

Eiland-Trilogie

Michael Goller / Peter Piek

Eine Fliege setzt sich auf meine Hand. „Weg da!“ Ich schüttele sie ab. Ich lese noch einmal. Leise. „Ziel. – Ziel der menschlichen Lebewesen ist die Veränderung. Auch statisches Verharren kann als Veränderung empfunden werden. Als Veränderung der Veränderung.“

Mein Kopf wird leer.

Schschschsch.

Klares Wasser. Ich wasche die Farbe an meinem Handballen ab. Ich will einen Schluck trinken. Gieße ein Glas voll. Stille.

Ich setze mich.

Die offenen Fenster lassen Luft herein.

Die Fliege – diesmal lasse ich sie auf meiner Hand umherlaufen. „Na?“ „Fliege?“

Ich trinke. Das Nass auf der Zunge. „Auf uns Fliege!“, rufe ich.

„Wie heißt du, Fliege?“

Sie fliegt weg.

Plötzlich kommt mir ein Gedanke.

Ich lache.

Die Geschichte beginnt.

Malen ohne Zahlen

Szenische Aufführung in sechs Akten

Erster Akt

Beim Wolfshändler

Der-mit-dem-Wolf-malt steht allein auf völlig leerer, grauer Bühne.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Verdammt, mir sind grad wieder die Wölfe ausgegangen. Es ist zum Erbrechen, erst gehen ein paar Haare aus, aber wenn du mit Terpentinöl verdünnt, ist der Wolf im Nu ganz kahl und nur noch zum Rumwischen zu gebrauchen.

POWER-T: *(betritt die Bühne in Superman-Kostüm, heroische Musik erklingt)*

POWER-T: Hey, Der-mit-dem-Wolf-malt. Steig doch auf Hühner um! Ich dachte, du malst mit dem Wolf Blut?

POWER-T: ...äh, mit dem Wolfsblut.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Was meinst du, wie lange das Blut reicht? Für eine ordentliche Untermauerung muss man eher lavierend arbeiten! Außerdem, wenn du den Wolf aufmachst, spritzt dermaßen viel raus, dass es höchstens für drei oder vier gestische Schwünge reicht.

POWER-T: Naja. Das ist ein ernsthaftes Problem. Das Huhn ist cool, Der-mit-dem-Wolf-malt. Das Huhn bringt's, Mann. Da kommst du besser an den Saft ran.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Also dann habe ich damit experimentiert und zuerst das Blut aufgefangen, dann den Wolf ins Blut getaucht und so kontrollierter gemalt.

POWER-T: Was willst du damit erreichen, Der-mit-dem-Wolf-malt?

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Aber: Das Blut trocknet schneller als Acrylfarbe und pastose Malerei geht mit Wölfen fast gar nicht, es sei denn, du arbeitest mit den Innereien. Also untermale ich jetzt mit verdünntem Blut und gehe nach dem Trocknen mit Ölfarbe drüber, die Wolfsborste ist für grobes Arbeiten an sich schon ganz geeignet.

FLUTZKY: *(eine nicht beschreibbare Figur stolpert hüstelnd auf die Bühne)*

FLUTZKY: Hallo!

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Scheiße Mann, was macht der Penner hier.

FLUTZKY: Hallo. Schön.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Ich brauch neue Wölfe und nicht so ein Rumgespinnlaber von diesem Vollidiot.

FLUTZKY: Eh. Erst nervt ihr mich mit eurem Newsletter. Jetzt nervt ihr mich auch noch mit euren Schimpfwörtern!

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: *(zieht böses Gesicht)* Wer hat dich denn gefragt?

POWER-T: Ich, der Power-T, der die Luft sauber hält! Rettet euch vor Flutzky!! *(Holt eine Gurke hervor und fuchelt damit wie mit einem Schwert herum)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Hat jetzt jemand Wölfe dabei?

FLUTZKY: Eh. Ihr habt mich mit eurem Newsletter genervt. Dann mit euren Schimpfwörtern. Und jetzt nervt ihr mich mit eurer Gurke.

POWER-T: *(schlägt mit der Gurke auf Flutzky ein)* Nimm dies, Foltzky! *(FLACK!)* Und das! *(ZACK!)*

FLUTZKY: Oh Nein!

POWER-T: Und das auch noch! *(PUFF!)*

FLUTZKY: *(zieht sich schimpfend ins Halbdunkel des Bühnenhintergrunds zurück)*

POWER-T: Aahh. Gut so. *(steckt Gurke ein)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: He du, ja du in dem komischen roten Leuchtoverall. Weißt du, wo es hier Wölfe gibt?

POWER-T: Ich kann mal in der Superheldeneinsatzzentrale anrufen ...

POWER-T: *(nimmt Telefon und ruft in der Superheldeneinsatzzentrale an) wähl ... tuuuut ... tuuuut ... Zentrale! ... hier Power-T ... gibt es Wölfe? ... aha ... gut ... HHWH?? ... ach so! Haus- und Hof-Wolfshändlerin ... ok ... ahm ... äh ... na schön ... so ... ihr macht das? ... gut ... Ende.*

HHWH: *(eine korpulente Frau betritt die Bühne)*

POWER-T: Was bist du denn für eine?

HHWH: Ähm ich, ja, Haus- und Hof-Wolfshändlerin. Und du?

POWER-T: Du kennst mich gar nicht? *(guckt dumm aus der Wäsche)* Ich hab doch den Malern die Stifte gebracht und damit meinen Teil zur Rettung der Erde beigetragen!

HHWH: Ach so ... Ok.

HHWH: Übrigens: Die Wölfe aus der Colorado-Reihe sind zurzeit besonders preiswert. Größe 4 kostet in der Aktion genauso viel wie ein Wolf Größe 2, ohne Mehrwertsteuer.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Wölfe. Echt?

HHWH: Farben gibt's zurzeit auch günstig. Rabatt bei Paketabnahme.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Juhuuu!!

HHWH: Echte Colorado-Wölfe, kannst sie Colorwölfe nennen, so werden Sie auch beim Großhandel gelistet.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Wölfe! *(lechzt)*

HHWH: Versand und Verpackung ist kostenlos ab einer Abnahme von mindestens 12 Wölfen.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Was kosten, ähm, 100 Wölfe?

HHWH: Ich hab noch exakt 75 im Kassensystem und den von der Auslage, der ist aber schon etwas ausgebleicht.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: OK. Ich nehm sie.

HHWH: OK, zahlst du bar oder mit Karte?

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Mit Karte.

HHWH: Hier mal bitte bestätigen und die Pin eingeben. Ähm. Jetzt warten, inzwischen pack ich dir die Wölfe ein, noch einen Taschenkalender dazu?

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Danke vielmals.

HHWH: Jetzt haben wir's, hier ist dein Beleg, schönen Tag noch.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: *(Nimmt Kaufquittung und verlässt die Bühne)*

FLUTZKY: Halloooooo! *(leise aus dem Hintergrund)*

HHWH: Flutzky?

FLUTZKY: Du kennst meinen Namen?

POWER-T: Arrh! Dir werd ich's zeigen, Falutzky!!

FLUTZKY: Hallo!!

POWER-T: Flutzky, DICH KRIEG ICH!! *(rennt kreuz und quer über die Bühne hinter Flutzky her und schwingt dabei die Fäuste)*

KRANKENSCHWESTER: *(tritt auf)*

KRANKENSCHWESTER: Wo ist er hin?

KRANKENSCHWESTER: Er gibt sich immer als Flutzky aus und zwingt Leute, Bilder ohne Firnis zu essen.

KRANKENSCHWESTER: Dann haben wir wieder zu tun in der Notaufnahme.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: *(kommt wieder)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Sorry, HHWH, ich muss einen der Wölfe reklamieren.

HHWH: Hast du den Kassenzettel?

HHWH: OK. Erzähl mal, was passiert ist, was hat er denn, der Wolf?

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Also der Wolf macht so komische Geräusche beim Ausdrücken und der Hals bricht gleich durch, wenn man mehr Schwung nimmt. Aber die anderen sind OK.

HHWH: Ach so. Ja. Ich habe keinen Wolf mehr. Aber ich könnte dir ein Schaf dafür geben.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Lass mich mal das Schaf sehen! *(er legt den zerknickten Wolf auf den Ladentisch)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Mpf. *(klemmt sich das zappelnde Schaf unter den Arm und geht wütend aus dem Laden und schmeißt die Tür hinter sich zu)*

HHWH: *(hinterherrufend)* Hey! Der-mit-dem-Wolf-malt! Sorry. Ich bekomme bald neue Wölfe. 1A Qualität!

Zweiter Akt

Am Baggersee

Bademeister steht in Badehose vor Seekulisse. Im Hintergrund Segelboote und einzelne Wölkchen.

BADEMEISTER: He ho, jemand da?

BADEMEISTER: *(ein Bagger kommt und fängt an, den Sand wegzubaggern)* Hee!! Was soll das?

ALLWISSENDER: *(schwebt an Seil aus Wolkenattrappe herunter)*

ALLWISSENDER: Hey! Schreien Sie nicht so herum. Das macht der doch nur, um das Feuer zu löschen. Der Bagger, meine ich.

BADEMEISTER: Das ist mir egal. Der Sand ist extra zum Strandvolleyball hierhergeschafft worden. Hau bloß ab, du mit dem Bagger, sonst ruf ich den Sheriff!

ALLWISSENDER: Jetzt reißen Sie sich mal zusammen. Sie mit Ihrem Volleyball.

SHERIFF: *(in Uniform, auf Pferd, hereintrabend)*

SHERIFF: Was is'n hier los? *(schwingt lässig seinen Revolvergürtel)*

ALLWISSENDER: Sheriff, dieser Verrückte da mit dem Volleyball will das Wegbaggern des Sandes vom Strand behindern.

SHERIFF: Wieso Wegbaggern? Äh. *(atmet durch)* Nun zeigen Sie mal die Genehmigung zum Baggern.

ALLWISSENDER: Also Herr Sheriff. Ich bin doch der Allwissende ...

MUSEUMSKURATORIN: *(hektisch hereinrennend, formell gekleidet)*

MUSEUMSKURATORIN: *(wild gestikulierend)* Wasser, wo ist Wasser, ganz viel ...

(stottert) die ... did d d die Bilder, sie brennen ab.

ALLWISSENDER: Hallo. Sie sind eine Museumskuratorin. Ich sehe es an ihren Augen. Ich kann Ihnen nur sagen. Machen Sie sich keine Sorgen. Gleich wird man hier den See leer pumpen und den Sand restlos wegbaggern. Und man wird damit den Brand löschen. Seien Sie unbesorgt.

MUSEUMSKURATORIN: *(macht unkoordinierte Armbewegungen)* Wwwee--e-e-eg. Fee--ee--u--rerer. Feuer!!!

ALLWISSENDER: So beruhigen Sie sich doch!

SHERIFF: *(holt Formular aus der Satteltasche des Pferdes)* So, jetzt machen wir erstmal eine Schadensmeldung. Allwissender, beschreiben Sie bitte mal, was Sie gesehen haben?

ALLWISSENDER: Sie meinen die Geschehnisse. Ah ja.

SHERIFF: Fangen wir mit Ort und Tatzeit an.

SHERIFF: Mist, jetzt ist der Bleistift abgebrochen. *(spitzt ihn neu und füllt in sauberer Druckschrift das Formular aus)*

ALLWISSENDER: Nun irgendjemand. Natürlich weiß ich, wer es war. Allein ich darf es aus Gründen des Allwissenden-Ethos nicht aussprechen. Diese Person legte ein großes Feuer. Ein gewaltiges Feuer, was die Stadt noch nie gesehen hat. Mit Rauch, der so giftig ist, dass er eine außerordentliche Bedrohung für euer aller Leben darstellt.

SHERIFF: Dafür habe ich kein Formularfeld.

BOB DER BAUMEISTER: *(die bekannte Spielzeugfigur sitzt auf einem großen, sehr großen Löschwasserzug der Feuerwehr)*

BOB DER BAUMEISTER: He, jo, he, jo, jetzt pumpen wir den See leer.

SHERIFF: *(rennt blitzschnell zu Bob, bevor er den Saugrüssel betätigen kann und steckt die sich heftig wehrende Figur in die Tasche der Sheriff-Weste)* Hier wird ohne Formular gar nichts leergepumpt!

KRANKENSCHWESTER: *(schreiend aus der brennenden Stadt laufend)*

KRANKENSCHWESTER: Hilfe, wir brauchen Wasser und Sand. Sonst brennt alles ab. HIIIIIIFFEEEE! *(im Hintergrund ein gewaltiger Rauchpilz am Himmel, inzwischen beginnt Bob der Baumeister den See leer zu pumpen)*

SHERIFF: Verdammt, meine Westentasche hatte ein Loch. *(zu spät: der See ist leer)*

ALLWISSENDER: Krankenschwester, eilen Sie zurück!! Sie werden in der Stadt gebraucht und werden Menschenleben retten.

SHERIFF: *(inzwischen hat Bob den Sandbagger gestartet)* Heeee, ...

BADEMEISTER: *(sitzt auf der nackten Lehmerde und weint)* Mein schöner Sand, huuuäääh ...

BADEMEISTER: *(Sheriff rennt dem Bagger und dem Löschzug hinterher in die Stadt, vom See aus sieht man viel Wasserdampf aufsteigen, kurz danach ist ein lautes Zischen zu hören)* Huuuääähhh, der schöne Sand ...

ALLWISSENDER: *(man sieht im Hintergrund, wie Bob und die Feuerwehr mit dem Wasser des Sees das riesige Feuer löschen)*
Sei nicht traurig Bademeister!

(die Bühne dreht sich, im Fokus jetzt die Brandstelle)

KRANKENSCHWESTER: *(atemlos)*

KRANKENSCHWESTER: Oh Gott, oh Gott, da sind ja noch Menschen in den Flammen.

ALLWISSENDER: *(an gleicher Stelle schwebend)*

Packt alle mit an! WASSER MARSCH!! SAND AHOI!!

MUSEUMSKURATORIN: *(weinend, schluchzend)*

MUSEUMSKURATORIN: Ich kann es nicht fassen, ich kann es nicht glauben, die ganzen Kunstwerke – alle hin.

ALLWISSENDER: Ihr werdet das in einigen Wochen alles wieder kopiert haben. Seien Sie unbesorgt! *(reicht Museumskuratorin ein neues Taschentuch herunter)*

MUSEUMSKURATORIN: Danke.

SHERIFF: Wenn ich den erwische, der das gemacht hat.

ALLWISSENDER: Ich darf es Ihnen leider nicht sagen.

SHERIFF: Wo ist er?

ALLWISSENDER: Er ist da drüben.

MUSEUMSKURATORIN: Wo ist WER?

ALLWISSENDER: Er rennt zum See!

FLUTZKY: *(angekohlt, durchnässt und eingestaubt, versucht sich unerkannt an den Feuerwehrautos vorbeizudrücken)*

SHERIFF: Ich habe Informationen, dass ein gewisser Flutzky möglicherweise den Brand verursacht haben soll. Haben Sie einen Flutzky gesehen?

FLUTZKY: Nöö..öö..äähmm, vielleicht da drüben.

FLUTZKY: *(zeigt auf die Museumskuratorin)* Die da ist Flutzky!

SHERIFF: He, warte mal ... *(kramt nach Fahndungsfoto)* Ha! Du bist es! Halt Flutzky!! *(rennt dem Flutzky hinterher, in Richtung des ausgepumpten Sees, die Drehbühne folgt ihnen)*

SHERIFF: Bleib stehen, Flutzky!

FLUTZKY: *(versinkt im Uferschlamm)* Argghhhh.

SHERIFF: Ich kriege dich! Wo bist du?

SPAZIERGÄNGERIN: *(die Schauspielerin, die im ersten Akt die Haus- und Hof-Wolfshändlerin gespielt hatte, orientierungslos auf Bühne)* Nanu, wo ist denn der See?

Dritter Akt

Im Gerichtssaal

Ein Gerichtssaal, graues Interieur. Auf dem Podest ein imposanter Tisch, daneben, rechts und links, zwölf schwere Stühle mit Armlehnen. Die Richterin, mittig auf dem Podium sitzend, zu ihrer Seite die Geschworenen, komplett in Grau gekleidet, ihnen gegenüber die Angeklagten sowie die Vertreter von Anklage und Verteidigung.

RICHTERIN: Ich begrüße die Anwesenden in unserem Gerichtssaal.

(Händeklatschen der Geschworenen)

RICHTERIN: Ich begrüße die zwölf Geschworenen.

FLUTZKY: *(räusper)*

RICHTERIN: Ich begrüße die Vertreter der Anklage und der Verteidigung.

(blättert in den Akten, während sie ihre Brille aufsetzt)

RICHTERIN: Wir haben heute einen sehr schwerwiegenden Fall zu verhandeln. Den beiden Angeklagten *(blickt kurz in die Richtung der Angeklagten, die gefesselt auf der Bank sitzen)* – den hier anwesenden Brushstrokepete und Seaofcolormick wird vorgeworfen ... *(blättern)*

RICHTERIN: ... OHNE ZAHLEN GEMALT ZU HABEN.

(Buhen der Geschworenen)

RICHTERIN: Zu den Einzelheiten der Anklage bitte ich den Hauptkläger Flutzky nach vorn. *(zu Flutzky)* Sie können jetzt Ihre Anklage vorlesen.

SEAOFCOLORMICK: *(flüsternd zu Brushstrokepete)* Wenn das mal gut geht.

FLUTZKY: *(nach vorn gehend)* Hallo. Hallo liebe Geschworene. *(Nase auspustend)*

FLUTZKY: Werte Richterin. Liebe Geschworene. Ich verlese die Anklageschrift.

RICHTERIN: Bitte, weiter.

FLUTZKY: *(sich räuspernd)* Seaofcolormick und Brushstrokepete werden angeklagt, mehrfach ohne Zahlen gemalt zu haben. Es wird ihnen vorgeworfen, dieses Malen ohne Zahlen bewusst betrieben zu haben. Ebenso *(hüstelnd)* wirft man ihnen vor, mit den Güssen gemalt zu haben.

