundinformationen vielleicht nicht ganz so explizit erklärt werden. Trotzdem ist die Graphic Novel auch dann noch ein Vergnügen, wenn man über sie zum ersten Mal mit der Geschichte um Lyra und ihren Daemon Pantalaimon in Berührung kommt!

Der Zeichenstil ist ebenfalls sehr interessant und schön anzusehen. Wie schon erwähnt, ist er keineswegs kindlich, sondern realistischer und zögert auch nicht, den Gesichtern der Charaktere Ecken und Kanten zu geben. Das passt zu Lyras widerspenstigem und rebellischem Charakter und illustriert auch perfekt einen Roman, der vor schwierigen und kontroversen Themen nicht zurückschreckt. Damit richten sich sowohl Text als auch Graphic Novel nicht nur an Kinder, und gerade der Comic ist durch seinen kantigen und detailreichen Stil besonders für ältere Leser interessant.

An der Farbgebung ist auffällig, dass sich viele Panels auf eine Grundfarbe sowie Abstufungen mittels Schwarz und Weiß beschränken, sich damit also des Oswald'schen Farbdreiecks bedienen. Die beschränkte Farbpalette sorgt auch dafür, dass die Bilder eher ruhig wirken, gerade weil sie nicht zu bunt sind. Auch Stimmungen werden durch die gedeckten Farben gut zum Ausdruck gebracht. Gerade die in Blautönen gehaltenen Panels vermitteln auch sehr gut Kälte oder Regen. Generell sind die Farben eher dunkel und gedämpft, was dafür sorgt, dass die Sprechblasen auf weißem Hintergrund besonders hervorstechen und gut sichtbar sind.

Der Goldene Kompass 1 ist eine sehr spannende Umsetzung des ersten Teils von Philip Pullmans berühmtem Roman. Sowohl die Erzählweise als auch die graphische Umsetzung machen die Graphic Novel zu einem absolut lesenswerten Kunstwerk und zu einer Bereicherung des Genres der Literaturumsetzungen in Comic-Format.