

Blix, Ella: Wild. Sie hören dich denken

Vier jugendliche Straftäter entgehen dem Gefängnis, um in einem riesigen Waldgebiet Sozialstunden abzuleisten. Jeder bringt ein Geheimnis mit, niemand möchte zu viel von seiner Vergangenheit preisgeben. Doch im Wald herrschen mysteriöse Kräfte, die die vier Jugendlichen zusammenrücken lässt. Vor der bedrohlichen Kulisse erzählt Ella Blix eine spannende Geschichte, wobei insbesondere die Figurenzeichnung überzeugt.

Inhalt

Die vier Berliner Jugendlichen Noomi, Flix, Olympe und Ryan müssen in einem Wald innerhalb der Sächsischen Schweiz für begangene Straftaten Sozialstunden ableisten, um Gefängnisstrafen zu entgehen. Während sie zunächst versuchen, sich im Camp dem vorgegebenen strikten Tagesrhythmus anzupassen und bemüht sind, alle Regeln einzuhalten, häufen sich mysteriöse Ereignisse: So verschwinden zunächst etwa persönliche Habseligkeiten, was für die Atmosphäre innerhalb der Gruppe nicht besonders zuträglich ist, spricht doch niemand offen über den Grund ihrer Teilnahme am 'Feel Nature'-Programm. Einzig die unter Erinnerungslücken leidende Noomi erzählt, dass sie die Scheibe eines Juweliergeschäftes eingeschlagen hat, um zurück in dieses Camp zu kommen. So ist sie bereits im Vorjahr nach einem Schulausflug auf einem Felsen erwacht, ohne zu wissen, was vorher geschehen ist. Sie ahnt, dass in diesem Wald höchst merkwürdige Dinge vor sich gehen. Während einige Tiere wie Rehe oder Füchse zutraulich werden, holt ein Falke gar zu einer Attacke aus. Zugleich verhalten sich die Gruppenmitglieder merkwürdig, ändern ihre Essgewohnheiten und nehmen tierische Verhaltensweisen an. Mit ihrer Vermutung, dass in diesem Wald ungewöhnliche Ereignisse geschehen, bleibt sie nicht lange alleine, auch wenn sich Flix, Olympe und Ryan zunächst als Probanden eines vermeintlichen Sozialexperimentes sehen. Zusammen kommen die vier Jugendlichen allmählich der Wahrheit auf die Spur, die sie in die Tiefen des Waldes führt. Dort erregt ein verlassener Wohnwagen ihre Aufmerksamkeit, in dem sie Tagebucheinträge finden, die Schlüsse auf ein wissenschaftliches, aber ausgeartetes Telepathie-Experiment nahelegen. Schnell wird ihnen klar, dass sie auch längst unfreiwillig Teil des Versuches geworden sind, der endlich Antworten auf Noomis Fragen liefert.

Kritik

Schon der Titel *Wild. Sie hören dich denken* verleiht dem Jugendroman einen konspirativen Charakter, der sich vor allem in den ersten Kapiteln entfaltet. Als Ryan den Wald betritt, heißt es aus seiner Perspektive: "Die Bäume atmeten" (S. 6). Mit dieser Erkenntnis hat er keineswegs Unrecht. Das Autorinnenduo Antje Wagner und Tania Witte, die *Wild* unter dem Pseudonym Ella Blix veröffentlicht haben, entwerfen einen auf Spannung setzenden Roman. Das Geschehen wird durch die personale Erzählweise der vier Jugendlichen Noomi, Flix, Olympe und Ryan geschildert, wobei sich die Perspektiven innerhalb der Kapitel abwechseln. Ergänzt werden die Sichtweisen der vier Hauptfiguren durch eine unbekannte Erzählinstanz, die namentlich nicht erwähnt, sondern lediglich mit einem mysteriösen "X" markiert wird und zunächst nur am Ende der Kapitel zu Wort kommt. Die fremde Stimme teilt sich überwiegend in wenigen, aber eindringlichen Sätzen mit: "Endlich! Ich habe so lange warten müssen, so lange! Aber als sie aus dem Wald auf die Lichtung treten, weiß ich, dass sich das Warten gelohnt hat." (S. 25). Erst gegen Ende wird die Identität dieser Unbehagen vermittelnden Stimme aufgelöst. Bis dahin wirken die erzählerischen Einsprengsel sehr geheimnisvoll. Zumindest aber wissen die Leserinnen und Leser, dass eine Figur existiert, die die Jugendlichen permanent beobachtet und Spuren legt, um sie gleich einer außergewöhnlichen Schnitzeljagd auf die richtige Fährte zu locken.