RICHTERIN: Mit den Güssen? Bitte drücken Sie sich deutlich aus.

FLUTZKY: Äh – mit den Füßen. Liebe Richterin. Mit den Füßen. Auch wirft man vor: ohne die Zuhilfenahme der Augen gemalt zu haben. Außerdem ... ich bb-bi bin noch nicht fertig. Planten sie wohl auch, mit dem Kopf zu malen. Sie malten mit ihren ganzen Körpern.

RICHTERIN: *(fragender Blick)*

FLUTZKY: Es wird vorgeworfen, die Regeln der MALEREI verletzt zu haben und das: BEI VOLLEM BEWUSSTSEIN!

ZWÖLF GESCHWORENE: *(Raunen unter den Geschworenen) (Flüstern)*

FLUTZKY: Die Palette der Dinge, die diesen beiden da vorgeworfen werden, ist endlos!!

RICHTERIN: *(zu Flutzky, der sich inzwischen in Schweiß geredet hat)* Können Sie das beweisen? Können Sie belastendes Material vorlegen?

(Tuscheln unter den Geschworenen)

FLUTZKY: Natürlich kann ich das, glauben Sie, ich wäre sonst hier? Ich habe eine Menge Zeugen. Leute, die Einblick in das düstere Treiben der beiden „Maler“ *(macht Geste von Anführungszeichen)* haben. Leute, die Ihnen nahe waren. Eine Menge Zeugen können es beweisen. Und das Beste ist: Die beiden da haben selbst Beweismaterial in Hülle und Fülle. Schauen Sie nur ihre Bilder. *(blickt angewidert)* Wie die aussehen. Äh. Und dann Fotos von eben diesen Taten der beiden da.

SEAOFCOLORMICK: Können Sie mal bitte die Hand- und Fußfesseln etwas lockern?

FLUTZKY: Lassen Sie das nicht zu! LASSEN Sie das nicht zu! Das sind Verbrecher!!!

RICHTERIN: *(nach Betrachten des Umfangs der Beweisstücke, die sie ungesehen an die Geschworenen weitergibt)* Klebt Ihnen auch noch den Mund zu!

FLUTZKY: Liebe Richterin. *(sabbernd)*

RICHTERIN: So, ich hoffe, der Sicherheit des Saals Genüge getan zu haben. Das ist eine Menge Beweismaterial, Herr Flutzky. Hören wir jetzt die Zeugen der Anklage ...

FLUTZKY: *(sichtbar nervös)*

RICHTERIN: ... im Prozess „Malen ohne Zahlen“. Die Anklagepartei kann nun Ihre Zeugen aufrufen.

FLUTZKY: Hiermit rufe ich im Namen der Anklage den Kopierklaus in den Zeugenstand!

RICHTERIN: Herr Kopierklaus. Sie sind dafür bekannt, exakte und genehmigte Third-Level-Kopien zu malen. Sie sind am Kunstmarkt anerkannt und die Preise Ihrer Kopien werden oft besprochen. Die beiden Angeklagten wurden beschuldigt, die Regeln der Malerei gebrochen zu haben. Können Sie dem Gericht bitte erklären, was das ist, DIE REGELN DER MALEREI?

KOPIERKLAUS: Selbstverständlich.

RICHTERIN: Nun?

KOPIERKLAUS: Meine verehrteste Richterin. Verehrter Herr Flutzky. Liebe Geschworene. Projektoren, meine Damen und Herren. Projektoren sind unumgängliche Handwerksmittel der Maler.

RICHTERIN: Bitte?

KOPIERKLAUS: Darf ich ausführen. Mit diesen Geräten wirft man ein Bild auf Papier oder eine Leinwand. Verändert es leicht. Und schon hat man ein sehr gutes, sehr teures Bild. *(lacht)* ...

PFLICHTVERTEIDIGER: Einspruch Euer Ehren, der Zeuge weicht der Frage aus. Copyklaus soll die Frage beantworten.

RICHTERIN: Stattgegeben. Nun, Herr Kopierklaus beantworten Sie deutlich die Frage: Worin bestehen die Regeln der Malerei und wo sind sie festgelegt?

KOPIERKLAUS: Wie eben schon vorgetragen, gibt es in der Malerei unumgängliche Arbeitsschritte und Arbeitsmittel, welche man anwendet und welche regelkonform sind. Dazu gehört das Anprojizieren *(so wie ich es mache)* oder auch das Abmalen mit Hilfe von Rastern, die auf das Bild gebracht werden. Das sind die Regeln. Die Regel ist, um es auf den Punkt zu bringen: Male nie etwas, was noch niemand zuvor gesehen hat. MALE – IMMER – NUR – AB! Jawohl!! Und natürlich: Der Künstler – malt – mit – Pinseln!

BRUSHSTROKEPETE & SEAOFCOLORMICK: *(recken sich wütend, wollen Fesseln zerreißen, dabei reißt ein Stück Klebeband ab, schreien:)* Lügner! *(die Ordner sind schnell mit neuem Klebeband zur Stelle, vorsichtshalber werden zwei Rollen verklebt)*

KOPIERKLAUS: Sie haben es nicht anders verdient ... *(lacht gehässig)*

SEAOFCOLORMICK: Mmpffhh.

BRUSHSTROKEPETE: Hhghg. *(rollt wütend mit den Augen)*

RICHTERIN: Ich muss doch sehr bitten. *(blickt in die Runde)* Gibt es Fragen an den Zeugen?

FLUTZKY: Ja, ich ... Herr Klaus, haben Sie Brushstroke und SEAOFCOLOR gesehen, wie sie ohne Zahlen gemalt haben?

KOPIERKLAUS: Nein. Ich habe sie nicht dabei beobachtet. Aber ich habe ein Bild gesehen, welches die Angeklagten zusammen gemalt haben. Und da – da ist alles drauf!!

PFLICHTVERTEIDIGER: Einspruch Euer Ehren, die Anklage bezweckt durch den Hinweis auf das Bild von sich abzulenken. Der Zeuge spekuliert darauf, dass es missgedeutet wird.

KOPIERKLAUS: Aber die Fotos von der Malaktion. Die Fotos. Die beweisen alles!!

PFLICHTVERTEIDIGER: Haben Sie diese Fotos abgemalt?

KOPIERKLAUS: *(leicht verlegen)*

RICHTERIN: Sie stehen unter Eid, Herr Klaus.

KOPIERKLAUS: Nur ein einziges.

FLUTZKY: Ooohh! Ja? Welches?

KOPIERKLAUS: Das mit den Augenklappen in der Dunkelkammer.

FLUTZKY: Ist es schon verkauft? Ich wäre an einer Third-Level-Kopie interessiert, vielleicht von einem Ihrer Nachahmer, äh Schüler.

KOPIERKLAUS: Nein, unverkäuflich. *(läuft rot an)*

BRUSHSTROKEPETE: *(springt auf und möchte was sagen, die Ordner sind schneller)* Hhhrrrggg.

KOPIERKLAUS: AAhh. Halten Sie diesen Verrückten!

EINER DER GESCHWORENEN: Was ist eigentlich aus dem ursprünglichen Dunkelkammerbild der beiden Angeklagten geworden?

PFLICHTVERTEIDIGER: Es wurde gestohlen, als Brushstrokes Atelier zwangsgeräumt werden musste, der Gerichtsvollzieher ließ es achtlos zurück.

RICHTERIN: Gibt es weitere Fragen an Herrn Klaus?

PFLICHTVERTEIDIGER: Nein. *(Tumult entsteht)*

RICHTERIN: *(Poch poch poch)* Ruhe im Saal!

RICHTERIN: Gibt es weitere Zeugen der Anklage?

FLUTZKY: *(puhh)* Sorry, ich meine, dass ihr so einem berühmten Malerstar wie Copyklaus hier so zusetzt, ist doch ein hinlänglicher Beweis, dass die Angeklagten eine Gefahr für die Ordnung der Malerei darstellen.

FLUTZKY: *(plustert sich auf)* Und das gehört verboten, gehört das!! Verboten. Jawohl!!

RICHTERIN: Weitere Zeugen?

FLUTZKY: Ok, ok, rufen Sie ... na rufen Sie schon.

RICHTERIN: Hiermit rufe ich die Haus-und-Hof-Wolfshändlerin in den Zeugenstand.

HHWH: *(kommt auf Bühne)*

HHWH: Flutzky, du Ei, was machst du hier?

(guckt genervt)

HHWH: Sorry, euer Ehren, hätte ich gewusst, dass ich als Zeugin für Flutzky geladen werde, hätte ich mich geweigert auszusagen.

(wird ermahnt)

HHWH: Ok, ok, also, was gibt's?

FLUTZKY: Also HHWH. Sie kennen doch SCM und BSP. Oder?

HHWH: Nein, äh ja, das heißt ein klein wenig.

FLUTZKY: Aber haben Sie nicht Farbe an die Verbrecher verkauft?

HHWH: Manchmal haben sie möglicherweise so ein, zwei Tuben gekauft, ich kann mich nicht genau erinnern. Ich wusste nicht, wer sie sind.

FLUTZKY: Waren sie denn nicht öfter bei Ihnen?

HHWH: Puuh, kann schon sein, wer zählt da schon genau?

FLUTZKY: Also jetzt rück endlich raus!! Sonst raste ich aus!! Und dann wird dir der Garaus gemacht!! Und du musst ins Gefängnishaus (*lacht hämisch*)

HHWH: Vielleicht auch ein paar Bahnen Leinwand. Und ein paar Eimer Farbe. (*zuckt mit den Schultern*) Na und, das braucht man doch alles für regelkonforme Bilder, oder?

FLUTZKY: Aha, auch ein paar Leinwände. Und wenn sie also oft beim Einkaufen da waren, hat sich nichts ergeben. Keine Einladung ins Atelier oder ähnlich?? Rück raus du!

HHWH: Hä, wieso, ich wusste gar nicht, wer die sind, ich dachte, sie sind auch Copyklaus-Schüler. Naja, in meiner Händlerlizenz steht drin, dass die Materialien nur für regelkonforme Bilder benutzt werden können, kann man das etwa nicht?

FLUTZKY: WARUM FRAGEN SIE MICH DAS?!! Sie wissen doch Bescheid. Sie sind doch auf einem der Fotos zu sehen.

PFLICHTVERTEIDIGER: Einspruch.

RICHTERIN: Nicht stattgegeben. Bitte antworten Sie auf die Fragen, HHWH.

FLUTZKY: Sind Sie nicht die Besucherin bei der Dunkelbild-Aktion gewesen?

HHWH: (*während sich die Richterin ein Glas Portwein einschenkt*) Was. Wer?

FLUTZKY: Jetzt tun Sie nicht so. Sie waren die Besucherin. Die Einzige!!

HHWH: Ok, das war ein Zufall, ich hatte gesagt, dass die Leisten später geliefert werden, und da habe ich sie gleich selbst vorbeigebracht. Kann ich wissen, dass das eine Malaktion war?

FLUTZKY: Aha. Ich wusste es von Anfang an, als ich deine Visage da in diesem Geschäft gesehen habe, dass du mit diesen Verbrechern unter einer Decke steckst.

RICHTERIN: Mäßigen Sie sich etwas Flutzky.

HHWH: Hey. Wie war die Frage?

FLUTZKY: (*einschleimend*) Liebste sympathischste Richterin von allen Richterinnen, ich bin auch schon fertig. Die Zeugin hat bewiesen, dass er die Angeklagten mit Material versorgt hat, damit sie ihr schändliches Hand- und Fußwerk ausüben können. Ich beantrage, ihr in einer weiteren Verhandlung die Wolfshandelslizenz zu entziehen und möchte sie abmahnen.

HHWH: Äh was, das kannst du nicht. Flutzky, wenn ich dich draußen erwische, dann ... (*wird rausgezerrt*) ... verarbeite ich dich zu Wolfsfutter!

(*Nicken unter den Geschworenen, sie probieren alle vom Portwein*)

FLUTZKY: Nun habe ich nur noch einen Zeugen, um Ihnen zu zeigen, wie gefährlich die Angeklagten für die öffentliche Ordnung sind.

RICHTERIN: (*zu den Geschworenen*) Noch jemand Wein?

FLUTZKY: Jetzt muss ich auch mal was von dem Wein probieren ...

RICHTERIN: (*Räuspern, sieht auf die Uhr*)

FLUTZKY: (*rülpst, Schluck vom Portwein*)

RICHTERIN: Ich denke, die Position der Anklage ist deutlich genug. Wir möchten uns vorbehalten, später weitere Zeugen zu hören.

RICHTERIN: (*hickst*) Ein Stunde Pause bis zur Anhörung der Verteidigung.

FLUTZKY: (*rülpst*) OK, liebe Richterin. (*leise zu den Malern:*) Ich hab euch. Hä hä hähä.

FLUTZKY: (*laut*) Hä hähäähähä hää hähäähähähä hahahahaha häääääää.

FLUTZKY: Hahahahahahaaaaahahaahaa hähäh hahaha.

WACHDIENST: *(zu Seaofcolormick und Brushstrokepete)* Los, ihr, jetzt wollen wir mal die Fesseln nachziehen. *(alle brechen angeheitert in Lachen aus)*

BSP, SCM: Mmpf arghh. *(ringen um Luft)*

Vierter Akt

Das Urteil

RICHTERIN: *(betritt wankend den Gerichtssaal)* Wachmann. Wachmann. Sind sie auch richtig verknebelt? *(hickst)*

WACHDIENST: Alles unter Kontrolle, Euer Ehren. Das Mundklebeband ist erneuert worden und noch fester geklebt.

WACHDIENST: *(tritt SCM brutal in die Seite)* Hören Sie, kein Mucks, kein Ton, hehe.

(alle lachen)

RICHTERIN: Gut. Die Verhandlung wird fortgeführt. Alle hinsetzen. *(setzt sich sichtbar angetrunken)* Die Verteidigung kann nun ihre Zeugen vorführen.

SCM: *(krümmt sich vor Schmerzen)* Mmpppfff.

PFLICHTVERTEIDIGER: Ich würde nun gern ... *(wird unterbrochen)* *(alle lachen noch)*

RICHTERIN: Was denn nun!

PFLICHTVERTEIDIGER: Sie hatten versprochen, meine Zeugen ... *(wird erneut vom Gelächter unterbrochen)*

RICHTERIN: Was?! *(Assistenten reichen neuen Portwein herum)*

PFLICHTVERTEIDIGER: Mein Plädoyer. Die Nummer, die ich ziehen musste, ist die 12. Nun schauen Sie mal die Anzeige an. Nach der 11 kam unmittelbar die 13. *(alle lachen prustend)*

RICHTERIN: Ha ha haaa ha. So was hab ich ja noch nie gehört. Hahaha, pffff, ha he.

PFLICHTVERTEIDIGER: Und diese beiden unglücklichen Individuen sind unschuldig.

RICHTERIN: Ähäm. Setzen sie bitte fort ... Sie wissen schon, Zeugen. Fakten. Sie sind doch nicht zum ersten Mal hier. Oder??

PFLICHTVERTEIDIGER: Ich möchte Ihnen auseinandersetzen, dass sie im Gegenteil zu dem erhobenen Vorwurf die Regeln der Malerei nicht nur nicht verletzt, sondern die Malerei sogar noch gestärkt haben.

(misstrauisches Raunen unten den Geschworenen)

PFLICHTVERTEIDIGER: Dafür sollten sie anstatt einer Anklage einen Orden erhalten.

RICHTERIN: Und? Wie sollen sie das denn Ihrer Meinung nach gemacht haben? *(nimmt einen Schluck Portwein)*

PFLICHTVERTEIDIGER: Weiterhin reichen wir eine Sammelklage gegen Flutzky wegen Verleumdung ein.

RICHTERIN: *(fragender Blick)*

FLUTZKY: Einspruch!! Euer Ehren.

RICHTERIN: Stattgegeben. Bleiben Sie beim Thema.

PFLICHTVERTEIDIGER: Die Malerei, Euer Ehren, ist in unserer Zeit mehr als je dazu befähigt, ja verpflichtet, den menschlichen Werten den Vorrang einzuräumen. Ein Ziel, dem Zahlen entgegenstehen. So haben die Angeklagten sich IM INTERESSE DER GESAMTEN MENSCHHEIT dazu berufen gefühlt, ohne Zahlen zu malen!!! *(buuhhh, Raunen im Gerichtssaal)*

RICHTERIN: Jetzt werden Sie nicht albern. Setzen Sie fort. Aber bleiben Sie BEIM THEMA!!!

PFLICHTVERTEIDIGER: Was früher bereits als Ahnung existierte und missgedeutet oder in die Abgründe psychischer Parallelexistenz gedrängt wurde, hat hier die Chance, frei ...

FLUTZKY: Einspruch. Euer Ehren. Der Verteidiger spricht von Ahnungen.

RICHTERIN: Einspruch stattgegeben. Sie können einen Zeugen rufen.

PFLICHTVERTEIDIGER: Ich rufe hiermit meinen ersten Zeugen auf: Der-mit-dem-Wolf-malt, stehen Sie uns bitte Rede und Antwort.

(kommt langsam schlurfend auf die Bühne, wird von Sicherheitspersonal begleitet, stechender Geruch nach Wolf, alle rümpfen die Nase)

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Hi!

(Lachen und Gegacker im Saal)

PFLICHTVERTEIDIGER: Der-mit-dem-Wolf-malt, können Sie uns beschreiben, wie die Angeklagten im Sinne der Menschlichkeit und im Sinne der Erneuerung die Regeln der Malerei nicht gebrochen haben, sondern verschoben?

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Uaaah, also jede Woche hole ich mir zwei Wölfe, frische müssen das sein, und dann, das kann ich dir sagen, schwung, schwung. Sabber, klecks.

