KinderundJugendmedien.de

Sieben Minuten nach Mitternacht (Regie: Juan Antonio Bayona, 2016 // Romanautor: Patrick Ness, 2011)

"*Stories are the wildest things of all*, the monster rumbled. *Stories chase and bite and hunt.*"

Nicht selten sind Geschichten für junge Rezipient*innen eher zahnlos, etwas lahm, hinken der Lebenswirklichkeit hinterher oder laufen vor ihr davon – *Sieben Minuten nach Mitternacht* (Originaltitel: *A Monster Calls*) aber ist tatsächlich eine dieser Geschichte, die einen verfolgt, beißt und jagt. Dafür gab es 2012 nicht nur die Carnegie Medal (eine britische Auszeichnung für Kinder- und Jugendbücher), sondern für die herausragenden Illustrationen von Jim Kay zusätzlich die Kate Greenway Medal. Unter der Regie von Juan Antonio Bayona (*Das Waisenhaus*) fand Patrick Ness' an der Schwelle von Kinder- zu Jugendliteratur angesiedelter Roman 2016 schließlich den Weg in die Kinos – wunderbar besetzt und so bildgewaltig wie sensibel adaptiert.

{youtube}jysA6x9rhlk{/youtube}

Inhalt

Die Nächte des ca. 12-jährigen Conor O'Malleys sind dunkel und seine Tage sind es auch: Nachts sucht ihn der immer gleiche Alptraum heim, tagsüber sucht er, seiner krebskranken Mutter möglichst wenig Arbeit zu bereiten, sie im Haus zu unterstützen, an der Hoffnung festzuhalten, dass die medizinischen Behandlungen anschlagen. In der Schule ist er so isoliert, als ginge von *ihm* eine Krankheit aus; fast scheint es, als ziehe er die Mobbing-Attacken seines Mitschülers Harry trotzig und willentlich auf sich, da sie einen Rest an Normalität bieten. In dieser trostlosen Lage tritt ein (weiteres) Monster in Conors Leben: Eines Nachts erhebt sich die mächtige Eibe auf dem Friedhof, den Conor von seinem Haus aus sehen kann, und beginnt zu wandeln und zu sprechen – ein furchteinflößendes Baum-Monster, dessen Ankündigung Conor jedoch unbeeindruckt lässt: Das Monster verspricht, an weiteren Nächten wiederzukehren, Conor drei Geschichten zu erzählen und eine vierte Geschichte von ihm einzufordern.

Wie angekündigt kehrt das Monster wieder, an einem Tag, an dem sich Conor mit seiner ihm unliebsamen Großmutter konfrontiert sah. Die Aussicht auf eine Geschichte über eine böse Königin und darüber, wie das Monster sicherstellte, dass sie nie mehr gesehen ward, ist vielversprechend, doch die Erzählung endet nicht, wie Conor dies erwartet oder erhofft hatte. Trotz aller Hoffnungen verschlechtert sich zudem der Zustand von Conors Mutter und sie muss ins Krankenhaus; Conor zieht zu seiner Großmutter und hat ein enttäuschendes Wiedersehen mit seinem Vater, der wenig geneigt ist, Conor zu sich und seiner neuen Familie nach Amerika mitzunehmen. Erneut wird Conor vom Monster aufgesucht, erneut nimmt dessen Geschichte nicht den von ihm erwarteten Verlauf. Inmitten der Umgebung dieser Binnengeschichte fordert das Monster Conor dazu auf, an der strafenden Zerstörung eines Gebäudes teilzunehmen. Conor willigt ein, nur um anschließend festzustellen, dass er das Wohnzimmer seiner Großmutter in aller Gründlichkeit demoliert hat. Eine andere Form von (Zerstörungs-)Wut zeigt Conor bei der dritten Geschichte des Monsters, die eine Geschichte über Conor selbst erzählt, über Conor als unsichtbaren Mann, der es satt ist, von den anderen nicht wahrgenommen zu werden.

Doch die potentiell zerstörerischste und zugleich heilendste Geschichte ist jene, die Conor kurz vor dem Tod seiner Mutter schließlich selbst erzählt: Die Geschichte seines wiederkehrenden Alptraums, das Aussprechen seiner inneren Wahrheit, die das Monster vehement und unnachgiebig von Conor einfordert. Denn spräche er diese Wahrheit nicht aus, so das Monster, könne er seinen Alptraum niemals verlassen.