Der Erzählwechsel wirkt durch teils kurze, teils längere Passagen sehr dynamisch, obgleich sich der Roman nach dem zweiten bis fünften Kapitel ein Stück weit in die Länge zieht und die Spannungskurve etwas abflacht. Nachdem die Jugendlichen in den Tiefen des Waldes auf einen Wohnwagen mit fragmentarischen Tagebucheinträgen über ein aus der Kontrolle geratenes Telepathie-Experiment stoßen, nimmt die Geschichte wieder an Fahrt auf. Obgleich Telepathie selbst in wissenschaftlicher Hinsicht hoch spekulativ ist, gelingt es Ella Blix die Thematik in verständliche Worte zu kleiden, um sie für die Dramaturgie der

Handlung fruchtbar zu machen und mit Elementen anzureichern, die phantastisch anmuten, selbst wenn dem Phänomen textintern wissenschaftliche Plausibilität zugeschrieben wird. Dazu dienen etwa die bereits genannten Tagebucheinträge, auf die die Jugendlichen stoßen und im Roman durch eine andere Schriftart hervorgehoben sind, so dass sie von den personalen Erzählinstanzen verständlich abgegrenzt sind: "Echte Telepathie wäre, wenn der Empfänger kein totes Wort erhält, sondern zugleich die Empfindungen erlebt, die der Sender beim Denken des Wortes hatte, die Bilder sieht, die Gerüche und Geräusche wahrnimmt, die er damit verknüpft." (S. 219)

Auch wenn die Lesenden mit den Charakteren in den Sog dieser Entdeckungen hineingezogen werden, lebt der Roman vor allem durch die sehr gut durchdachte Figurenzeichnung. Während die Protagonisten zunächst nur sehr wenig oder gar nichts über sich und ihre Vergangenheit preisgeben, erhalten sie im Handlungsverlauf allmählich schärfere Konturen und werden keinesfalls nur auf ihre Straftaten reduziert. Die Charaktere werden somit deutlich greifbarer, so dass zunehmend eine Identifikationsmöglichkeit ermöglicht wird. Besonders gelungen ist dies allen voran mit den Figuren Noomi und Flix. Da Noomi ohnehin wegen ihrer Amnesie und Vorprägung im Camp eine herausragende Position einnimmt, besticht der zunächst sehr sperrig und kühl-distanziert eingeführte Flix durch eine eindrucksvolle Vorgeschichte. So wird etwa eine zurückliegende konflikträchtige Vater-Sohn-Beziehung geschildert, die er bis dahin nur seiner Freundin anvertraut hat:

Außer Juliane hatte er es niemanden erzählt. Aus Angst, dass es eine Schicht von ihm abkratzen würde, wenn er sein Geheimnis preisgab und den Blick auf das Dahinter freigeben würde: seine Ohnmacht, seine Schwäche. Dass es ihn zum Opfer machen würde. (S. 186)

Derartig einfühlsam erzählte Passagen bringen die Figuren zum Atmen und verleihen ihnen Mehrdimensionalität und Authentizität.

Fazit

Der Jugendroman *Wild. Sie hören dich denken* verwebt sehr raffiniert eine spannungsreiche Handlung mit psychologischer Tiefe und thematisiert Freundschaften zwischen vollkommen unterschiedlichen Charakteren. Aufgrund der verständlich gehaltenen Sprache und der jugendlichen Identifikationsfiguren ist das Buch ab einem Alter von zwölf Jahren zu empfehlen.

Quelle: Michael Fassel: Wild. Sie hören dich denken. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 24. Juli 2020. (Zuletzt aktualisiert am: 26.06.2022). URL:

<https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/jugendroman/4592-blix-ella-wild-sie-hoeren-dich-denken>.

Zugriffsdatum: 26.04.2024.