PFLICHTVERTEIDIGER: Bitte, Der-mit-dem-Wolf-malt. Bitte. Ich flehe Sie an. Beschreiben Sie uns, wie die Angeklagten auf ihrer Suche nach Wahrhaftigkeit die Regeln der Malerei nicht aus Verachtung, sondern aus Ehrfurcht verschoben haben? Bitte.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Ahhm, naja, wenn die Wölfe nicht mehr ganz frisch sind, dann schlägt das Blut sofort in die Leinwand ein und läuft nicht richtig. Und du machst so gestisch schwung und schwung und dann sabbert was über die trockenen Ränder und die Haare vom Pelz bleiben an der rauen Grundierung hängen.

PFLICHTVERTEIDIGER: Aber Herr DMDWM? *(sichtbar leidend)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Und platsch und platsch und strich und da ist der Wolf weg und ...

PFLICHTVERTEIDIGER: Herr DMDWM!

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: ... du kannst auch hüpfen. So hüpf. *(fängt an herumzuhüpfen)*

PFLICHTVERTEIDIGER: *(rauft sich verzweifelt die Haare)*

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Hüpf hüpf.

PFLICHTVERTEIDIGER: *(schreit)* Schluss damit!!! ... *(ringt um Fassung)* Ich bitte, einen neuen Zeugen rufen zu können.

DER-MIT-DEM-WOLF-MALT: Hüpf hüpf äh, so mit drei synthetischen Farbwölfen schwung und rechts und links gestisch wie Sau.

PFLICHTVERTEIDIGER: *(zur Richterin)* Einen neuen Zeugen bitte. B i t t e.

(die Security greift ein, sauber und präzise wird Der-mit-dem-Wolf-malt weggebracht)

RICHTERIN: Ich rufe Der-mit-der-Gitarre-spielt in den Zeugenstand. *(zum Pflichtverteidiger:)* Diesmal werde ich Ihnen nicht die Befragung überlassen. *(nimmt einen Schluck)*

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: Hallo!

RICHTERIN: Herr DMDGS, ich hoffe, dass Sie Licht in die Motive der Angeklagten bringen können. Bitte beschreiben Sie uns kurz deren sogenannte Malerei.

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: Grün, rot, blau, gelb, lila, violett, alles mit weiß. Weiß weiß. Schwarz. Türkis, Linien. *(imitiert Spielen auf Luftgitarre)*

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: Viel Licht. Gestisch schwung. Yeah! *(reißt Luftgitarre nach oben)*

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: Puff schack puff puff schack puff schack puff puff schack. *(imitiert Schlagzeuggroove)*

RICHTERIN: *(schlägt mit Hammer auf Tisch)* Jetzt reicht's! *(freundlicher)* Lieber Herr Der-mit-der-Gitarre-spielt, was wissen Sie über die Malerei der Angeklagten?

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: *(singt etwas schief)* Maybe in a new life we will know one another again.

RICHTERIN: Herr Der-mit-der-Gitarre-spielt, sind Sie sich bewusst, dass dies ein Gerichtssaal ist?

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: *(singt weiter)* ... maybe!

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: ... I loved your colour so I stole it

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: ... you're like a sun

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: ... why do stars suddenly appear ... just like me ... they long to be ... close to you ...

RICHTERIN: *(läuft rot an)* SECURITY, raus mit diesem Kasper!!

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: Ye-e-he-e-hey ... yuh know what ... it's over

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: I can't live here anymore ...

(wird rausgezerrt)

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: ... haha ... no!

(man hört ihn noch eine Weile von draußen)

DER-MIT-DER-GITARRE-SPIELT: ... why does sadness suddenly appear ... everytime you're near ... just like me ... death longs to be ... close to you

RICHTERIN: *(holt Whisky hervor und nimmt großen Schluck direkt aus der Flasche)* Hier, wollen Sie auch was? *(zu den neben ihr sitzenden Geschworenen)*

GESCHWORENE: Ja. *(freuen sich)*

RICHTERIN: Jetzt geht's mir besser. Ok, welcher Zeuge ist noch auf der Piste?

PFLICHTVERTEIDIGER: Bitte?

RICHTERIN: Äh, Liste.

PFLICHTVERTEIDIGER: *(leise und verstört)* Der nächste Zeuge ist: *(noch leiser ... komplette Ruhe im Saal)* ... die ... Fliege.

BSP, SCM: *(schlagen frustriert die Augen nieder)* Mmpffff.

(ein Gerichtsdienner betritt den Gerichtssaal. Er hält vorsichtig ein zugeschraubtes, leeres Marmeladenglas in die Höhe, drin ein schwarzer Punkt, der sich bewegt. Flutzky prustet laut los vor Lachen)

FLIEGE: Hallo.

FLIEGE: Haaaaallooooo.

PFLICHTVERTEIDIGER: *(leise und psychopathisch zu den Geschworenen)* Die Fliege wird alle Fragen beantworten.

(alle lachen, Minuten vergehen)

FLIEGE: Hallooo, Sie können gern Fragen stellen, ich beantworte sehr gern Ihre Fragen.

PFLICHTVERTEIDIGER: Bitte schrauben Sie das Glas auf, damit wir die Fliege besser verstehen können.

FLIEGE: Ich zähl bis drei und wenn dann nichts passiert, dann, also: eins, ...

FLIEGE: Zwei, ...

PFLICHTVERTEIDIGER: Machen Sie das Glas auf!

PFLICHTVERTEIDIGER: Fliege. Fliege. *(Glas wird geöffnet)*

FLIEGE: Drei. Dann eben nicht. Summmmmmmmm. *(fliegt weg, der kleine Punkt schwirrt durch den Gerichtssaal)*

FLUTZKY: Auf uns Fliege. *(hebt Portweinglas und lacht hämisch)*

PFLICHTVERTEIDIGER: *(überschreitet sichtbar die Linie zum Wahnsinn)*

FLIEGE: Dabei ist doch alles klar, die Ankläger haben Angst vor den Angeklagten.

FLIEGE: Hört ja sowieso keiner zu ... Immer das Gleiche.

PFLICHTVERTEIDIGER: Sag es! Sag es laut! FLIEGE. FLIEGE. Fliege! FliegeeEEE ...

FLIEGE: Damals, bei den Malern im Atelier vor einem Bild, da sah ich ... *(klatsch)*

PFLICHTVERTEIDIGER: Oh nein! *(schluchz)*

RICHTERIN: Widerliche Insekten. Wo waren wir stehen geblieben? *(wischt sich die Fliege von der Stirn, trinkt)*

PFLICHTVERTEIDIGER: *(schluchzt, heult)*

FLUTZKY: Hahaha aaaaahaaaa.

PFLICHTVERTEIDIGER: *(rennt plötzlich aus dem Gerichtssaal)* So soll es sein, so soll es sein, SO SOLL ES SEIN!!

FLUTZKY: Na, jetzt ist wohl eine abschließende Begutachtung der Geschworenen fällig.

GESCHWORENE: *(tuscheln)*

RICHTERIN: Wo ist der Verteidiger? *(nimmt einen kräftigen Schluck)* Ach hehe. Ha, jetzt, Besprechung!

GESCHWORENE: *(tuschel)*

GESCHWORENER: Ah ja, ich bin auch der Meinung.

GESCHWORENE: Ja, durchaus ...

RICHTERIN: Schreib'n Sie's auf, bitte.

GESCHWORENER: ... so kann man das sehen ...

GESCHWORENE: ... ich bin mir da nicht so sicher ...

GESCHWORENER: *(schluck)*

GESCHWORENE: ... Urlaub ...

GESCHWORENER: ... Prämie ...

GESCHWORENER: ... Strafe verhängen ...

RICHTERIN: Komm'se zum Schluss. Wir hamm ned ewich Zeid. *(durch hohen Alkoholspiegel kommt Dialekt zum Vorschein)*

GESCHWORENER: ... als Abschreckung ...

GESCHWORENER: ... Lotto ...

GESCHWORENER: ... ich bin dafür ...

GESCHWORENER: ... ich auch ...

GESCHWORENER: ... Ok, meinetwegen ...

GESCHWORENER: ... na gut, ich auch.

RICHTERIN: Na, was nu?

RICHTERIN: Schuldsch oder ne?

GESCHWORENER: *(reicht ihr Zettel mit Urteilsvorschlag)* Lesen Sie.

RICHTERIN: Nu, da hammer's. Schuldsch im Sinne dor Anglache! *(hickst)*

RICHTERIN: Führt se raus un sperd se ei!

GESCHWORENER: Moment, Sie müssen noch die Strafe verhängen.

FLUTZKY: Abartig grausam bitte!

RICHTERIN: Äh ja. Nu. Die Angeklachten Sickofgallemic und Putenschenkelpet verhoffdn mer zu lemslänglich. Och dürfn se ne malen in dor Zelle. Nee. Des is gefährlich. Die wern doch ne mer normal und anstendsch. Inn dor Zelle ne ... Aber, in dor Derabie. In de Derabie komsse susätzlich ...

FLUTZKY: Pphhaaa. (*jubelt*)

RICHTERIN: Gibd's Fraachen?

RICHTERIN: Eiwände?

RICHTERIN: Nee? Na dann gehnse nach Heeme, liebe Geschwoorne, Sie hamm Ihrn Job jut jemacht ... Heheh ... (*rutscht vom Stuhl*)

FLUTZKY: (*geht zu den Angeklagten, die abgeführt werden, dabei kurz vor der Tür stehen, gefesselt. Guckt ihnen in die Augen*)
Nie wieder malen, na, was sagt ihr nun?

BSP, SCM: Mmppfff.

(*Szenenwechsel*)

Fünfter Akt

Im Gefängnis I

Bühne dreht, fensterloser trister Raum, spärliches kaltes Licht, ein Schreibtisch an der hinteren Wand, daran sitzt der Therapeut in weißem Kittel.

THERAPEUT: *(dreht sich um, sieht Flutzky ähnlich)* Hallo Wärter, na dann mal rein mit den beiden ...

WÄRTER: *(muskelbepackter Hüne mit tätowierter Glatze bringt SCM und BSP in den Therapieraum)* Da sind sie. Sie stehen gut unter Strom. Hehe.

(Therapeut grinst)

WÄRTER: *(schaltet den Stromquälomat eine Stufe herunter)* Damit sie auch was mitbekommen. Hehe.

THERAPEUT: Hoffentlich haben Sie uns da noch was übriggelassen. Nicht so wie beim letzten Mal ... *(Augenzwinkern)*

WÄRTER: Ach, ich mach doch nur meinen Job. *(Augenzwinkern)*

THERAPEUT: Ähm, ja, wo waren wir denn das letzte Mal stehen, äh, liegen geblieben? *(Augenzwinkern)*

WÄRTER: Wir hatten sie wohl richtig nach Zahlen malen lassen. Natürlich haben sie mit dem drei Millimeter dicken Stift über die auszumalende zwei Millimeter dicke Linie gemalt, so dass wir sie bestrafen mussten. Hehe.

THERAPEUT: Ach ist das traurig. *(Augenzwinkern)*

WÄRTER: Sie sollen doch lernen, wie man malt. Richtig?

THERAPEUT: Jaja. *(nestelt in der Brusttasche herum und dreht aus Tabak eine Zigarette, der Tabak krümelt herunter, er muss sich bücken und geht dann auf die erschöpften Maler zu)* Na, ihr Trauergestalten, versaut ihr mir wieder meinen Nachmittag mit eurem dämlichen Rumgeschmiere?

WÄRTER: Die müssen doch lernen, was es heißt, die Regeln der Malerei zu brechen, Stimmt's?

THERAPEUT: *(zündet die Zigarette an, zieht tief ein und bläst den Rauch direkt in die übermüdeten roten Augen der Maler)* Genau Wärter, was soll denn heute gebrochen werden? *(angelt einen Bleistift aus der Tasche)* Wieder das Schlüsselbein, Becken hatten wir noch nie, oder Kieferknochen?

WÄRTER: Ach. Ich rauch auch erst mal eine. Können Sie mir das Feuer ... Danke ... *(raucht)* ... Viel bleibt nicht mehr übrig. *(Augenzwinker)*

THERAPEUT: Puuhh, nach der Sache mit den Schlüsselbeinen haben wir die Therapie aussetzen müssen... *(zu den Malern schreiend)* UND DAS HOLEN WIR HEUTE NACH!!

WÄRTER: Zum Glück haben wir das neue Mittel, das die Knochen schneller wieder zusammenwachsen lässt. Sonst könnten wir überhaupt keine Therapie mehr machen!

THERAPEUT: *(drückt Zigarette an BSPs Stirn aus)* Auf, ans Werk, schließlich wollen wir noch vor Feierabend fertig sein.

WÄRTER: Ach. Mir macht die Arbeit Spaß. Denn ich weiß, wofür ich es tue! *(macht zufriedenes Gesicht mit schwelgendem Blick)* Nach der Therapie geht man immer mit einem Gefühl nach Hause, als hätte man etwas Richtiges getan – und als sei man Teil des Systems – und das – ja – das ist ein gutes Gefühl ... Geht es Ihnen nicht auch so? *(drückt seine Zigarette an SCMs Wange aus)*

THERAPEUT: Leider ist so wenig Zeit, sich darauf zu konzentrieren *(zu SCM und BSP)* UND DARAN SEID NUR IHR SCHULD!

WÄRTER: Ja, wem sagen Sie das. *(blickt etwas wehmütig)*

THERAPEUT: Aahh, Wärter fangen Sie schon mal mit dem Bleistiftspiel an. *(geht zum Schreibtisch, setzt sich wieder hin, lehnt sich zurück, legt die Beine auf die Tischplatte, löffelt gemächlich einen Schokopudding)*

WÄRTER: NA LOS IHR DEPPEN, STEHT NICHT SO IN DER ECKE. AB AN DIE BLEISTIFTE!

THERAPEUT: *(zum Publikum)* Es ist ätzend, immer meint man es gut und möchte es wirklich mit ihnen versuchen. Aber dann dieses dämliche Rumgeschmiere. Da bekomme ich schlechte Laune ... *(zum Diktiergerät)* Therapie 342, Start.

WÄRTER: Wir könnten ihnen auch gleich etwas brechen ... Die Kniescheiben müssten inzwischen nach Plan wieder verheilt sein.

WÄRTER: :-))

THERAPEUT: :-))

THERAPEUT: Nun kommen Sie, versuchen Sie an Ihr dreizehntes Gehalt, Urlaubsgeld und Erschwerniszuschläge zu denken.

WÄRTER: Na gut, auf gehts. *(schlägt die Maler mit Knüppeln.)* MALEN SOLLT IHR! *(lauter)* IHR SCHWEINE: MALT!

BSP, SCM: *(Bleistift, gestisch: rechts, links – Kreis, Kopf, Gesicht)*

WÄRTER: *(und wieder saust der Knüppel)*

BSP, SCM: Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaauuuuuaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaooooooooooooooooahhhhhhh.

WÄRTER: Schnauze!!

BSP, SCM: Grrrr

BSP, SCM: *(wütend, gestisch, ritsch ratsch über Linie)*

WÄRTER: ETWAS MALEN! NICHT SCHMIEREN. WAS HAB ICH GESAGT!! MALEN!!! *(Knüppel auf die Maler)*

BSP, SCM: *(Kreis, Schwung)*

WÄRTER: Wisst ihr überhaupt, was das ist? JETZT REICHTS!!!

BSP, SCM: *(BSP zerbricht Bleistift bei wütendem Strich)*

WÄRTER: *(erhöht die Frequenz und Voltzahl des Schockwerfers)*

THERAPEUT: Hmm, hmmm, jetzt wird's interessant. *(knabbert Erdnüsse)*

WÄRTER: DAFÜR BRECH ICH EUCH DIE KNIESCHEIBE ZUM DRITTEN MAL!!! *(holt Hammer)* Dafür geht doch nichts über den guten alten Hammer. *(schnallt die Maler an Stuhl sitzend fest)*

THERAPEUT: *(sichtbar aufgeregt, Vorfreude im Gesicht)*

WÄRTER: *(holt weit aus, trifft Kniescheibe, dabei tritt Kniesehenreflex ein, dadurch bekommt Wärter einen Tritt)* DAS KANN DOCH WOHL NICHT WAHR SEIN!! Notieren Sie das in das Protokoll. Auflehnung gegen Wachpersonal.

THERAPEUT: *(zum Diktiergerät)* ... musste die Therapie 342 wegen mangelnder Kooperation der Patienten abgebrochen werden.

WÄRTER: Da können wir noch eine Stufe härter werden!! *(Augenzwinker)*

THERAPEUT: ... schade *(schaut auf Uhr)* ich muss mal kurz rüber, Sie haben fünf Minuten freie Hand. *(Augenzwinkern)*

WÄRTER: JETZT GEHT ES EUCH AN DEN KRAGEN, HAHAHAHAHAHAHAAAA *(holt weit aus)*

THERAPEUT: *(geht, macht Tür von außen zu)*

WÄRTER: *(Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

(Eine Fliege schwirrt dem Wärter um den Kopf herum)

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt weit aus – Treffer)*

(noch eine Fliege – zwei Fliegen umkreisen Kopf des Wärters)

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

WÄRTER: *(holt besonders weit aus – Treffer)*

BRUSHSTROKEPETE: Mmpf ...

WÄRTER: Halt's Maul!! *(erneuert das Klebeband)* Haufen Ärger mit euch Typen!!

BRUSHSTROKEPETE: Arghhh ...

WÄRTER: Ohne euch bräuchte ich keine Nachtschichten zu machen ...

WÄRTER: *(haut BSP eine runter mit dem Glasfaserhandschuh)* ... und das ohne Sonderzuschlag für Nachtarbeit!

(Tür öffnet sich, Gefängnisdirektor betritt ungesehen den Therapieraum)

WÄRTER: Das darf einfach nicht wahr sein, nur wegen euch! *(der Schlagstock fährt auf BSPs Schultern nieder)*

WÄRTER: *(bemerkt Gefängnisdirektor)* Oh, ha... hallo, Herr Direktor. Wo... Wollen Sie sich das wirklich antun? Hier herunter zu kommen und diesen Abschaum zu sehen?