Kritik

Jenseits der Trauer

Gerade in Kinderfilmen spielt der Tod von Elternteilen eine eigenartige Rolle: Er wird nicht so stark tabuisiert, wie man es annehmen möchte – vor allem die Disney-Animationsfilme wimmeln nur so von Halbwaisen, und auch in Filmen, in denen eine Freundschaft zwischen einem Tier und einem Kind im Mittelpunkt steht, wird häufig der Verlust eines Elternteils bearbeitet, in manchen Fällen die verlorenen Familie durch eine neue ersetzt. Die Trauer ist als erzählerischer Motor präsent oder erklärt uns als "backstory wound" einen Aspekt der dargestellten Figur; der Tod und das Sterben hingegen bleiben dabei oft merkwürdig marginalisiert und unsichtbar: Als disruptive Lebensereignisse finden sie meist außerhalb der erzählten Zeit statt, sind bereits gewesen, wenn die Geschichte beginnt. Die erschütternde Kraft von *Sieben Minuten nach Mitternacht* liegt einerseits darin, dass der Verlust des jungen Protagonisten erst noch vor ihm liegt und es gerade nicht um die *Überwindung* der Trauer geht (im Gegenteil, eher um die Ermöglichung einer von Wut befreiten Trauer); sie liegt andererseits darin begründet, dass es um die Komplexität der Gefühle angesichts des anstehenden Verlusts geht, Gefühle jenseits der Trauer.

Sieben Minuten nach Mitternacht erzählt von Conors Wut und Isolation, von Trotz und Enttäuschung, vor allem aber von dem Gefühl, das ihn am stärksten plagt: Ein so tief sitzendes, so beschämendes Schuldempfinden, dass er niemandem davon erzählen kann, dass er den Wunsch nach einer Bestrafung verspürt. Das Monster wird Conor den Verlust der Mutter weder ersparen noch über diesen hinwegtrösten; seine Geschichten führen nicht zu einer Akzeptanz ihres bevorstehenden Todes, sondern zur Versöhnung mit diesen widerstreitenden Empfindungen, zur Auflösung des quälenden Schuldgefühls.[1]

Nach einer Idee von

"A novel by Patrick Ness / From an original idea by Siobhan Dowd" ist auf dem Cover der Originalausgabe von *A Monster Calls* zu lesen.[2] Als Dowds Debütwerk – das Jugendbuch *A Swift Pure Cry* – 2006 erschien, war bei der Britin bereits Krebs diagnostiziert worden. Trotz ihrer Erkrankung stellte sie noch drei weitere Jugendbücher fertig, von denen zwei allerdings erst posthum publiziert wurden. "This would have been her fifth book," schreibt Patrick Ness im Vorwort zu *A Monster Calls*: "She had the characters, a premise, and a beginning. What she didn't have, unfortunately, was time."

Ness und Dowd kannten sich nicht, publizierten ihre Bücher in England aber beim selben Verlag und wurden von derselben Redakteurin betreut. Nach Siobhan Dowds Tod im Jahr 2007 fragte diese Ness, ob er sich vorstellen könne, aus Dowds Entwurf einen Roman zu entwickeln – ein Entwurf von ca. 1000 Wörtern Länge, wie der Autor im hörenswerten Audiokommentar zur Verfilmung erwähnt, der Teil des Bonusmaterials der DVD/Blu-Ray ist. Die Idee, dass das Erzählen von Geschichten eine Rolle spielen sollte, sei in diesem Entwurf schon enthalten gewesen, so Ness im Audiokommentar, und doch ist es just diese Idee, die sich (retrospektiv betrachtet) am offensichtlichsten in das Gesamtwerk Ness' einfügt, denn auch in seinen anderen Jugendbüchern finden sich immer wieder selbst- und medienreflexive Elemente. So spielen in der sogenannten *Chaos Walking*-Trilogie (2008-2010) verschiedene Formen der Kommunikation eine große Rolle, und der Protagonist in *More than this* (2013) vermutet Teil einer Fiktion zu sein, und versucht Genreregeln anzuwenden, um sich in dieser zurechtzufinden ("If this was some kind of story I was telling myself, then it'll be waiting for us."). Ungeheuer komisch fällt die Medien- und Genrereflexivität im Jugendbuch *The Rest of Us Just Live Here* (2015) aus, das gewissermaßen Hinter- und Vordergrund vertauscht: Hier stehen jene Figuren (und deren Alltag) im Mittelpunkt, die in Fantasyserien die unwissenden und verzichtbaren Komparsen darstellen, während eine Geschichte um die Rettung der Menschheit vor der Invasion unsterblicher Wesen beiläufig in Form von Abstracts miterzählt wird.

