

Vincent Zabus & Nicoby (Text nach Jostein Gaarder & Illustrationen)

Sofies Welt oder die Geschichte der Philosophie 1 & 2

Aus dem Französischen von Ina Kronenberger

Von den Anfängen (1)

Hanser 2022 · 264 S. · 25.00 · ab 14 · 978-3-446-27470-9



Bis heute (2)

Hanser 2023 · 262 S. · 25.00 · ab 14 · 978-3-446-27795-3



Ich fürchte, es wird nicht viele Jugendliche geben, die sich für Philosophie begeistern. Das ist schade, denn die Philosophie beschäftigt sich hauptsächlich mit den Fragen, die gerade für Jugendliche existenziell sind: Wer bin ich? Woher komme und wohin gehe ich? Es war also keine echte Überraschung, als vor knapp 30 Jahren (1993) der norwegische Bestseller von Jostein Gaarder auch im Deutschen zum Bucherfolg wurde. Überraschend war nur, dass es einem Autor gelungen war, eine Aneinanderreihung von Theorien und Gedankengebäuden so aufzubereiten, dass das Ergebnis auch für Jugendliche reizvoll und packend war. Und für Erwachsene erfüllte es den gleichen Zweck, denn schiereres Lebensalter macht noch nicht aufnahmebereiter für scheinbar „trockene“ Theorie.

Dennoch war „Sofies Welt“ ein Sachbuch, das sich mit Erfolg den Anschein einer Geschichte mit Handlung, mit überraschenden Wendungen und einer alltagstauglichen, „normalen“ Sichtweise im Dialog mit der Wissenschaft gab. 30 Jahre später wird die Geschichte und das Prinzip nun also noch einmal zum Ausgangspunkt eines philosophischen Lehrausfluges genommen, diesmal allerdings noch einmal zeitgemäßer und eingängiger gestaltet als Graphic Novel. Und, soviel gleich vorab, es funktioniert auch dieses Mal, vielleicht sogar noch leichter. Und da der Umfang des behandelten Stoffes doch recht groß ist, hat der Verlag gleich zwei Bände daraus gemacht, die ungefähr in Jahresabstand erschienen sind.

Wieder sind wir vor Ort in Norwegen, wieder heißt unsere Titelfigur Sofie (mit einigen Hintergedanken), wieder erhält sie zunächst anonyme Post, die sie mit den Ursprüngen der Philosophie bekannt macht, den oben schon erwähnten Grundfragen menschlicher Existenz. Und innerhalb der vorliegenden Geschichte, die sich als erster Band einer Doppelausgabe entpuppt, wird Sofie Amundsen (so ihr voller Name) Denker von den Naturphilosophen der Mythologie bis zum 17. Jahrhundert kennenlernen und, das ist der wichtigste Aspekt dieser Bücher, selbst erleben. Im zweiten Band allerdings entdeckt sie zu Beginn in einer Hütte an einem See eine alte Kiste mit Zeichnungen, die ihr zeigen, dass sie und ihr „Lehrer“ Alberto Geschöpfe eines Zeichners sind und als solche keineswegs selbstbestimmt agieren. Danach trifft sie diesmal Denker von der Zeit des Rationalismus und der Aufklärung bis heute.

Für eine Graphic Novel gibt es dabei eine Menge Text, doch der findet sich eben nicht in Zeilen und Spalten des Buches, sondern in den typischen Comic Strips, Bilderstreifen also, die in sehr gekonnter Strichführung und Farbgestaltung die Geschichte wie Standbilder aus einem Film präsentieren. Dabei



wechseln sich wörtliche Rede in Sprechblasen und tatsächlich den Bildhintergrund bevölkernde Hintergrundinformationen eines Erzählers ab, der sich als geheimnisvoll im Verborgenen agierender Philosophielehrer entpuppt. Die einzige Bildkonstante bildet die durchgängig gleich gekleidete Sofie, die hier an die Gegebenheiten und Eigenarten unserer Tage angepasst wurde. Nachdem sie im ersten Teil manchmal fast widerwillig den Gedankengängen folgte, erscheint sie im zweiten mutiger, probierfreudiger, übernimmt fast die führende Rolle. Das alles aber unter verstärkter Bewusstheit, dass die Realitäten ihrer Welt einer übergeordneten Fantasie entspringen. Daher kommt diesmal auch ihre Mutter neben den Philosophen und sogar die Familie des Buchautors selbst zu Wort. Am Ende steht in jedem Fall die Erkenntnis, dass all die Dinge, die derzeit vor allem jüngere Menschen bewegen, wie Fragen und Probleme von Umwelt, Naturschutz, Klimawandel etc. sich aus zahlreichen Vorüberlegungen vieler Denker der Geschichte entwickelt haben. Und dass Freiheit und Lebenssinn individuelle Themen sind, denen sich jeder stellen kann, muss und darf.

Man könnte über viele geniale Details in diesem Buch noch stundenlang berichten, doch am schönsten ist es, das alles beim Lesen selbst zu erleben. Zusammengefasst sei nur gesagt, dass diese Graphic Novel eine kongeniale Umsetzung der Ursprungsidee ist, einfallsreich und sehr gekonnt gemacht und so fesselnd, dass ich das Buch in einem Rutsch durchgelesen habe, ohne es weglegen zu können. Und das, obwohl ich das Original seinerzeit auch schon geliebt habe. Aber für Jugendliche von Heute dürfte sich diese Version noch reizvoller darstellen. Ich kann sie nur aus tiefstem Herzen empfehlen.