GEFÄNGNISDIREKTOR: Wärter. *(sie geben sich kurz die Hand)* Es gibt neue Verordnungen: Dreimal am Tag müssen sie jetzt durchsucht werden. Überprüfen Sie, ob keine Malmaterialien in ihren Besitz gelangt sind. Es ist zwar unmöglich, hier etwas hereinzuschleusen. Hier unten im sichersten Trakt. Aber man weiß ja nie. Also. Dreimal am Tag untersuchen. Wissen Sie, wie Sie das zu tun haben, Wärter?

WÄRTER: *(stellt Schlagstock und Glasfaserhandschuh in den ordentlich aufgeräumten Instrumentenschrank)* OK, kein Problem, Direktor, mach ich gern.

GEFÄNGNISDIREKTOR: Ich frage nur deswegen, da diese Untersuchungen zum ersten Mal bei diesen Häftlingen durchgeführt werden. Im Sinne der Ordnung der Malerei. Sie verstehen. Bitte. Damit nichts schief geht. Beschreiben Sie, wie Sie die Untersuchungen durchführen!

WÄRTER: A... Also, gern. *(hüstelt)* Naja, laut Verordnung muss vor Abnehmen des Klebebandes sichergestellt werden, dass sie ihre Umgebung nicht verbal manipulieren können. Dazu verwende ich die unter uns so genannte Zahnbreche.

GEFÄNGNISDIREKTOR: Ja gut. Und weiter?

WÄRTER: Dann müssen Arme und Beine so angewinkelt werden, ohne sie jedoch zu brechen oder auszukugeln, dass ein schmerzfreies Nachdenken unmöglich wird.

GEFÄNGNISDIREKTOR: NEIN!! Korrigiere. Dass ein Nachdenken ganz und gar unmöglich wird!

WÄRTER: Dann ist aber das Auskugeln nicht mehr ausgeschlossen und nach Verordnung ...

GEFÄNGNISDIREKTOR: Tun Sie, was ich Ihnen sage! Das hier braucht keine Verordnungen!! *(spuckt die Maler an, die angekettet an der Wand stehen)*

WÄRTER: Ok, ok, kein Problem, also es ist nur eine Frage der Einstellung, dazu verwenden wir unsere neueste Anschaffung ...

GEFÄNGNISDIREKTOR: Richtig. Sehr gut. Dann die penible Untersuchung.

WÄRTER: ... naja, also Kältekammer, Mikrodetektoren usw. ... und natürlich die nötigen E-Schocks.

GEFÄNGNISDIREKTOR: Prüfen Sie auch noch optisch nach. Den Detektoren kann man nur zu 99% vertrauen.

WÄRTER: Kein Problem, sonst noch was?

GEFÄNGNISDIREKTOR: Schlafentzug. Eine Stunde Schlaf, mehr nicht. Ist das klar!?

WÄRTER: OK, ok, dafür gibt's genügend Standardinstrumente. *(zeigt auf den Schrank)*

GEFÄNGNISDIREKTOR: Sehr gut. Vergessen Sie nicht, sie immer ordnungsgemäß an die Wand zu fesseln, wenn sie nicht in der Kältekammer sind ... Und noch was: Für die eine Stunde Schlaf werden sie auf die Pritschen gefesselt!

WÄRTER: OK, Chef. *(schaut auf die Uhr)* Wär jetzt eigentlich soweit mit der Schlafstunde, ist schließlich Mittagspause. *(steckt sich eine Zigarette an)*

GEFÄNGNISDIREKTOR: NEIN!! Heute lassen wir sie ausfallen. *(kichert)* Geben Sie mir auch eine Zigarette.

WÄRTER: Bitte.

GEFÄNGNISDIREKTOR: Danke ... Gute Zigarette, Wärter.

WÄRTER: :-)

GEFÄNGNISDIREKTOR: Ach ja. Das Wichtigste. Anweisung von hoch oben. Einmal in der Woche werden sie zwei Stunden beschäftigt. Damit soll bezweckt werden, sie von ihrer manischen Krankheit zu befreien. Und da die Therapie noch zu keinen Ergebnissen geführt hat ... *(Augenzwinker)*

WÄRTER: Was für eine Krankheit?

GEFÄNGNISDIREKTOR: Das Malen ohne Zahlen. Wissen Sie denn überhaupt nichts? Dazu bringen Sie die Häftlinge hinüber in die Videozelle.

WÄRTER: Klaro ... Oh, zahlen sollten sie auch dafür, finde ich, überhaupt sollte es mehr Zuschläge geben. Da haben Sie absolut recht.

GEFÄNGNISDIREKTOR: *(zieht an Zigarette)* Man wird den Gefangenen eine Stunde lang neorealistische Third-Level-Kopien von richtigen Bildern von Künstlern vorsetzen ...

WÄRTER: Und dafür sollen sie dann zahlen.

(Sie rauchen ihre Zigarette. Minutenlanges versonnenes Starren auf die Wand, an der zwei Fliegen sitzen, die plötzlich losfliegen und sich gegenseitig umspielen.)

GEFÄNGNISDIREKTOR: (atmet den Rauch aus) Hahaha ... Gute Idee Wärter! In der Therapie müssen sie eine Stunde lang ein Bild mit Buntstiften penibel ausmalen. Wenn sie auch nur die Idee haben *(man wird sie an Gehirnsensoren anschließen)*, etwas ohne Zahlen zu malen, werden sie richtig unter Strom gesetzt. Sie wissen schon. Unser E-Quälomat. Der haut richtig durch.

WÄRTER: Hehe.

GEFÄNGNISDIREKTOR: Oh ja.

WÄRTER: Höhö, ok, Chef. *(vertraulich)* Hätten Sie Lust, den schon mal auf Funktion zu testen?

BSP, SCM: Öooöoöoöoöoöoöoöoöoöoieieieieiuüuaarararararararääarääarääarääar.

BSP, SCM: *(hüpf, hüpf)*

BSP, SCM: *(hüpf, hüpf, fällt hin)*

BSP, SCM: *(können sich nicht aufrappeln, da gefesselt, winden sich auf Boden)*

BSP, SCM: *(mit Gesicht im Dreck)*

BSP, SCM: *(röchelnd) NICHT NACH ZAHLEN MALEN! (werden von Wärter getreten)*

BSP, SCM: Mpf mpf mpfmpfmpf.

WÄRTER: Rein mit euch, ihr Pack, jetzt kann ich nichts mehr für euch tun. *(stößt sie mit dem Stromigel zur Eisentür hinein)*

BSP: Ahrahrhrahrahrahrahrahrahrahrahrahrah.

SCM: Krrrkrrrkrrrkrrrkrrrkrrrkrrrkrr.

(darin sieht man den Psychiater, auf dem Boden eine Anordnung von Farben sowie einen großen Bildschirm an der Wand)

PSYCHIATER: *(sieht Flutzky sehr ähnlich)* Ah, da sind sie ja.

BSP: *(flüsternd zu SCM)* Das ist doch nicht etwa Flutzky??

SCM: Arrrgijjhhh.

(ein Stromschlag jagt den nächsten, jagt durch die kraftlosen und ausgezehrten Körper der gefangenen Maler)

THERAPEUT: Lassen Sie uns mit unserem Therapieexperiment beginnen. *(geht nahe an die Maler ran, tippt sie mit der Bleistiftspitze an, genau auf die Stirn)* Na, ihr Maler, jetzt malt mal ohne Zahlen! *(die Maler sind von oben bis unten verschnürt)* Hier habt ihr Farbe! *(hält ihnen hämisch einen Farbeimer mit grüner Farbe vor die Nase, lässt sie hineingucken und stellt ihn vor ihre Füße)* Malt doch, hähä!

(BSP, SCM schnaufen wütend durch die Nase)

THERAPEUT: *(geht wieder zurück hinter den Schreibtisch, aktiviert Live-Schaltung, auf dem Bildschirm sind jetzt die Richterin und die zwölf Geschworenen zu sehen)*

THERAPEUT: *(in Richtung des Bildschirms)* Hallo, hören Sie mich? ... Gut. Können Sie alles sehen?

RICHTERIN: Oh mein Gott! Was ist das??

BSP, SCM: *(stoßen den Eimer um, springen in die Farbe)*

THERAPEUT: He!! Sie schmeißen die Farbe um! Wärter! Füße zuschnüren, nicht dass sie uns hier ein Fußbild malen!

BSP, SCM: *(beginnen die Köpfe in die Farbe zu tauchen)*

WÄRTER: Diese Schweine, das gab's hier noch nie.

THERAPEUT: Wärter! Stromigel!

RICHTERIN: Halt, halt, warten Sie, sehen Sie ... *(alle sehen zu)*

BSP, SCM: *(Strukturen entstehen)*

BSP, SCM: *(malen auf Fußboden und Wand)*

THERAPEUT: Ich kann das nicht ansehen *(zündet sich eine Zigarette an, geht nach draußen)*

BSP, SCM: *(Schwünge mit dem Kopf, mit dem Körper)*

(die zwölf Geschworenen sitzen mit offenem Mund, die Maler verkrümmen sich, um an die Farbe zu kommen)

BSP: *(Kopf in Farbe tunken)*

SCM: *(Kopf in Farbe tunken)*

BSP, SCM: *(tunken in Farbe)*

BSP, SCM: *(Kopf)*

BSP, SCM: *(Bild)*

BSP, SCM: *(eine andere Farbe)*

BSP, SCM: *(blau)*

BSP, SCM: *(die Köpfe)*

BSP, SCM: *(sind blau)*

EIN GESCHWORENER: Wow.

BSP, SCM: *(dann rot)*

BSP, SCM: *(dann lila)*

BSP, SCM: *(dann orange und türkis)*

BSP, SCM: *(dann heller)*

EIN GESCHWORENER: Das gibt's nicht, das ist ja irre.

BSP, SCM: *(dann dunkler)*

BSP, SCM: *(braun)*

BSP, SCM: *(gelb)*

EIN GESCHWORENER: Und wir haben sie verurteilt.

BSP, SCM: *(Kopf)*

BSP, SCM: *(Bewegung)*

BSP, SCM: *(Kopf)*

BSP, SCM: *(Farbe)*

BSP, SCM: *(Bewegung)*

EIN GESCHWORENER: Und wir sind schuld.

BSP, SCM: *(malen)*

BSP, SCM: *(Kopf)*

BSP, SCM: *(Boden)*

EIN GESCHWORENER: Ein falsches Urteil.

BSP, SCM: *(Farbe)*

BSP, SCM: *(grau)*

BSP, SCM: *(weiß)*

BSP, SCM: *(Struktur)*

EIN GESCHWORENER: Oh Gott!

BSP, SCM: *(malen)*

BSP, SCM: *(hellblau)*

RICHTERIN: *(weint)*

BSP, SCM: *(malen)*

BSP, SCM: *(hellrosa)*

RICHTERIN: *(weint hemmungslos)*

BSP, SCM: *(malen)*

BSP, SCM: *(hellgrün)*

RICHTERIN: *(zerkratzt sich die Wangen)*

BSP, SCM: *(malen)*

BSP, SCM: *(hellgelb)*

RICHTERIN: *(die salzigen Tränen bilden eine Pfütze)*

BSP, SCM: *(malen langsamer)*

BSP: *(Kopf auf Boden)*

SCM: *(Kopf auf Boden)*

RICHTERIN: *(zerwühlt sich die Haare) NEEIIN!!! NNnnneeEEEEiiiiIIINNNN!!!*

BSP, SCM: *(Boden)*

RICHTERIN: Erde

BSP, SCM: *(Wasser)*

RICHTERIN: Feuer

BSP, SCM: *(Wind)*

RICHTERIN: Staub

BSP, SCM: *(Asche)*

RICHTERIN: Sehnsucht

BSP: *(Kopf zu Boden)*

SCM: *(Kopf zu Boden)*

RICHTERIN: Erde

BSP, SCM: *(Wasser)*

RICHTERIN: Feuer

BSP, SCM: *(Wind)*

RICHTERIN: Staub

BSP, SCM: *(Asche)*

RICHTERIN: Sehnsucht

BSP: *(Kopf zu Boden)*

SCM: *(Kopf zu Boden)*

BSP, SCM: *(Ende)*

DIE GESCHWORENEN: Anfang

BSP, SCM: *(Leben)*

RICHTERIN: Tod *(sinkt mit dem Kopf auf die Tischplatte und überlässt sich ihren Tränen)*

BSP, SCM: *(Jenseits)*

DIE GESCHWORENEN: Diesseits

BSP, SCM: *(Kopf)*

DIE GESCHWORENEN: Erde

RICHTERIN: *(schluchzt)* Oh nein, wie blind waren wir.

BSP, SCM: *(Freiheit)*

DIE GESCHWORENEN: Gleichheit

BSP, SCM: *(Gerechtigkeit)*

RICHTERIN: *(will etwas sagen, aber die würgenden Worte bleiben stecken, stattdessen die Tränen)*

BSP, SCM: *(Freiheit)*

DIE GESCHWORENEN: Gerechtigkeit

(die Maler taumeln mit sichtbar letzter Kraft ... brechen bald zusammen vor Erschöpfung mit von den Fesseln halb abgestorbenen Füßen und blutig gemalten Köpfen)

BSP, SCM: *(Freiheit, Freiheit)*

RICHTERIN: Die Neue Welt

BSP, SCM: *(Welt)*

DIE GESCHWORENEN: Welt

BSP, SCM: *(Welt)*

RICHTERIN: Welt

BSP, SCM: *(Farbe)*

DIE GESCHWORENEN: Unsere

BSP, SCM: *(Kopf)*

RICHTERIN: Ihre

BSP, SCM: *(malen)*

(Sie liegen bewusstlos am Boden, wie tot)

RICHTERIN: *(immer noch in Tränen)* Ich schwöre euch, ich hole euch hier raus. *(durch geschlossene Lippen gepresst)*

THERAPEUT: (*Tür geht auf, kurzes Umschauen*) Schafft sie zurück in die Zelle, Stufe 12 zur Strafe drei Mal, danach Reanimation, bis die Schmerzwahrnehmung wieder einsetzt!

Sechster Akt

Die Befreiung

Stille vor der Gefängniszelle, düsteres Licht. Wärter. Man hört klackende Schritte. Die Richterin, in hohen Absatzschuhen, in kurzem Kleid mit tiefem Dekolleté, betritt die Bühne.

RICHTERIN: Halloo, Wärter. *(Augenaufschlag)* Hier, Wärter, diesen Kuchen soll ich den Gefangenen von den Geschworenen übergeben.

WÄRTER: Oh. Frau Richterin. Schön, dass Sie ... *(sichtbar verwirrt)*

RICHTERIN: Na mein Süßer, lässt du mich rein in dein Reich? *(klappt kleinen Schminkspiegel auf, kurzer Blick zur Seite, verteilt Lippenstift)*

WÄRTER: Äh ja ... äh ... Na klar.

RICHTERIN: Ich lass dich auch mal reinbeißen. *(Zwinkern)* Erst aber lassen wir mal die Gefangenen die Rosinen zählen.

WÄRTER: ... Äh nein ... Ich meinte ...

RICHTERIN: ... damit es auch süß genug wird.

WÄRTER: Ähm ... Wozu? Die Gefangenen haben schon ewig nichts mehr gegessen.

RICHTERIN: *(ruckelt sich demonstrativ am Ausschnitt rum)*

WÄRTER: *(schaut in Ausschnitt der Richterin)*

RICHTERIN: Anordnung der Geschworenen, mein Lieber. *(streicht dem Wärter über die Wange und spitzt dabei die Lippen)*

WÄRTER: Ja.....äh.....wie Sie meinen.

RICHTERIN: Sie brauchen Ihnen nur alle Rosinen zeigen, mehr können sie gar nicht verkraften in ihrem Zustand ... *(blickt ihm mit Nachdruck in die Augen)*

WÄRTER: *(errötet)*

RICHTERIN: ... und der Rest ... *(sie zieht ihn am Hemdaufschlag langsam zu sich)*

RICHTERIN: ... ist für uns ... *(fährt mit der Zunge über ihre Lippen)*

RICHTERIN: ... denn ... *(sie legt die Hand an seine Schulter, mit der anderen fährt sie zur Hälfte unter das Hemd der Wärteruniform)*

RICHTERIN: ... es geht um den Geschmack. *(sie führt seine Hand zu ihrem Mund ... und blickt dabei sichtbar angewidert zum Publikum)*

WÄRTER: Da das das das das ist ganz wuwundervoll Ri-ri-richterin.

RICHTERIN: So. *(sie stößt ihn sanft mit dem Knie von sich)* Nun machen Sie schon auf, oder wollen Sie ewig hier warten? *(leiser zum Publikum)* Ich möchte es nicht.

WÄRTER: Nei nei nein. Wer will das schon *(führt den Schlüssel aufgeregt in das Schloss ein, die Tür öffnet sich quietschend einen Spalt, man sieht ein Stück des Zelleninneren mit den angeketteten Füßen der Gefangenen)*

RICHTERIN: Oh, die Armen.

WÄRTER: Hä?

RICHTERIN: Geben Sie ihnen den Kuchen. Zeigen Sie ihnen die Rosinen. *(näher)* Dann zeige ich Ihnen meine Rosinen. Und die werden sie nie vergessen ... mein Lieber ...

WÄRTER: *(öffnet die schwere Tür vollständig, die Maler in der Zelle sind bis auf die Knochen abgemagert)*

BSP: Nnggghh.

SCM: Krgfggg.

WÄRTER: Hier! Guckt euch die Rosinen an! *(zeigt den Malern die Rosinen)*

BSP: *(gepresst durch Klebeband)* 3

SCM: 5

BSP: 8

SCM: 13

BSP: 21

BSP, SCM: 34!!

WÄRTER: Ich hab ihnen die Rosinen gezeigt.

RICHTERIN: *(flüsternd zum Wärter)* Wissen Sie, ich hätte jetzt richtig Lust, die Rosinen auszulutschen. Wie sieht es mit Ihnen aus? *(Augenzwinker)*

WÄRTER: Oh. O-oooh. ja. Unbedingt.

RICHTERIN: Und diese gruselige Atmosphäre, da fallen mir Dinge ein ...

WÄRTER: W-was d-d-denn??