Implizite Lektüreanweisungen

Bei der Lektüre von *Sieben Minuten nach Mitternacht* mag es vielen jungen Leser*innen so gehen wie dem Protagonisten des Buchs: Sie erfassen vielleicht nicht gleich alle Bedeutungsebenen der Geschichte(n), die ihnen erzählt wird (werden), aber sie werden gleichermaßen durch diese Geschichte(n) auf ein Ende vorbereitet. Sehr explizit kommt das zum Ausdruck, als Conor – etwa nach zwei Dritteln der Buchlektüre – während eines Gesprächs mit seinem Vater eine Erkenntnis formuliert, die ihm das Monster bereits vermitteln konnte: Stories don't always have happy endings.

> Conor's father put a hand on his shoulder. "Conor, your mum – "
> "She's going to be okay," Conor said, shaking it off and standing up. […]
> […] "Son," his father said, leaning forward. "Stories don't always have happy endings."
> This stopped him. Because they didn't, did they? That's one thing the monster had definitely taught him. Stories were wild, wild animals and went off in directions you couldn't expect. (S.144)

Es ist eine Lektion, die bereits der ersten jener Geschichten inhärent ist, die das Monster Conor erzählt, die Geschichte von einer vermeintlich mörderischen Königin und einem vermeintlich rechtschaffenen Prinzen, die ganz und gar nicht so endet, wie Conor es erwartet (und wie es den Genreregeln des Volksmärchens entspräche). Mehrmals wird Conor schon bei dieser Geschichte indirekt darauf hingewiesen, dass er genau hinhören müsse, mehrmals hört er bei den Worten des Monsters zunächst nur das, was er hören will ("*I never said she killed the farmer's daughter*, the monster said. *I only said that the **prince** said it was so"*, S.68, im Film ab Timecode 00:28:54). So fungiert diese erste Lektion für Conor zugleich als Leseanweisung an die Rezipient*innen, ob nun jene des Romans oder des Films: Sie dürfen sich nicht auf ihre Genrekenntnisse verlassen, sie müssen sich darauf einstellen, dass ihre Hoffnungen auf ein glückliches Ende (im Sinne einer überraschenden Heilung der Mutter) enttäuscht werden, sie müssen *genau* lesen/hinschauen/hinhören – und wer das tut, erfährt schon früh, dass durchaus jemand errettet wird, nur – analog zur Binnenerzählung – nicht die Person und nicht auf die Weise, von der Conor zunächst ausgeht. Zu dieser impliziten Lektüreanweisung gehört zugleich eine erste Antwort darauf, warum sich die Rezeption der Erzählung lohnt: "That's a terrible story. And a cheat", kommentiert Conor die erste Geschichte des Monsters. "*It is a **true** story*, the monster said. *Many things that are true feel like a cheat*" (S.74, im Film ab TC 00:29:26). Später im Buch greift das Monster diesen Aspekt des Wahrheitsgehalts erneut auf: "*Stories are important*, the monster said. *They can be more important than anything. If they carry the truth."* (S.151)

Geschichten mit Wahrheitsgehalt von monströsen Geschichtenerzählern

Auch als Patrick Ness sich im bereits erwähnten Audiokommentar der DVD/Blu-Ray zu den "düsteren Themen" positioniert, die er in seinen Büchern aufgreift und auf die er immer wieder angesprochen wird, kommt diese Haltung zur Bedeutung des Wahrheitsgehalts zum Ausdruck:

> […] I always feel that if you don't talk truthfully about the dark things that young people are already talking about you're abandoning them to face it alone, and to me that's the immoral choice. […] All of my books for young people are essentially about what you do after the world ends. […] The question is: What do you do after that? How do you live? So if you tell the truth about what's difficult, then when you say that hope is possible, and, you know, a survival is possible – and more than just survival, but possibility, potential – you are more believed because you haven't lied about what's dark. So I always rebut that question whether you should write about darkness for young people – *of course* you should, otherwise you are leaving them alone in der wilderness, and how can *that* be the right choice? (TC 00:58:19 – TC 00:59:27)

Das Monster steht mithin für jene Geschichtenerzähler*innen, die ihre Verantwortung jungen Rezipient*innen gegenüber Ernst nehmen; die ihre Rezipient*innen herausfordern, aus der Reserve locken, sie durchaus auch mal zur Wut treiben und ihre Erwartungen enttäuschen, dies aber letztlich deswegen tun, um sie mit der Komplexität der Welt und ihrer Gefühle nicht alleine zu lassen. Um ihnen – wie das Baumwesen gegen Ende der Erzählung – genau dann den Rücken zu stärken und Trost zu bieten, wenn sie vor so schwierigen wie schmerzhaften Aufgaben stehen, in denen ihnen all die in überbelichteten Happy Ends mündenden Sommerferienabenteuer kriminalistisch tätiger Freunde nichts zu sagen haben.

Patrick Ness ist eines dieser wunderbaren Monster, Juan Antonio Bayona – der spanische Regisseur der kongenialen Spielfilmadaption – ebenso, und welches Monster könnte sie und ihre Erzählkunst besser repräsentieren als ein Baum, ein Wesen aus jenem langsam gewachsenen Material, aus dem Papier hergestellt wird? Ein Wesen aus jenem organischen Rohstoff, der (meist) den Schaft des Bleistifts bildet, mit dem dieses Papier beschrieben oder "bezeichnet" wird, mit dem Geschichten skizziert werden können, ob nun sprachlich oder bildlich?[3]

Von der Visualität des Romans zur bildgewaltigen Verfilmung

Das Zeichnen und das Erzählen werden in der filmischen Adaption visuell miteinander verküpft: Conor zeichnet die Eibe auf dem Friedhof, noch bevor er dem Monster erstmals gegenüber steht; ein zum Fenster rollender Stift gehört zu den ersten Vorboten der Begegnung mit dem Fantastischen. Schon die Romanvorlage ist von starker Visualität geprägt: Die zweite Geschichte des Monster wird Conor nicht einfach nur erzählt, er kann sie *sehen*,4 die dritte Geschichte des Monsters dreht sich um Conors Gefühl, *unsichtbar* zu sein. Conors eigene Geschichte wiederum sieht dieser in einem wiederkehrenden Alptraum und gibt sie dem Monster schließlich nicht einfach mündlich wider, sondern durchlebt die Situation.

Zu diesen intratextuellen Elementen des Romans treten die preisgekrönten Illustrationen von Jim Kay hinzu, an denen sich auch die filmische Gestaltung des Monsters maßgeblich orientierte (für einen Eindruck von den Illustrationen siehe die Bildergalerie des Guardians). Liam Neeson, der im Film kurz auf einem Foto in der Rolle als Conors (verstorbener) Großvater zu sehen ist, lieh dem Monster nicht nur seine dröhnende, ausdrucksstarke Stimme, er lieh ihm auch seine körperliche Präsenz, sein darstellerisches Können, denn bei der Gestaltung des Monsters kam auch das Motion Capture-Verfahren zum Tragen.

{youtube}23zdCk5ynlM{/youtube}

Featurette: Creating a Monster

Dank der Nutzung dieser Tracking-Technologie, aber auch dank der sorgfältigen Kombination von digitalen visuellen mit praktischen Effekten sowie dem fantastischen Sounddesign – dem wunderbaren Knarren und Knarzen und Ächzen und Stöhnen des Holzes, dem Rauschen der Blätter – wirkt das Monster zu keinem Zeitpunkt lächerlich, sondern majestätisch und genuin furchteinflößend, nicht künstlich, sondern lebendig. Ein *leib*-haftiger Teil von Conors Welt, ein Körper von Gewicht mit Worten von ebensolchem.