RICHTERIN: *(streicht wollüstig über die Foltergeräte, die in der Zelle herumstehen)* So. Schöne Spielsachen hast du da ...

WÄRTER: Oh. Ooh ja.

RICHTERIN: *(streicht dem Wärter über die Handschellen, die an seiner Uniformhose ordnungsgemäß befestigt sind)* ... die sollten wir unbedingt mal ausprobieren.

WÄRTER: Soll ich Ihnen zeigen, wie man damit umgeht? *(streicht der RichterIn über den Hintern)*

RICHTERIN: *(flüsternd)* Das macht mich ganz geil. Du stehst doch auch darauf?

WÄRTER: Oh ja. Ich steh schon. *(grabscht an ihre Brust)*

RICHTERIN: Na na na. Nicht so schnell, mein Lieber! *(knöpft die obersten beiden Knöpfe ihrer Bluse auf)* Holst du uns was zu trinken? *(nestelt an den Handschellen)*

WÄRTER: Was zu trinken??

RICHTERIN: Oh, du wirst gleich erfahren, wofür wir das brauchen. *(fährt mit Zungenspitze über die Handschellen)*

WÄRTER: Oh, das erregt mich. Was willst du trinken, meine Diva?

RICHTERIN: Der beste Sekt, den du kriegen kannst.

WÄRTER: Oh ja. Ja ah den – werd – ich – dir – besorgen. Verlass dich drauf. Ich ... äh ... *(will gehen)*

RICHTERIN: Stopp! *(Wärter dreht sich zurück)*

RICHTERIN: *(flüsternd in sein Ohr hauchend)* Weißt du, was mich inzwischen so richtig auf Touren bringt?

BSP, SCM: Mpf.

RICHTERIN: *(spielt mit Fingern abwechselnd an seiner Hose und an den Handschellen)* Kannst du die deiner kleinen Diva inzwischen leihen, ich würde mich gern noch ein wenig für dich anturnen ... in deinem geilen Folterkeller.

WÄRTER: Hmm, mach weiter ... Hmm. Hier. Nimm!! *(gibt ihr die Handschellen und den Schlüsselbund dazu und geht)*

RICHTERIN: *(zu BSP und SCM)* OK, er ist weg. Jetzt schnell! *(hektisch mit den Schlüsseln)* Ha! Ein Glück! Der Schlüssel passt! *(die Fußfesseln fallen ab)*

BSP, SCM: Juhuu! *(Tränen der Freude)*

RICHTERIN: *(nimmt das Küchenmesser und trennt die mehrlagigen Paketbänder auf und reißt sie ab)*

BSP, SCM: Aahh.

RICHTERIN: Sorry. *(küsst die Maler auf die Wange)*

RICHTERIN: Habt ihr den Code?

BSP, SCM: Die Fibonacci-Folge.

RICHTERIN: Ok. Gut.

BSP, SCM: Aber wie kommen wir durch die Tore?

RICHTERIN: Den Code müssen wir an jeder Zwischentür eingeben und mit einem Augenscan bestätigen. Unsere Softwareexperten haben sich letzte Nacht reingehackt und den Code modifiziert, so dass er meinen Augen entspricht. *(sieht die Maler bedeutungsvoll an)*

BSP, SCM: Endlich kommen wir hier raus! Danke, Richterin!

RICHTERIN: Ich habe euch zu danken, dass ihr mir eine Chance gegeben habt, den Fehler des Urteils zu erkennen ... und wenn auch zu spät – wieder gutzumachen. *(sie weint erneut)*

BSP, SCM: *(Tränen rollen über die Gesichter der Maler)* Wir *(ergriffen schluchzend)* vergeben dir. *(schwer zu beschreibende Gesichter)*

BSP, SCM: Wir haben immer an das Gute geglaubt ... *(schluchzend)* ... auch wenn es hier unten so gut wie unmöglich war.

(Geräusche aus dem Gang, der Wärter kommt zurück)

RICHTERIN: Jetzt aber schnell!! *(Brushstrokepete und Seaofcolormick folgen der Richterin im Laufschrift) ... (die erste Tür)*
Gebt hier den Code ein!

BSP, SCM: *(tip tip tip tip tip tip tip tip tip)*

(die Richterin geht mit dem Auge vorsichtig ganz nah an den Scanner, ein Summen, die Tür ist auf ... dahinter ein langer Gang)

BSP, SCM: YEAH!

RICHTERIN: *(Tür)*

BSP, SCM: *(Zahlencode)*

RICHTERIN: *(Auge)*

RICHTERIN: Kommt, weiter! *(die Maler folgen ihr)*

(Der Wärter trifft ein, eine Sirene ertönt, eine rote Lampe leuchtet auf)

RICHTERIN: Schneller!!

(Sie gehen schneller)

RICHTERIN: *(Tür)*

BSP, SCM: *(Zahlencode)*

RICHTERIN: *(Auge)*

RICHTERIN: Kommt, weiter.

RICHTERIN: Schneller!!

(sie gehen noch schneller)

RICHTERIN: Da vorn ist die letzte Tür, dahinter wartet ein Raumschiff. Es bringt euch hier weg. Die zwölf Geschworenen werden uns begleiten. Sie können auch nicht mit der Schuld leben, euch hier eingesperrt zu haben.

(rote Lampen leuchten blinkend in den Gängen, Sirenenengeheul, Bellen von Hunden, der Wärter kommt näher)

(die Maler schauen ungläubig: ein Raumschiff hinter der Gittertür)

RICHTERIN: Die letzte Tür, schnellllllll!!! Der Code!!!

BSP, SCM: *(tip tip tip tip tip tip tip tip tip)*

BSP, SCM: Schnell das Auge!!!

RICHTERIN: *(nah ran: Scanner, Auge, Tür geht auf)* Schnell!!

(die Maler gelangen ins Freie, die Richterin löst sich vom Scanner, der Wärter ganz nah, rennend, springt nach der Richterin, ergreift ihren Knöchel, als sie durch die Tür flüchten will, die Richterin fällt zu Boden, die Tür schließt sich weiter, die Richterin wird eingeklemmt, sie schreit)

BSP: Richterin!!

SCM: Kommen Sie schnell!!

(die Bühne dreht sich, die Szene von außen, die Maler laufen in die Freiheit, zum Raumschiff, hinter ihnen die halbgeschlossene Tür der Haftanstalt, in ihr die Richterin eingequetscht liegend)

RICHTERIN: Neiiiii!!! Ich kann niiiichhhhhh!

BSP: Neeiiiii!!

SCM: Neeeeeiiiiiii!

RICHTERIN: *(weint hemmungslos)*

BSP, SCM: NEEEEIIIIIIIIIIIIIEIEIEIEIEIEIEIEEEEEEEEEEEEEIIIIIIIIIIIIINNNNNNNNN!

(Stimme: Verifizierung unvollständig – Biowellenparameter instabil – synaptische Controller reaktivieren)

(die Richterin wird von der Tür immer mehr zerdrückt)

(Stimme: Verifizierung instabil)

(die zwölf Geschworenen zerren die Maler in das Raumschiff, welches sofort startet)

(Stimme: System instabil – Selbsterstörung – bitte verifizieren – bitte verifizieren)

RICHTERIN: *(röchelnd mit letzter Kraft)* Schafft eine neue Welt!!

COUNTDOWN:

10

9

8

7

6

5

4

3

2 (*schriller Dauerton – Bellen der Suchhunde geht in Winseln über*)

1

Explosion.

(die Haftanstalt fliegt in die Luft, das Raumschiff wird durch die Druckwelle zusätzlich beschleunigt, die Maler fliegen in Richtung neue Welt)

(Ende)

Zitron

Das Raumschiff fliegt los. Von der Druckwelle des explodierenden Gefängnisses von der Erde verabschiedet. Bald die Erde nur noch ein kleiner blauer Punkt. Im Dunkel. Schwarz. Im Raumschiff ist es sehr hell.

Stille.

Dann endlich: Abschnallen. Die zwölf Geschworenen müssen nun ihre Farbanzüge anziehen. Diese liegen bereit. Zwölf Anzüge in zwölf verschiedenen Farben: Zitron, Ei (Gelb), Orange, Zinnober, Karmin, Violett, Ultramarin, Kobalt (Blau), Himmel (Blau), Türkis, Chromoxid (Grün) und Gras (Grün). Ich will den violetten Anzug! Ok. Ich nehme den ultramarin. Was ist, wenn ich den auch will? Ach so. Hmm. Lass uns das ausspielen! Ok. Klick, klack, kluck? Ok! Schere, Stein, Papier? Ok. Drei Versuche? Ok! Auf geht's. Ultramarin gewinnt. Na gut, dann nehme ich eben Gras. Sie ziehen die Anzüge an. Ich will unbedingt Ei! Mir gefällt das Zinnober. Meinst du, mir wird das Kobalt stehen? Klar! Geile Farbe! Ich nehme das Himmel. Ich auch. Was ist denn noch da? Karmin. Ne, ist schon weg. Mist, dann Zitron. Hehe. Hilf mir mal bitte mit dem Reißverschluss. Auah. Aah. Nicht da, mehr nach oben. Türkis und Orange? Ok. Tja, da musst du Chromoxid nehmen. Pfhhh, na gut.

Hey, da sind ja noch zwei Anzüge übrig. Schwarz und Weiß. Sind die denn nicht abgezählt?

Die Maler!

Wo sind die Maler? Die zwölf Farben machen sich auf die Suche.

Da. Sie liegen in einer Ecke. Nach der jahrelangen Haft und den Verhören waren sie so erschöpft, dass sie beim Start in Ohnmacht gefallen sind.

Helft mir mal!

Violett hebt ein Malerbein an, um es in einen der Anzüge zu stecken.

Mit vereinten Kräften gelingt es den zwölf Farben, den beiden bewusstlosen Malern – Seaofcolormick (SCM) und Brushstrokepete (BSP) – in die Anzüge zu helfen. BSP in den weißen Anzug, SCM in den schwarzen.

Was machen wir jetzt mit ihnen? Sie müssen sich ausruhen, bis sie aufwachen.

Chromoxid: Am besten in die Observationszelle zur Untersuchung.

Gute Idee. Hebt sie hoch. Bei drei. Eins, zwei und jetzt – gut. Jetzt langsam. Passt auf. Oh mein Gott, sie sehen so fertig aus. Da klebt überall noch Farbe am Kopf. Wir müssen sie erst mal sauber machen. Haben die in den letzten Jahren überhaupt mal geduscht? Glaube nicht. Riecht nicht so. Gelächter.

Na dann. Aber Vorsicht! Der Schwarze ist aber verdammt schwer.

Gelächter.

Endlich ist es geschafft. In der Observationszelle liegen SCM und BSP auf den Observationstischen.

Chromoxid, seien Sie bloß vorsichtig!

Ok.

Wir müssen sie festschnallen. Nicht, dass sie unkontrolliert vom Untersuchungstisch fallen. Stimmt. Sie ziehen die Gurte an. Alles klar, dann lasst uns mal den Blutdruck messen.

Pssst ... pfffffhhh.

36 zu 72.

Hmmh. Sehr wenig. Verdammt. Wollen wir spritzen? Noch nicht. Herzelektroschocker? Lieber nicht. Wir müssen aufpassen. All die Jahre im Gefängnis haben sie ausgemergelt. Kennt sich jemand mit Medizin aus? Himmel, haben Sie nicht mal einen Erste-Hilfe-Kurs besucht? Ja klar, da war irgendwas mit Kniesehenreflex. Nehmen Sie mal den Hammer. Klopf. Nichts. Geben Sie mal her. Orange nimmt den Hammer. So geht das. Holt aus, trifft. Holt nochmal aus. Trifft wieder. Kurzes Anschwellen der Halsschlagadern registriert die Einschläge unterhalb der Kniescheiben ...

Die wachen nicht auf. Dann eben ... Ultramarin bringt ein Gefäß mit kaltem Wasser. Danke. Da. Die Maler sind nass, rühren sich nicht, Lippen blau verfärbt.

Ratlosigkeit.

Ich geh mal in den Steuerraum.

Gut, ich komme mit. Naja, die haben jetzt erstmal ihre Anzüge und dann wird das schon. Vielleicht könnten wir was zu essen machen? Die Maler brauchen ja auch was zu essen. Wie wollen wir das gestalten? Weiß nicht. Hab keine Ahnung. Das ist alles noch so neu. Verlegenes Schweigen. Schweigen.

Zinnober sieht zum All hinaus. Weiß jemand, wohin das Raumschiff fliegt?

Schweigen.

Nun sagt doch was.

Ich muss mal pinkeln.

Die Farben zerstreuen sich, jeder sucht einen ruhigen Fleck im Raumschiff.

Der Blick in das All. Ist das die Unendlichkeit?

Jede Farbe hat auch eine Kabine im selben Farbton. Das schwarze und das weiße Zimmer bleiben leer.

Die Türen zu den Kabinen gehen direkt vom dem kreisförmigen zentralen Raum aus, der unter anderem die Steuerelemente des Raumschiffs beherbergt. Die schwarze und die weiße Kabine sind mit einem Aufzug vom zentralen Raum aus zu erreichen. Die weiße Kabine befindet sich über dem Zentralraum, die schwarze darunter.

Durchsage: Hallo Ihr. Ich hab uns etwas zu essen gemacht.

Die Farben sammeln sich nach und nach am Tisch. Der Tisch ist wie ein Farbkreis aufgebaut. Hmm. Das ist lecker.

Möhrensuppe mit Frischkäse.

Wie kommst du hier an Möhren ran?

Der Generator in der Ecke. Ach so.

Zum Glück sind die Maler nicht hier. Wo sollen die hier sitzen.

Stimmt. Hier in der Mitte vielleicht.

Jetzt mal im Ernst. Wie geht es mit uns weiter.

Ist doch klar, wir fliegen zur Neuen Welt. Das sagte doch die Richterin. Das Raumschiff fliegt zur Neuen Welt.

Welche neue Welt?

Das möchte ich auch wissen. Was ist, wenn wir sie nicht finden?

Oder vorbeifliegen.

Schweigen.

Die Möhrensuppe hätte ich fast für eine indische Currysauce gehalten. Mit Reis würde sie auch schmecken. Danke. Es ist Parmesankäse dran.

Ja, und wo ist diese neue Welt?

So kommen wir nicht weiter. Wir müssen Entscheidungen treffen. Wollen wir einfach immer abstimmen, Mehrheit gewinnt? Na gut. Klar. Aber irgendjemand muss auch Vorschläge bringen. Was ist mit den Malern? Die können doch auch abstimmen, sobald sie wieder da sind. Also ok. Lasst uns abstimmen. Wollen wir die Neue Welt?

Zwölf zu null Stimmen.

Wir sollten uns besser kennenlernen. Ich mache gleich mal den Anfang und stelle mich euch vor. Dann macht jeder einzeln weiter, ok?

Ok.

Also gut, ich heiße ...

Äähm ... ich heiße ...

Was ist?

Ich weiß nicht, ich kann mich nicht an meinen Namen erinnern. Tut mir leid, ich sag es euch, sobald es mir einfällt.

Mach du einfach inzwischen weiter.

Gut. Hmmm. Ich weiß auch nicht, wie ich heiße.

Komisch. Und was hast du gemacht?

Also naja, also ehrlich, ich weiß auch nicht, was ich gemacht habe, aber was tut das noch zur Sache. Ach kommt schon, jetzt tut mal nicht so, klar tut das was zur Sache. Also ich bin selbständig.

Ich bin Studentin.

Hey, jeder nach dem anderen.

Ja gut.

Ok. Vielleicht sollten wir eine Raumschiffseelsorgerunde einrichten, wo jeder seine Probleme besprechen kann?

Eigentlich bin ich doch nicht Studentin. In Wirklichkeit bin ich Schauspieler.

Nein echt, da hab ich dich vielleicht schon mal in einem Film gesehen?

Nein, war ein Spaß, ich bin Kassiererin oder Kindergärtner, vielleicht auch Stewardess.

Also wenn ihr so drauf seid: Ich bin in Wirklichkeit auch nicht selbständig. Ich bin angestellt und arbeitslos.

Und du?

Pilotin. Rockstar. Tierfilmer. Balletttänzerin. Eisverkäufer. Schwimmolympiasiegerin. Formel-1-Fahrer.

Ok, ok, ok. Also dann kriegt eben jetzt jeder einen neuen Namen und auch gleich noch einen neuen Beruf auf diesem Raumschiff.

Was gibt es denn hier für Berufe?

Na, ... also ... wir brauchen Kapitäne. Psychologische Betreuer. Was noch? Köche. Reinigungsroboterreiniger. Ja, auch Reinigungsroboterreiniger. Freiwillige? Niemand. Ok. Schade. Wer will denn was machen?

Also ich koche gern. Aber nur manchmal. Nicht immer. Ich will doch nicht immer für alle kochen! Also ein rotierendes System?

Jeder ist alles. Im täglichen Wechsel? Wer ist dafür?

Nur wenn ich zuerst Kapitän sein kann.

Ich will auch Kapitän sein.

Ich auch.

Ich hab es eher gesagt.

Also guuuut: Dann bist DU eben zuerst Kapitän!

—

Gras steht auf, geht in die Observationszelle und knallt wütend die Tür hinter sich zu.

Pffh. Ich wünschte, ich wäre nicht hier auf diesem verdammten Raumschiff mit elf verfluchten Farben und euch beiden hier. Na, gehts euch denn schon besser?

Die Maler liegen bewusstlos auf den Observationstischen.

Heeey, ich rede mit euch!!!

Schweigen.

Jetzt reicht's mir aber!!! Na ok, ich weiß schon, ihr könnt ja nichts dafür. Das Gefängnis war sicher keine leichte Zeit und wir haben euch ja da reingebracht. Aber mal ehrlich, die Gerichtsverhandlung war auch eine geile Party. Wir waren alle total besoffen und dann diese Fliege ... Hehe. Und wenn bei euch alles wieder senkrecht ist, dann machen wir auch noch Party. Ok, Jungs, bis später. Ich mach dann mal los.

Am Tisch ist niemand mehr.