Die Pracht der Bilder und des Sounds verlangt geradezu danach, im Kino erlebt zu werden, auf großer Leinwand und vom Ton umgeben. Wer die Gelegenheit zu einem Kinobesuch verpasst hat, wird durch das umfangreiche Bonusmaterial von DVD oder Blu-Ray aber mehr als entschädigt. Neben den Featurettes sind es vor allem die beiden Audiokommentare, die einen besonderen Mehrwert ausmachen: jener von Patrick Ness, in der er nicht nur als Autor der Romanvorlage spricht, sondern auch in seiner Funktion als Drehbuchautor, die er bei der Verfilmung zum ersten Mal innehatte, sowie jener des Regisseurs Bayona, der viel über den Prozess der Adaption erzählt und immer wieder den Blick auf Feinheiten der filmischen Inszenierung lenkt oder mit seinen Hintergrundinformationen die eigenen Wahrnehmungen anreichert.

Sehr anschaulich wird etwa vermittelt, wie eine gute Regieführung insbesondere bei jungen Darsteller*innen das Schauspiel unterstützen und die adäquate Körpersprache evozieren kann: Bayona erzählt, wie er den (enorm beeindruckenden) Lewis MacDougall alias "Conor" und Felicity Jones als dessen krebskranke Mutter schon lange vor den ersten Aufnahmen hat miteinander proben lassen, damit sich zwischen ihnen das Gefühl der Vertrautheit entwickelt und auch körpersprachlich zum Ausdruck kommt; MacDougall und den Darsteller von Conors Vater dagegen ließ erst beim Dreh zusammentreffen, um das Gefühl des Unbehagens und der Distanz aufrechtzuerhalten. Der Kommentar gibt auch Aufschluss darüber, wie der Regisseur die Möglichkeiten des Erzählmediums Film nutzt, um Themen der Geschichte visuell präsent zu halten, etwa durch den häufigen Einsatz von Schwellensymbolik: Rahmen und (verschlossene) Türen markieren das Überschreiten der Schwelle von der realen zur fantastischen Ebene ebenso wie die Grenze zwischen der Welt des Kindes und der Welt der Erwachsenen, zu der sich Conor den Zutritt erst noch erarbeiten muss.

Es ist diese Aufmerksamkeit für Details – eine Genauigkeit und Subtilität, die sich auch im Szenenbild oder der Lichtführung zeigt – die es ermöglicht, Bayonas Verfilmung mit Gewinn immer wieder zu betrachten und dabei Neues zu entdecken, kleine Verweise und Verbindungen, die einem zunächst entgangen sind; Film wie Roman ist eine Vielschichtigkeit zu eigen, die das Interesse erwachsener Rezipient*innen nachhaltig aufrechterhält. Beide bleiben den jungen Leser*innen und Zuschauer*innen zugleich stets zugänglich, indem sie immer den Blickwinkel ihres jungen Protagonisten einnehmen, ganz nah an seinen Gefühlen und Beziehungen sind und ihn Schritt für Schritt zu den Erkenntnissen führen, die er braucht, um seinen quälenden emotionalen Konflikt zu bewältigen.

Fazit

Während sich der Gesundheitszustand seiner krebskranken Mutter weiter verschlechtert, wird der etwa zwölfjährige Conor nachts von einem baumartigen Monster aufgesucht, das ihm drei Geschichten erzählt und eine vierte von ihm einfordert. Patrick Ness' selbstreflexive Erzählung löst ein, was das Monster Conor über Geschichten ankündigt: Sie verfolgt einen, beißt und jagt – aber sie tut dies mit dem Ziel, ihren Protagonisten und ihre Rezipient*innen letztlich zu trösten und mit ihren komplexen, ambivalenten und schmerzhaften Gefühlen nicht allein zu lassen.
Die filmische Umsetzung unter der Regie von J.A. Bayona rührt zu Tränen, ohne je rührselig zu sein und lädt dank der genauen Portraitierung der Figuren und ihrer Beziehungen sowie dank so überbordender wie subtiler Details zur wiederholten Betrachtung ein. Schier überwältigend sind die Gestaltung des majestätischen Monsters sowie die Animationen der Binnenerzählungen – und fungieren dennoch nicht als rein selbstzweckhafte Schauwerte, sondern dienen dazu, an den emotionalen Kern der Geschichte heranzuführen.