Hey Ei, hey Ultramarin, hey Chromoxid, wo seid ihr?

Niemand antwortet. Ruhe im Raumschiff.

Wieder der Blick aus dem Fenster.

Auf der Suche durch die Gänge.

Ganz schön verwinkelt. Irgendwie übersichtlich und doch kann man sich darin verlaufen. Als ob sich der Raum dehnen könnte. Da bin ich schon gewesen. Hallo! Hallo! Ich geh mal noch etwas weiter. Besser, wenn man sich hier etwas auskennt, hier gibt es ja noch so viele Räume. Am Anfang schien es recht klein zu sein.

Hallo! Hallo! Wie als ob sich das Schiff ... Aah, hier geht es runter zum schwarzen Zimmer. Wohl ein Seiteneingang. He, hallo. Oh tut mir leid, ich wollte dich nicht erschrecken. Du bist auch hier. Ja, ich wollte mal schauen, wie es hier so aussieht. Gruselig, was? Alles schwarz. Ja selbst die Zahnbürste ist schwarz. Wer hat sich das überhaupt ausgedacht. Ich mein, das mit den Farben. Meinst du, das ist einfach nur so? Ich mein, es macht es auch leichter. So kann ich wenigstens sicher sein, meine Zahnbürste zu haben und wir werden das nicht verwechseln können. Ja, stimmt. Ich hab mich auch schon daran gewöhnt. Am Anfang dachte

ich ja immer, karmin zu sein würde mich vielleicht irgendwann aggressiv machen. Aber bis jetzt ist das nicht passiert. Ihr seid ja auch noch da. Ja, stimmt. Obwohl du letztens schon ziemlich aggressiv warst. Wirklich? Naja, lass uns mal noch hier umschauen. Warst du schon hier drüben? Wirkt ziemlich groß, das Zimmer. Vor allem, weil man nichts erkennt. Das Licht ist schon an. Echt? Schwarzlicht oder wie?

Hast du so was wie eine Taschenlampe mit? Nee, hast du irgendwo eine gesehen? Es wird bestimmt welche bei den Farbraumanzügen geben. Wollen wir mal rüber gehen?

Ok, cool. Aber ist schon spannend hier. Zum Glück bin ich nicht schwarz ... meine Güte. Diese ganzen Gänge – hättest du gedacht, dass in dem Raumschiff so viel Platz ist? Nein, niemals, es sieht so klein aus von außen. Hast du schon mit den anderen gesprochen? Nee, noch nicht so richtig viel. Man schiebt es so vor sich hin. Man hat ja Zeit, denkt man. Ich mein, wie lange werden wir hier sein. Na, hoffentlich nicht den Rest unseres Lebens ... Na, wenn ich morgen dann Kapitän bin, werde ich auf jeden Fall mal einen Planeten ansteuern. Es gibt da bestimmt einen, ich meine schau her. Diese ganzen Sterne. So verdammt viele. Es ist unglaublich! Da muss es doch etwas geben. Ja, aber die Auswahl ist so groß. Und eine Sonne können wir zwar gebrauchen, aber nicht auf ihr leben. Bei so vielen Sonnen gibt es allerdings noch mehr Planeten. Das ist voll die Zeitreise. Meinst du? Wie meinst du das? Keine Ahnung. Komm, lass uns mal die Taschenlampen holen. Alles klar. Auf geht's. Kannst du dich an dein Leben erinnern? Hey, du tust ja gerade so, als sei mein Leben schon abgeschlossen. Tut mir leid, ich meine dein altes Leben. Na, es ist doch jetzt schon irgendwie etwas ganz Anderes hier. Meinst du nicht? Ich weiß nicht. Das liegt an uns. Wir wollen doch die Neue Welt, also müssen wir auch etwas dafür tun. Deswegen gehen wir jetzt die Taschenlampen holen. Meinst du, das wird uns der Neuen Welt näherbringen?

Weiß nicht, aber wir werden es herausfinden. Klingt nach einem Plan!

Auf geht's!

Plötzlich. Durchsage: Schnell, kommt in den Zentralraum, schnell, beeilt euch, da fliegt was direkt auf uns zu.

Türen werden geknallt. Hektisches Trappeln auf den Gängen.

Im Zentralraum steht Zitron an der zentralen Navigationseinheit, einem blasenartigen Gebilde von ungefähr drei Metern Durchmesser mit einzelnen nadelartigen Sensoren, die unterschiedlich blinken, knarren und summen. Wie ein großer Igel.

Da seid ihr endlich. Zitron schwitzt im zitrongelben Farbanzug. Als die anderen Farben dazukommen, sehen sie, dass sich ein schwammartiges waberndes Gebilde von Planetengröße dem Raumschiff von vorn nähert.

Ach du Scheiße! Das kannst du laut sagen. Das sieht mir nicht nach der Neuen Welt aus. Ihr habt offensichtlich den Ernst unserer Lage nicht erkannt, schnauzt Orange.

Schnell, den Kurs ändern.

Wie geht das?

Keine Ahnung. Tut was!

Irgendwie mit den Nadelsensoren.

Muss doch irgendwie. Vielleicht mit den Raumhandschuhen.

Orange berührt mit den Raumhandschuhen wahllos einige Sensoren, sie geben summende Geräusche von sich. Im ganzen Raumschiff wird das Licht orange.

Das war der falsche Nadelsensor. Schnell.

Eine automatische Durchsage: Achtung! Kollision. Achtung! Kollision.

Schnell.

Gleich droht das Raumschiff von dem Waberplaneten verschluckt zu werden.

Macht was!

Zinnober versucht verzweifelt was mit anderen Sensoren. Das Raumschiff stottert.

VERDAMMTE SCHEISSE! Sind wir wirklich zwölf Idioten, die sich hier null auskennen.

Das Raumschiff wird verschluckt. Ohrenbetäubender, schmierig klingender Lärm. Als ob eine gigantische Schnecke über das Raumschiff kriecht.

Glibbermasse vor allen Fenstern. Das Raumschiff wird hin- und hergerissen.

Alles wackelt. (Gut, dass die Maler festgurgelt sind.)

Zinnober probiert weiter andere Sensorenkombinationen. Das Licht im Raumschiff ist zinnorberrot. Vom All nichts mehr zu sehen.

Überall Glibbermasse ... Das ist das Ende. Wir werden für immer in dieser Masse feststecken. Wenn ICH Kapitän gewesen wäre, dann wäre das nicht passiert!!! Wer ist für diese Scheiße verantwortlich!?? Zitron! Na und? Kennt Ihr euch denn damit aus?

Außerdem leben wir ja noch! Jetzt bleibt alle mal ruhig.

Blob.

Der glibbernde Planet erscheint am Heckfenster und entfernt sich. Das Licht ist wie immer.

Schweigen.

Wir müssen das Raumschiff besser kennen lernen. Und meine erste Mannschaftsanweisung an euch ist, dass ihr euch mit dem Ding hier vertraut macht. Wenn heute um 24.00 Uhr mein Kapitänsamt endet, möchte ich von euch eine detaillierte Beschreibung, wie diese Scheiße hier gesteuert wird. Durchsage: Essen ist fertig!

Endlich. Mir knurrt schon lange der Magen.

Auf dem runden Farbtisch in der Mitte des Steuerraums stehen zwölf Teller in den jeweiligen Farben und einer Serviette und darauf je ein:

Döner mit Halloumi.

Ich nehm aber keine Knoblauchsoße.

Döner? Wie geht das denn? Wir sind in einem Raumschiff? Der Generator in der Ecke? Ist das irgendwann alle? Wie lange reicht eigentlich der Vorrat?

Der reicht sicher bis zur Neuen Welt.

Das Raumschiff wird doch wohl mit allem ausgerüstet sein. Kann der Generator eigentlich alle Gerichte oder gibt's da eine Liste?

Der kann fast alles. Da ist eine Liste mit allem, was man so kennt, aber man kann auch programmieren!

Cool! Was gibt's als Nachtisch? Äh, keine Ahnung. Hat jemand Vorschläge? Eis wäre toll! Ok. Schokoeis für alle. Warum müssen wir alle dasselbe Eis essen? Weil ich heute Kapitän bin, Ei. Na gut.

Durchsage: Schokoeis steht leider nicht auf der Liste.

Waas? Das ist ja die Hölle. Ok. Kombiniere Vanilleeis mit Schokolade. Flup. Geht doch! Na also. Nachdem sie das Eis gegessen haben, werden die Aufgaben vom Kapitän verteilt. Es ist 18.30 Uhr nach der mit der Erde synchronisierten Zeitanzeige. Nach dem Abendessen bleiben nur noch fünfeinhalb Stunden, um Zitrons Aufgabe zu erfüllen. Alle verteilen sich, um einen bestimmten Teil des Raumschiffs zu untersuchen. Kobalt checkt die Energieressourcen. Oh man, ich war früher Künstler. Jedenfalls könnte ich mir das vorstellen, ich kenn mich null aus. Aber ich kann ja mal bisschen mit den Instrumenten rumspielen. Was ist denn das? Sauerstoffgenerator. Da steht was drauf: Suffizienzzeit: vierzig Tage, drei Stunden, dreiundzwanzig Minuten. Wer weiß, was das bedeutet. Egal, funktioniert auch ohne mich. Hab jetzt genug von dem Zeug. Seh mir mal das All an.

...

Sieht hinaus.

...

Immer das blöde All, immer schwarz mit Sternen, immer dasselbe. Schade, dass es hier nichts Aufregendes gibt. Werd mal Orange besuchen in ihrer Kabine.

Hey! Aah, hallo. Du bist das. Mich kotzt das All an. Das ist so groß und ich bin so klein. Warum kann ich denn nicht das All sein? Haha, das reimt sich. Hast du das aus einer Talkshow? Hä? Egal. Das All. He komm, wir können doch mal raus gehen mit den Anzügen!

Weißt du, wie das geht. Ganz einfach, Kobalt, einfach die Helme aufsetzen und anschnallen an das Seil. Dann durch die Schleuse. Ja, cool. Jetzt nach draußen. Gib mir deine Hand, lass dich gehen. Wir schweben. Halt mich fest, Orange, ich habe Angst, das Seil zum Raumschiff könnte reißen. Dann würden wir im All treiben.

...

Sie schweben an der kugelförmigen Raumschiffaußenhülle entlang, erst vorsichtig, dann sich drehend. Das Raumschiff als zitronengelb leuchtende Sonne vor dem unendlichen All.

Schon geil, findest du nicht? Auf jeden Fall. Das fühlt sich toll an. Aber auch sehr riesig. Ich meine sehr. Einfach sehr. Wie meinst du das? Weiß nicht. Allerdings kann man hier nur rumschweben. Wäre cool, wenn wir ein Spiel entwickeln könnten, so Ball spielen um das Raumschiff herum. Haben wir einen Ball? Nein, aber könnten ja stattdessen den schwarzen und weißen Helm nehmen. Hmm. Naja. Und dann werfen wir uns den zu. Vielleicht sollten wir lieber mal einen Planeten ansteuern. Schrummmmmmm.

Das Licht, welches vom Raumschiff ausgeht, wechselt plötzlich seine Farbe. Von Zitron auf Ei. Vierundzwanzig Uhr. Übergabe des Kapitänsamtes. Neugierig geworden, hangeln sich Kobalt und Orange zum Raumschiff zurück. Schleuse. Helm ab. Im Zentralraum sind alle Farben versammelt. Zitron schaut sich um.

Ok. Wie laufen die Systeme?

Generator?

Alles ok, 1.623 Mahlzeiten sind programmiert.

Kommunikationssystem?

Ok.

Test.

Ok.

Gravitationsfeld?

Perfekt auf Erdbedingungen abgestimmt.

Sauerstoffsuffizienz?

Geht schon.

Wie jetzt?

Na, geht, alles bestens.

Ok. Dann viel Erfolg als Kapitän, Ei, ich geh jetzt erstmal schlafen.

Ei

Alles klar, ich geh dann auch mal ins Bett. Ich auch. Gute Nacht. Gute Nacht. Hey, Moment, einer muss Wache halten. Freiwillige?

Keine? Na gut, ich bleib selbst hier. Will mal nicht so sein. Schlaft gut. Ja, schlaf gut. Gute Nacht. Träum was Schönes. Stille.

–

Stille.

–

Stille.

Ei schläft in der Zentrale ein.

Das Raumschiff gleitet lautlos durch das All, bis plötzlich ...

Durchsage: Achtung! Planet auf Kursrichtung. Kollision nicht vermeidbar. Ausweichmanöver notwendig.

Durchsage vom Kapitän: Zinnober, schnell zur Navigationseinheit!

An alle: Sofort in die Zentrale! Notfall! Notfall!

Ei berührt die Nadelsensoren der Steuerungseinheit.

Zinnober, endlich! Du weißt doch noch, wie das geht.

Zinnober stellt sich vor die Einheit und bewegt in gestischen Schwüngen die Raumhandschuhe über die Nadelsensoren.

Das Raumschiff bremst ab.

Kurz vor dem Planet.

Wow. Das war schon knapp. Wie hast du das Raumschiff gesteuert? Das musst du uns jetzt allen zeigen.

Durchsage: Die Planetenanalyse ergibt, dass es sich um einen Planet mit Atmosphäre handelt. Sauerstoff und Stickstoff. Ein bewohnbarer Planet der Sapiensklasse.

Hurra! Das muss sie sein! Die Neue Welt!

Alle drängen sich neugierig an das Fenster.

Was wollen wir tun?

Wir stellen ein Team zusammen, was mit dem FlyingDiggingDrivingDivingHighspeedMobil (F3DHS-Mobil) den Planeten erkundet. Wer möchte mit runter? Wir haben allerdings nur ein F3DHS IV (Viersitzer). Es können also nur vier Personen auf den Planeten. Wir könnten vielleicht noch jemanden farbstrahlen, aber ich weiß nicht, wie wir die Farbe dann wieder zurückbekommen. Und das F3DHS IV ist wirklich nur für vier Personen.

Ich bin so etwas schon einmal in meinem früheren Leben geflogen. Wahrscheinlich war ich Taxiflieger.

Wenig später in der Rampe wird das F3DHS-IV-Mobil startklar gemacht. Gras, Karmin, Ultramarin und Ei setzen ihre Helme auf.

Ok. Los geht's. Du steuerst. Ich hab schon jetzt Angst. Quatsch, das ist aufregend. Habt ihr jemals einen neuen Planeten entdeckt? Habt ihr jemals einen Fuß auf etwas gesetzt, was nicht die Erde oder der Saturn war? Das ist doch irre! Möge uns kein Unheil erwarten. Auf jeden Fall sind wir die Ersten auf diesem Planeten. Überlegt mal: Die Neue Welt! Yeah!

Karmin navigiert das F3DHS-IV-Mobil durch die Planetenatmosphäre. In einer halben Äquatorialumkreisung landet es sicher auf einem ebenen Fels.

Liebe Freunde, Ei steht ergriffen auf. Dies ist die erste Begegnung mit der versprochenen Neuen Welt. Ich als euer Kapitän werde den ersten Fuß daraufsetzen.

Sie öffnet die Einstiegsklappe, steigt die Stufen hinab, betritt den felsigen Boden. Dann versucht sie langsam, den Helm an seiner Verbindung mit dem Anzug zu öffnen.

Halt! Nicht! Lass uns erst einmal noch alle wichtigen Daten prüfen. Ok. Gut.

Sauerstoff ist eigentlich da. Nicht so viel wie auf der Erde. Aber es haut hin. Gifte? Gibt es irgendwelche Gifte? Normal, wie auf der Erde. Ok, wir kommen alle raus. Denkt jemand an die Wiederbenutzungsrechte für das Mobil? Aah. Hmm. Einer sollte vielleicht bleiben. Du bleibst hier.

...

Sieht ganz nett aus hier. Bisschen trocken. Ok, ich nehm jetzt langsam den Helm ab. Klick. Aah. Und jetzt der erste Atemzug auf der Neuen Welt.

...

Mmmhhhhhhhhrrrr.

...

Aaaarggghh.

...

Khhrrrr.

Ei!!! Was hast du?

Ei schraubt hastig den Helm wieder fest auf den Anzug.

Schweigen.

Ei, was ist?

Schweigen.

Die ...

–

Die Neue Welt ...

–

Schweigen ...

–

Die Neue Welt stinkt.

–

–
–
Wie jetzt?
–
–
–

Tränen in den Augen von Ei.

Ungläubige Fassungslosigkeit macht sich breit. Gras schraubt den Helm ab.

Uäääähhh. Ääääähhh.

Gras wird grünlichblass im Gesicht und droht umzukippen.

Los, den Helm wieder auf! Schafft Gras in das F3DHS IV! Das kann nicht sein! Das kann einfach nicht wahr sein! Karmin kann die Tränen der Enttäuschung kaum zurückhalten.

–
–
–
Vielleicht ... Vielleicht stinkt es ja nur hier. Vielleicht ist das hier so eine Art gigantische Jauchegrube und auf der anderen Seite des Planeten ist es besser.

Sie fliegen wieder los und machen eine weitere Landung auf der anderen Planetenseite, am Rand eines großen Ozeans.

Hier weht sicher eine frische Brise vom Meer. Ultramarin, versuch du es. Ok. Ich denke, hier sollte es gehen. Sieht schön aus hier. Die Wellen. Der Ozean. Irgendwie schön.

Ultramarin hält die Luft an.

Dreht die Schrauben locker.

Entriegelt die Dichtung des Helms.

Nimmt ihn vorsichtig vom Kopf.

Den Blick fest auf das Meer gerichtet.

Bläst die Atemluft langsam und kontrolliert aus.

Und atmet dann tief ein.

Stille.

–
Nichts.

–
Schweigen.

–
Ein Keim der Freude in den Gesichtern von Ei, Karmin, Gras und den anderen auf dem Schiff, welche die Landung mitverfolgen, per Videoübertragung über das F3DHSM IV.

–
Boooooaahhh. Buäääähhh. Oaarrggghh.

Ultramarin kotzt in das Meer.