Ness' preisgekrönter Roman nach einer Idee der verstorbenen Jugendbuchautorin Siobhan Dowd wurde u.a. 2012 in der Kategorie "Kinderbuch" mit einem empfohlenen Lesealter ab 11 Jahren für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert. Die Verfilmung ist ab 12 Jahren freigegeben und auch ab diesem Alter zu empfehlen: Die emotionale Intensität ist gegenüber der Buchrezeption sicherlich höher einzuschätzen, gerade das traurige Ende des Buches wird im Film aber auch durch einen hoffnungsvollen Epilog aufgefangen. Nicht zuletzt in dieser Berücksichtigung der anderen Rezeptionssituation und -erfahrung zeigt sich Patrick Ness' besondere Sensibilität im Umgang mit dem jeweiligen Erzählmedium: Bei Bayonas Adaption war er erstmalig als Drehbuchautor tätig – eine Erfahrung, von der er auch im aufschlussreichen Audiokommentar berichtet, der zum umfangreichen Bonusmaterial der DVD/Blu-Ray-Veröffentlichung gehört.

Fußnoten

1 Benjamin Moldenhauers Filmrezension bringt diese quasitherapeutische Beziehung zwischen Conor und dem Monster wunderbar auf den Punkt, indem er sie als eine Beziehung zwischen Analysand und Analytiker beschreibt.

2 Erstveröffentlichung 2011 bei Walker Books, die deutsche Übersetzung erschien im selben Jahr unter dem leider nicht ganz so poetischen und vieldeutigem deutschem Titel beim Wilhelm Goldmann Verlag.

3 Zwar ist es nicht gerade Eibenholz, das der Papiergewinnung dient – aber allzu große Ähnlichkeiten zu einer Eibe hat das Monster in seiner antropomorphen Gestalt ohnehin nicht. Als generischer Baum ruft das Monster auch Assoziationen zum Thema "Familie" (im Roman ist an einer Stelle explizit vom Familienstammbaum – "family tree" – die Rede) sowie zum mythologischen Motiv des Weltenbaums auf.

Als Eibe bringt die Figur eine Verbindung zur Krebserkrankung mit sich, auf die in Roman und Film auch verwiesen wird: Der aus der Rinde der Pazifischen Eibe gewonnene Wirkstoff Paclitaxel wird in der Chemotherapie eingesetzt, u.a. bei der Behandlung von Brustkrebs. Wie so viele andere Gewächse ist die Eibe aber Heil- und Giftpflanze zugleich (hochgiftig sind besonders die Nadeln und die rot ummantelten Samen), sodass die Figur von Beginn an jene Ambivalenz, jene Gleichzeitigkeit scheinbarer Gegensätze verkörpert, mit der Conor sich – über Erzählungen vermittelt – erst noch aussöhnen muss.

4 In der filmischen Umsetzung wird die erste Geschichte bereits durch eine Animationssequenz bebildert. Der wachsende Grad der von Conor erlebten Realität und Wirkmacht der Geschichten wird aber geschickt dadurch vermittelt, dass die Figuren der zweiten Animationssequenz dreidimensional sind, jene der ersten noch nicht.

Quellen

Patrick Ness: *A Monster Calls.* London 2012.

Sieben Minuten nach Mitternacht. Regie: J.A. Bayona; Produktionsland und -jahr: UK/Spanien/USA 2016. DVD inkl. Bonusmaterial, STUDIOCANAL GmbH.

Quelle: Natalia Wiedmann: Sieben Minuten nach Mitternacht. In: KinderundJugendmedien.de.

Erstveröffentlichung: 27.01.2018. (Zuletzt aktualisiert am: 20.03.2022). URL: https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/filmkritiken/2294-sieben-minuten-nach-mitternacht-regie-juan-antonio-bayona-2016-romanautor-patrick-ness-2011. Zugriffsdatum: 28.03.2024.