–
Den anderen Farben erstarren die Gesichter. Die Neue Welt. Sie war ihnen doch versprochen worden. Dies war doch das Ziel des Raumschiffs.

Fassungslos, mit leerem Blick, sieht Ei ihr Team an.

Fassungslos, mit leerem Blick, sitzen alle zwölf Farben wenig später im Steuerraum.

Violett sitzt auf dem Boden, mit dem Rücken an die Bordwand gelehnt, nervös die Raumhandschuhe zerbeißen, den Kopf abgewandt und in die Leere des Weltalls starrend.

Das kann nicht sein, das kann einfach nicht sein! Das geht doch nicht! Das muss ein Irrtum sein. Ei, Gras, Ultramarin, bestimmt habt ihr euch geirrt. Bitte!!! Ihr müsst euch geirrt haben!

–
Stille.

–
Stille.

–
Auf dem Planeten können wir auf keinen Fall eine neue Welt aufbauen. Was soll das für eine neue Welt sein, in der man nicht einmal atmen kann. Und wenn man nicht atmen kann – sagt Violett, gebrochen mit erstickender Stimme – dann braucht man auch nicht erst zu leben. Er fängt leise zu schluchzen an, verbirgt das Gesicht in seinen Händen und fängt am ganzen Körper an zu zittern.

–
Betroffenes Schweigen.

Es muss eine Lösung geben, wir dürfen jetzt nicht aufgeben. Bestimmt gibt es eine Lösung. Ein Serum vielleicht.

Möglicherweise gab es einen Fehler. In der Berechnung des Kurses zum Beispiel.

Könnte doch sein, dass wir durch die Kollision mit dem Glibberplaneten unseren Kurs unmerklich verändert haben und jetzt hier sind und nicht weiterwissen.

Wir müssen alles probieren.

Keiner konnte sagen, wie lange sie so gegessen hatten, als es plötzlich schon fast vierundzwanzig Uhr war.

Ei, die Entscheidung musst du jetzt noch als amtierender Kapitän treffen. Was soll geschehen?

Ei stellt sich vor die Navigationseinheit. Bereit, das Kapitänsamt zu übergeben. Vorher sagt sie noch, mit etwas Überwindung, zu den elf:

Wir fliegen weiter und suchen die Neue Welt woanders.
Und kurz darauf wird das Licht in der Zentraleinheit orange.

Orange

Ok. Jetzt bin ich Kapitän. Wir geben jetzt nicht auf. Karmin und Violett, überprüft die Systeme. Gebt mir Bericht.

Der ganze Farbkreis, alle gelben, grünen, roten und blauen Farbtöne suchen einen neuen Kurs. Ich mache mich mit dem Navigationssystem vertraut und bringe uns erstmal ein Stück weg von dem Planeten. Wir sollten einfach jetzt nicht aufgeben. Ach, und schließt bei den Malern mal die Nahrungsversorgung an. Wir schaffen das!

Gemeinsam können wir das schaffen. Wir haben keine Wahl. Ok. Die Instrumente. Türkis, wir brauchen jetzt alle. Du hattest doch so eine Runde vorgeschlagen, wo jeder sich aussprechen kann und seine Ängste erzählen. Ich denke, das ist jetzt wichtig. Könntest du das machen? Danke dir. Du bist eine schöne Farbe.

Du auch.

Wie sind die Daten? Kommt schon, Kopf hoch.

Das Raumschiff entfernt sich unerbittlich vom Planeten und damit von der Hoffnung, die Neue Welt schon gefunden zu haben. Der Kurs, den es nun fliegt, ist zufällig eingegeben. Ein möglicher unter vielen Millionen.

Orange begibt sich zum Team, das fieberhaft Kurse berechnet. Habt ihr einen Planeten in Reichweite gefunden? Nein, noch nichts. Es muss allerdings Planeten in dem Duodekanten geben, in dem wir uns befinden. Die Ortung ist schlecht. Der Planet – es war wie bestimmt, dass wir hier ankommen sollten und was nun? Ich weiß, wir haben alle Angst. Aber genauso sicher bin ich mir auch, dass es weitergehen wird. Vielleicht nicht für ewig, aber es wird weitergehen.

Türkis spricht unterdessen mit Himmel. Du siehst mitgenommen aus, Himmel. Umarme mich einfach mal, ja.

Was ist los, Himmel, erzähl mal?

Na, eigentlich ist alles zum Kotzen. Nicht nur, dass wir hier im All herumschweben und nicht wissen, wo wir hinsollen. Vielleicht auch nie zurückkommen. Es hat einfach alles keinen Sinn. Bald ist eh Schluss. Der Sauerstoff, die Nahrungsreserven und so. Wir sind doch auf nichts vorbereitet. Was ist mit Asteroideneinschlägen? Normalerweise muss so etwas wochenlang sorgfältig geplant werden.

Orange kommt herein.

Fällt weinend Türkis um den Hals.

Schluchzt.

Was ist denn mit dir?

Es ist unfassbar. Meine orange Kugel ist weg!

Welche Kugel??? Ach so.

Kann ich deine Kugel ausleihen?

Na klar, du kannst meine Kugel selbstverständlich gernhaben.

Das ist lieb. Ist deine Kugel auch orange?

Nein, die ist sicher türkis.

Orange rennt schluchzend aus dem Therapieraum. Wo ist meine Kugel? Meine Kugel!

Da siehst du's, Türkis. Das macht uns allen hier zu schaffen.

Du hast recht, Himmel. Aber um Neues zu schaffen, mussten wir eben Altes hinter uns lassen. Der Weg ist eben nicht immer leicht. Und deshalb sind jetzt alle Farben wichtig. Auch und gerade du, Himmel.

Ich? Ich bin doch so eine unwichtige Farbe.

Ach Quatsch. Jede Farbe ist wichtig. Schau mal, auf der Erde war die Hälfte nur Himmel.

Ja, auf der Erde. Wir sind aber nicht auf der Erde! Schreit Himmel.

Beruhige dich.

Ganz ruhig.

Alle Farben sind wichtig.

Auch hier.

Himmel sitzt bedrückt in der Ecke. Türkis klopft Himmel aufmunternd auf die Schulter und geht hinaus, um Orange zu suchen.

Türkis findet Orange mit den Fäusten an die Tür von Gras hämmern. Komm, gib mir meine Kugel zurück, Gras!

Verschwinde!

Mach jetzt auf!

Was ist denn hier los?

Gras hat meine Kugel und hat sich eingeschlossen!

Gras, mach doch mal bitte die Tür auf.

Ich hab die Kugel nicht. Ich mach nicht auf!

Was ist denn los, Gras?

Mir ist schlecht. Ich hab die Kugel nicht.

Hmm, vielleicht ist das Gravitationsfeld falsch eingestellt. Ich werd das dann mal überprüfen. Komm doch inzwischen raus! Wir haben auch eine Krankenstation.

Ich komm nicht!

Gib mir meine Kugel zurück! Schreit Orange.

Orange! Lass das doch.

Ich hab die Kugel nicht! Schreit Gras.

Jetzt hört auf zu streiten! Schreit Türkis.

Es ist jetzt Zeit für den Kapitänswechsel. Orange – zurzeit noch Kapitän – ist nicht auffindbar. Eine ordnungsgemäße Übergabe findet nicht statt. Ganz lakonisch tritt Zinnober das Amt an. Ich begrüße euch als euer Kapitän, kommt eine Durchsage. Ich gebe euch erstmal Urlaub, bis sich alle wieder beruhigt haben. Das Raumschiff wird auf Autofunktion umgestellt. Ende der Durchsage.

Zinnober

Da die Zentrale ganz leer wird – alle anwesenden Farben sind in ihre Kabinen gegangen – bleibt nun Zinnober allein zurück. Zinnober schaltet das Raumschiff auf Autofunktion, fixiert die Nadelsensoren, holt sich ein kaffeeähnliches Getränk aus dem Generator, rührt eine zuckerähnliche Substanz ein, setzt sich in den Kapitänssessel, dreht ihn zur Fensterfront und starrt ins All. Nur ein winziges Fragment ist unser Raumschiff. Ein hoffnungslos winziges. In diesem Moment unsere ganze Welt. Die einzige, die wir gestalten können. So wenig Einfluss bleibt uns. Und doch ist es UNSER Fragment. Dieses müssen wir annehmen. Sonst verbauen wir uns die Erfahrung unserer Farbigeit.

Wozu aber sollen wir diese Erfahrung machen. Ein zufälliger Punkt sind wir, unbedeutend und schwach.

Eine kolorisierte Galaxiengruppe kommt näher und fluoresziert im Vorbeigleiten.

Und doch ist alles da draußen schön und aufeinander abgestimmt. Befindet sich in wechselseitigem Einklang.

Ein Sonnenwirbel streift das Raumschiff.

Dieses All ist ein Organismus, ein großartiges Kunstwerk.

Zinnober nippt an seinem kaffeeähnlichen Getränk.

Welch ein Künstler, der das geschaffen hat. Welche Rolle spielen wir für dieses Kunstwerk, es muss doch einen Sinn haben, dass wir hier sind.

Ja.

Zinnober lehnt sich mit dem Kopf zurück und blickt hoch an die zinnoberrote Decke der Zentrale. Es hat einen Sinn.

Jedes Wort, das wir sprechen, jede Handlung, die wir begehen, das hat einen Sinn, das ist wichtig, das wird nicht verloren gehen.

Deshalb ist es gut weiterzufliegen, das Ziel wird sich schon noch zeigen. Deshalb ist es gut zu leben, deshalb ist es gut zu sein.

Und das großartige All, nun, es ist auch hier im Raumschiff, wir sind selbst ein Teil davon und der Zusammenklang der Galaxien und Sonnenwirbel würde auch hier zwischen ihnen erklingen können.

Zinnober steht auf, läuft hin und her, geht zum Generator. Was zu essen, was Einfaches, ein Brot. Zinnober beißt in das trockene Brot.

Genau darauf kommt es an. Zu sein. Und das ist gut. Und zur Übergabe des Kapitänsamtes an Karmin würde er allen Farben sagen, wie sehr sie geliebt werden, jede einzelne für sich und alle zusammen ...

Karmin

Das Raumschiff gerät in die bedrohliche Nähe eines Schneckenlochs (schneckenförmiges Wurmloch).

Das Schneckenloch hat uns in einer asymmetrischen Gravitationsfalle. Aber es ist sowieso zu spät. Das Schneckenloch hat das Raumschiff bereits eingesaugt.

Sie nehmen die passierenden Dinge regungslos hin.

Die Beschleunigung zerrt mit brutaler Kraft an der Frontverstärkung des Raumschiffs. Spiralschneckenförmige Farbmeere.

Karminrot.

Zinnober.

Kadmiumorange.

Eigelb.

Zitronengelb.

Wuuuuhhhhhhschhhhhh.

Grasgrün.

Chromoxidgrün.

Himmelblau.

Wuuuuuuuhhhhschhhhhh.

Kobaltblau.

Geschwindigkeit.

Ultramarinblau.

Violett.

.

.

Sie schießen aus dem Schneckenloch heraus. In das offene All. Ein Moment der Ruhe. Das Raumschiff schwebt. Ruhig. Blubb.

Sie blicken zurück. Das Schneckenloch schließt sich. Endloser Raum. Lichtäonen entfernt. ...

Wir sind in einem neuen Duodekanten, bemerkt Himmel leise. Sie fängt an zu rechnen. Zahlenkolonnen.

...

Wir sind in einem sechsunddreißig Lichtäonen entfernten Duodekanten.

Jetzt können wir nicht mal mehr zur Erde zurück.

Nie wieder.

Wir hätten eh nicht zurückgekonnt.

Zitronengelb leise. Was soll's, es ist eh alles hoffnungslos, ob wir hier sind oder da, was macht das schon. So ist es wenigstens endgültig. Wir werden die Erde nie wieder sehen.

Karmin tritt an eine Art Rednerpult.

Liebe Farben. Lasst uns in dieser schweren Stunde zusammenhalten und in der Gewissheit sein, dass wir unser gemeinsames Ziel – die Neue Welt – erreichen können. Vielleicht mussten wir dafür genau hierher an diesen einsamen Ort des Universums. Vielleicht ist das alles genau richtig so. Untersucht die Umgebung nach Ereignissen.

–

Eine Stunde später. Zinnober euphorisch. Kapitän, wir haben einen Planeten entdeckt.

Sehr gut, Zinnober. Kurs auf den Planeten!

Juhuu. Die Farben sind außer sich vor Freude.

Durchsage des Kapitäns. Wir haben sie. Das muss sie sein, die Neue Welt! Kommt alle in die Zentrale. Wir müssen die Landung vorbereiten. Alle versammeln sich fröhlich und lachend in der Zentrale. Sogar Gras ist aus seiner Kabine gekommen. Hier Orange, da hast du deine Kugel. Danke Gras. Sehr lieb.

Sie nähern sich dem Planeten. Der Planet wird größer. Das ist also die Neue Welt. Da hat uns also das schneckenförmige Wurmloch genau richtig hierhergeführt. Violett freut sich. Die Neue Welt ist ja violett! Die anderen raunen.

Wie wollen wir landen?

Also gleich mit dem ganzen Raumschiff. Eine Expeditionsgruppe brauchen wir diesmal nicht, da wir schließlich nun da sind. Ok, macht alles bereit. Und was ist, wenn es wieder stinkt? Oder es keinen Sauerstoff gibt? Oder Bewohner, die uns nicht mögen? Wer soll denn Farben nicht mögen? Alle lieben Farben. Das ist doch immer so. Naja, nicht immer, sagt Violett. Kaum jemand mochte mich wirklich und hat mich nur dafür geliebt, was ich bin. Alle mochten immer nur Blau oder Rot. Berechnet die Landung. Scannt den Planeten.

Auf der Grünschattenseite sind geeignete Plätze zum Landen. Plateaus. Sehen irgendwie künstlich aus. Eine Zivilisation? Hmmh. Es gibt also Bewohner. Wenn sie sich freundlich verhalten, dann können wir uns sicher einigen.

Durchsage: Luftzusammensetzung terrestrisch.

Ok, wer möchte zuerst? Na, wie wär's, Ei? Lieber nicht. Ich finde, das sollte der Kapitän machen. Karmin schmunzelt, geht in die Transportschleuse, schwebt herunter. Steht auf dem angesteuerten Plateau. Die Schleusenverbindung getrennt, Helm abgeschraubt.

Vorsichtiges Einatmen.

Orange, Violett, Chromoxid, ... kommt!

Karmin winkt begeistert. Die Luft ist klar und sauber. Das ist die Neue Welt!

Durchsage: Scan nach feindlichen Bewohnern negativ, Scan nach Bewohnern negativ.

Na, denn, los! Alle Farben schweben die Transportschleuse hinab, nacheinander betreten sie zum ersten Mal die Neue Welt.

Ach, schön hier.

Angenehm die Temperatur.

24 Grad Celsius im Durchschnitt. Auf dem ganzen Planeten.

Die Luftfeuchtigkeit ist gering.

Zwölf Sonnen kreisen in schnellen Linien um den Planeten. Licht und Schatten der Farben ändern sich im Minutentakt. Das anfänglich dunkelviolette Licht der Atmosphäre geht schnell in Magentarot über, anschließend in Kadmiumorange.

Als sie die kubische, gebäudeähnliche Struktur entdecken, ist das Licht gerade smaragdgrün. Schönes Gebäude, nicht wahr.

Ja, vor allem riesig.

Ob da jemand wohnt?

Vielleicht täuscht sich der Computer auch. Möglicherweise gibt es doch Bewohner, sonst baut doch niemand so etwas Hausähnliches.

Eigenartig, das stimmt.

Überprüft das nochmal mit den Scannern. Los kommt, was kann uns schon passieren. Lasst uns mal hineingehen.

Computer: Scan abgeschlossen. Keine Lebewesen.

Sie betreten langsam und bedächtig die kubische Struktur.

Der Fußboden ist so eigenartig weich.

(Aber so schön violett, bemerkt Violett.)

Wow, das ist ja riesig hier. Es hat so etwas Energetisches. Eine enorme Konstruktion. Wirkt auch etwas wie ein Kraftwerk.

Sie gehen lange durch die große Halle voller seltsamer Elemente, welche Rohren, Behältern und Leitungen ähneln. In der Mitte erreichen sie eine riesige Mulde.

Schaut aus, als ob man hier etwas verbrannt hat. Stimmt. Es ist alles auch sehr dicht abgeriegelt. Gäbe es in der kleinen türähnlichen Öffnung, durch die wir hereingekommen sind, keinen Spalt, wäre hier weder Ein- noch Ausgang. Das ist wie so eine Art Trichter, worüber man vielleicht so eine Art Brennmaterial hineingebracht hat. Sie gehen lange um die Mulde herum. Passt auf, dass ihr da nicht hineinrutscht!

Es wirkt trotzdem so seltsam verlassen. Schade, dass die Maler nicht dabei sein können. Ach naja. Wir kommen hier gar nicht mehr raus. Können nur zurückgehen. Lasst uns nochmal weitersuchen. Das Gebäude muss doch einen Ausgang haben. So hoch wie es von draußen schien, muss es noch höher gehen. Neben der schornsteinähnlichen vertikalen Struktur war auch noch so eine Art Anbau. Es wirkte so ein bisschen wie bei einem Containerschiff, wo der Kapitän ist.

Ja genau, lasst uns mal schauen. Nachdem sie weitere zwanzig Minuten im diffusen Halbdunkel mit den Leuchtpunkten ihrer Farblampen gesucht und nichts gefunden haben, machen sie sich wieder auf den Weg nach draußen.

Sie beginnen, das riesige Gebäude zu umlaufen. Finden eine massive Tür. Der Riegel öffnet sich. Damit die Tür aufgeht, schiebt Karmin mit dem Stiefel des Farbraumzugs ein paar muschelähnliche Brocken beiseite.

Sie steigen nach oben. Die schmalen Stufen sind frei von dem ansonsten den ganzen Boden bedeckenden Glibberzeug.

Nach etlichen hundert Stufen erreichen sie eine Art Landeplatz. Ein F3DHSM könnte hier landen. Vielleicht ein Zwei- eventuell auch ein Viersitzer.

Sie gehen hinaus auf die Plattform und können von dort das Gelände überblicken. Und weit darüber hinaus. Überall der gleiche Untergrund. Nur durchbrochen von weiteren riesigen gebäudeähnlichen kubischen Konstruktionen. Die Farbe wechselnd im Takt der Sonnen.

Hier geht es noch höher, bemerkt Zitronengelb.

Eine weitere türähnliche Öffnung. Dahinter ist der Fußboden glatt.

Oben mehrere Räume. Zwei davon sehen wie Wohnräume aus. Je ein Bett sowie ein Tisch und Stühle. Ein Regal mit eingestaubten Gegenständen: ein älteres Kameramodell von der Erde, ein Schal, eine Zahnbürste.

Hier sind Menschen!

An der Wand des Innenraumes hängt eine große Karte, eine Art Architekturzeichnung. Das ist wohl der Plan des Gebäudes. Schaut mal. Hier sind noch welche. Eine Art Entwicklungsreihe. Da ist eine kleine, nur 120 Meter hohe gebäudeähnliche Struktur. Was haben die hier eigentlich hergestellt? Hier: Tabellen. Zahlen. Berechnungen. Keine Angaben über eventuelle Rohstoffe. Vielleicht haben sie einfach das Zeug genommen, das hier überall herumliegt. Hier sieht: verschiedene Kameras. Das könnte eine alte Lochkamera sein. Hier: Fotos. Das sind die Typen. Zwei, mit langen Bärten. Selbstauslöser. Ja, Menschen. Und das da? Tiere?

Die übelste Vielfalt. Alles katalogisiert. Das müssen über 12.000 verschiedene sein. Ganze Ordner voll. Hier, nach Beinen sortiert. Eins-, Zwei-, Drei-, Vier-, Fünf- und Sechsheiner. Und hier ohne Beine. Wo sind die alle hin?? Tja. Gute Frage. Lasst uns erstmal oben weiterschauen. Hier muss der andere der beiden Menschen gewohnt haben.

Eine Sternkarte. Ja, doch, da, das ist das Schneckenloch. Sie sind also genauso hierhergekommen. Klar, sind ja auch Menschen. Ohne das Schneckenloch hätte man nie diese riesige Distanz überbrücken können.

Schaut mal hier in die Truhe. Voller Hefte mit Abbildungen nackter Menschen in verrenkten Stellungen. Echt jetzt? Zeig mal her.

Der Raum geht noch weiter. Dahinten sind eigenartige Strukturen und Formen.

Sehen so ähnlich aus, wie die tierähnlichen Lebewesen auf den Fotos. Hier eine Gruppe dieser Tiers. Im Kreis. Witzig. Sind bisschen gestreckter als die echten auf den Fotos. Die sind alle miteinander verbunden. Wo die echten Tiere nur sind?

Vielleicht sind sie sehr scheu und verstecken sich in ihren Höhlen.

Ja, das kann sein.

Sehen irgendwie putzig aus, richtig niedlich.

Die kleinen sind besonders süß.

Vielleicht haben sie sich hier welche als Haustiere gehalten. So eine Art Schmusekätzchen.

Ja, das kann sein. Waren wohl nur zwei Menschen hier. Die waren sicher oft einsam. Wer weiß, was sie noch mit den Tieren gemacht haben. Ja, wer weiß.

Schaut mal, hier sind richtige Figurengruppen mit den Tierchen, die in irgendeiner Beziehung zueinander stehen. Da steckt bestimmt eine symbolische Bedeutung drin. Das spricht richtig.

Das geht mir auch so, es ist toll, so eine Figurengruppe sollten wir auch auf dem Raumschiff haben. Wieso Raumschiff? Wir sind auf der Neuen Welt. Wir brauchen kein Raumschiff mehr. Das ist unsere Neue Welt, zu der wir die beiden Maler bringen sollten, um hier eine neue Gesellschaft mit ihnen aufzubauen.

Ach ja, die Maler. Reuevolle Blicke. Dann los, suchen wir mal den Rest des Planeten ab. Der Scanner hat schon gemeldet, dass es noch weitere kraftwerksähnliche Anlagen geben soll. Sehr viel. Alle ähnlich, aber unterschiedlich groß. Einige enorm groß. Das hier ist laut Scanner sogar eines der kleinsten.

Ach so? Da ist es wahrscheinlich, dass bei den größeren gebäudeähnlichen Strukturen noch mehr Menschen leben. Das hier wurde möglicherweise aufgegeben, weil es zu klein geworden war. Oder nicht richtig funktioniert hat. Der Scanner zeigt eine Karte des Geländes. Um dieses Gebäude herum gibt es noch kleinere, teilweise ganz kleine Anlagen, die alle unterschiedlich aussehen, allerdings: Die größeren, welche sich weiter weg von hier befinden, sind alle von den Grundrissproportionen zueinander identisch.

Ok, so eins werden wir jetzt mal besuchen.

Seltsam, es gibt bei den größeren kaum geeignete Landeplätze für das Raumschiff.

Dann bleibt das eben hier. Wir nehmen das F3DHS-IV-Mobil, dazu die beiden Zweisitzer, und die anderen warten erstmal hier. Ich will mit! Ich auch! Gut, auf geht's. Ich bleibe hier und schau mich weiter um. Super!

Das F3DHS-IV-Mobil und die beiden F3DHS-II starten und gleiten in der gerade himmelblauen Atmosphäre einen Längsmeridian des Planeten entlang.

Wunderbar! Wie auf der Erde.

Wie schön, da gibt es viele Seen. Am Ufer des großen Sees könnten wir unsere Hauptstadt bauen. Das wäre toll. Da hat man dann Bars, Schiffe und einen Hafen. Und Clubs, wo Bands spielen. Seht, da drüben ist schon das erste.

Wow, was für ein Teil.

Landen wir mal. Da. An so einer Art Rohrbrücke. Von dort aus kann man gleich reingehen.

Sie steigen aus den F3DHS-Mobilen. Es knirscht unter den Stiefeln. Sie erreichen eine Art Galerie, die das Innere des gigantischen Gebäudes umläuft. Von der Brüstung aus blicken sie auf ein Meer von muschelartigen verkohlten Resten.

Das ist das gleiche Zeug, was überall unter den Schuhen knirscht, vorhin auch schon. Seltsam, müssen wir mal im Raumschifflabor analysieren bei Gelegenheit, vielleicht kann man das in unserer neuen Stadt zum Straßenbau verwenden.

Wär schon gut. Gibt ja sonst nichts hier. Vielleicht unter dem Boden. Bergwerke. Müssen wir scannen.

Der See vielleicht ein gefluteter Tagebau.

Ganze Menge Kraftwerke. Wo sind die Städte? Wo wohnen die Menschen?

Scanner: Keine Lebensformen gefunden.

Hmmh. Wir fliegen noch eine Runde durch das Gelände und sehen uns dann mal auf der anderen Seite des Sees um.

Durchsage Funk: Wir haben was gefunden! Das müsst ihr gesehen haben!

Kurz darauf landen die F3DHS-Mobile wieder an dem ersten Gebäude. Sie steigen aus, passieren die erste Ebene und treffen ihre Farbgenossen in den vormaligen Wohnräumen der beiden Menschen. Eine weitere Treppe, die sie beim ersten Mal nicht entdeckt hatten, führt noch weiter nach oben. Ins Freie. Auf eine Terrasse. Unter dem jetzt purpurroten Himmel, den drei der zwölf Sonnen gerade beim Untergehen färben, bietet sich ihnen ein grandioser Rundblick auf die großartige Skyline der Landschaft.

Auf der Terrasse stehen zahlreiche Skulpturen. Figurengruppen, welche die possierlichen Tierchen in anmutigen Posen zeigen. Aus mehreren Springbrunnen sprudelte sicherlich früher einmal frisches Wasser und ergoss sich kaskadenförmig über die terrassierte Parkanlage hoch über der Landschaft. Die Tierskulpturen vollführen menschenähnliche Gesten und wirken außerordentlich lebendig. Einige scheinen berühmten Skulpturen der Kunstgeschichte zu gleichen. Man sieht in Tierform die Venus von Milo, Michelangelos David und Rodins Denker. In allen Richtungen bis zum Horizont eine Landschaft mit einem Wechsel aus Bergen und Seen, gelegentlich aufgelockert von kubistisch wirkenden Silhouetten.

Was für eine schöne Neue Welt. Richtige Künstler sind das. Schade, dass die Maler das nicht sehen. Schmunzeln.

Wir können da unten am See unsere erste Stadt bauen. Um den See eine Autobahn. 12-spurig. Was denn für Autos? Das kommt später noch. Erst einmal muss was Essbares gefunden werden.

Ich denke, das haut schon alles hin.

Genau, das wird alles gut hier. Mit so viel toller Kunst. Nur schade, dass wir die Bewohner noch nicht getroffen haben. Wir müssen da sehr rücksichtsvoll sein.

Die haben bestimmt große Angst.

Garantiert. Schließlich sind wir ja Außerirdische. Vielleicht können wir mal über Lautsprecher eine freundliche Durchsage machen. Oh gut. Das ist eine gute Idee. Lasst uns mal die Raumgleiter zu Schallorganen zusammenschließen.

Sie geben einen Ruf durch: Liebe Planetenbewohner. Wir sind zwölf friedliche Farben. Kommen in guter Absicht.

Das wird jetzt in Schallwellen auf jeden Quadratzentimeter Planetenoberfläche übertragen.

Übertragung.

...

Übertragung.

...

Übertragung.

...

Nichts.

Vielleicht sprechen sie eine andere Sprache. Stimmt. Na klar. Da bin ich ratlos. Wir sollten einfach weitersuchen. Dann werden wir schon früher oder später auf sie stoßen.

Wir sollten uns aber immer nur in größeren Gruppen bewegen. Obwohl ich nicht glaube, dass uns an einer so viel Positives verheißenden Stelle etwas Schlimmes widerfahren sollte.

Nichts.

...

Nichts.

...

Nichts.

...

Alles leer.

Riesige Gebäude und sonst nichts. Außer Skulpturen. Das ist alles sehr merkwürdig. Wir sollten vielleicht auch von hier einige Dinge im Labor untersuchen. Dieses Zeug, was überall auf dem Boden liegt. Dann sehen wir auch gleich, wozu es gut sein könnte. Super. Genau. Vielleicht sind die Menschen ja auch im Urlaub oder so. Das kann schon sein. Lasst uns einfach nochmal weitergehen und sehen, was wir noch über die Menschen erfahren können. Auch wenn wir dafür diesen wunderschönen Skulpturengarten verlassen müssen.

In den Raum mit den Fotos müssen wir unbedingt nochmal hineinschauen. Vielleicht gibt es auf den Bildern einen Hinweis. Ja, das ist eine gute Idee. Die Farben betreten nacheinander alle den Fotoraum.

Die beiden Fotokisten hatten wir vorhin schon. Da sind die Tiere drin, katalogisiert nach Beinen.

Eh, was is'n das hier.

Keine Ahnung.

Irgendeine Fotoausrüstung vielleicht.

Da sind noch mehr Statuen und Lampen.

Hier ist ein Speichermedium, das müssen wir auf dem Raumschiff mal durchforsten.

Der fette Schrank hier. Brecht den mal auf.

Ok.

Offen.

Alles Datenspeicher. Hier sind auch noch Fotos. Hier oben liegt ein großer Fotoabzug.

Hol den mal runter.

Macht das mal alleine, so Karmin. Ich geh zurück aufs Schiff, um die Speichermedien abzuchecken. Ist ja auch bald Kapitänswechsel. Und im Labor möchte ich gern bis dahin fertig sein.

Zinnober stellt sich auf einen Stuhl und streckt sich nach dem Foto auf dem Schrank. Beim Herunternehmen hört man deutlich, wie etwas hinter den Schrank rutscht.

Schönes Foto. Ja, oben der Skulpturenpark. Wirklich schön. Irgendwie surreal auch. Unglaublich, mit welcher Perfektion das fotografiert worden ist. Man spürt richtig die Möglichkeit einer Handlung. Sagt mal, habt ihr das auch gehört. Dass da etwas hinter den Schrank gerutscht ist. Der Schrank ist so schwer, den bekommen wir hier nie weg.

Eine Farbe drückt zum Spaß gegen den Schrank. Er bewegt sich. Tatsächlich. Er ist anscheinend auf kleinen Rollen gelagert. Schiebt mal. Noch ein Stück. Gleich, ah, da ist ja das Foto.

Ich hab es gleich. Seht mal. Da ist was. Eine Tür. Komisch, dass hier eine Tür versteckt ist. Vielleicht verstecken sie sich hier, weil sie Angst vor uns haben.

Kann sein. Lass uns mal klopfen. Klopf.

Klopf.

Nichts.

Klopf.

Klopf.

Nichts.

Ich versuche mal zu öffnen.

Zitron schiebt den Riegel zur Seite. Nochmal. Hallo!

Wir kommen jetzt rein.

Ihr braucht keine Angst zu haben.

Zitron öffnet die Tür. Licht flutet in ein fensterloses Zimmer. Sie müssen eine Weile warten, bevor in dem Raum Konturen deutlich werden. Zitron tritt zuerst herein und sie muss sich bücken, um durch die kleine Tür hindurchzupassen.

Sie stehen in einem engen und niedrigen Raum, höchstens 12 Quadratmeter mit seltsamen Metallvorrichtungen, die Wände und Decken mit geräuschkämmenden Matten verkleidet.

Gibt es Licht? Macht bitte Licht.

Die Farben kombinieren sich – grünlichweißes Licht entsteht.

Es ist hell. Metallgegenstände.

Fragende Blicke wandern umher.

Sie sehen lange hin und versuchen zu begreifen.

Ich glaub das einfach nicht. Ratlos betrachten die Farben ein Arsenal von:

Foltergegenständen.

Das kann doch nicht sein.

Fünf Buchstaben drängen sich auf.

WARUM.

Wozu sollte jemand so etwas benötigen? Mit welchem Sinn? Und vor allem: Wer ist hier gefoltert worden? Wurden die beiden Menschen, die Schöpfer dieser wundervollen Skulpturen, überfallen und brutal misshandelt, um aus ihnen Informationen über ihre Technologie herauszupressen? Ob das vielleicht sogar einer der beiden Menschen angelegt hat? Haben sie selbst bei Angriffen Gefangene gemacht und diese festgehalten? Vielleicht gibt es Hinweise auf den Speichermedien. Schaut euch alles genau an, jeder Hinweis kann wichtig sein.

Durchsage vom Schiff.

Bitte kommt alle erstmal in die Zentrale! Der Kapitänswechsel steht an und außerdem wollen wir noch was essen.

Kurz vor der Übergabe des Kapitänsamtes, während die Farben am Tisch sitzen und auf das Essen warten, tritt Karmin vor seine farbigen Mitgeschworenen.

Ich habe drei Neuigkeiten für euch.

Zuerst die Speichermedien: Darauf sind Videoaufzeichnungen, die vermutlich von den beiden Menschen gemacht worden sind.

Also, die kann ich euch vor dem Essen auf keinen Fall zeigen. Nur soviel. Mit den niedlichen Tierchen auf den Fotos werden ganz grausame Experimente gemacht. Wer es unbedingt möchte, kann später kurz mal reinschauen.

Dann die Ergebnisse unseres Labors: Die verkrusteten, muschelartigen Brocken, die den ganzen Planeten bedecken, ... sind ... sind ... die ... die sterblichen Überreste der niedlichen Tierchen, der ursprünglichen Planetenbewohner. Aus den Planetenbewohnern wurde in einem ausgefeilten Prozess Treibstoff gewonnen. Normales Paratoxin, wie wir es auch für unser Raumschiff verwenden. Um einen einzigen Liter Paratoxin zu erhalten, mussten Millionen dieser unglücklichen Kreaturen umgebracht werden. Dazu sind die kraftwerksähnlichen Anlagen überall auf dem Planeten. Unser Computer hat berechnet, dass man, um ein Raumschiff wie unseres zu starten, vierzig Generationen der armen Tiere chemisch verbrennen muss, aber auch nur, wenn der ganze Planet fast lückenlos mit Zuchtanlagen bedeckt ist.

...
Durch die Kraftwerke wurde das ökologische Gleichgewicht derart ruiniert, dass es nun nicht einmal mehr Mikroorganismen gibt, die normalerweise sonst zahlreich auch anorganische Planeten bewohnen. Kein einziges Lebewesen hat überlebt. Keine einzige Tierart und keine einzige Pflanze ...

...
Schweigen.

...
Der Planet ist für uns damit unbewohnbar. Er bildet keine Lebensgrundlage.

Violett

Keine Farbe kriegt einen Bissen herunter. Das frisch servierte Drei-Gänge-Menü bleibt unbeachtet auf den farbigen Tellern liegen.

Violett, nun Kapitän, dreht sich weg. Ich will nicht Kapitän sein, wozu denn.

Lethargie und Depression breiten sich unter den Farben aus. Nichts hat mehr Sinn. Dunkle Leere. Jedes Ziel hat sich im Nichts aufgelöst.

An dieser Stelle müsste das Buch eigentlich zu Ende sein.

Gedankenverlorene Handlungen. Das Raumschiff schwebt wie willenlos über den Kraftwerken. Das All über ihnen wirkt friedlich. Die aussichtslose Lage lastet tonnenschwer auf der Seele jeder einzelnen Farbe. Die Neue Welt – sie liegt knapp unter ihnen. Kein anderer Planet, den sie mit den noch vorhandenen Treibstoffreserven erreichen könnten, hätte eine neue Erde, ein neues buntes Zuhause werden können. Alle Hoffnungen sind zerstört worden.

Das Glücksgefühl und die Euphorie der Planetenlandung sind brutal abgewürgt worden und haben sich in ihr Gegenteil verkehrt. Violett verweigert das Kapitänsamt.

Zwei Menschen waren genug, um in wenigen Jahren einen gesamten Planeten auszulöschen. Welche dämonische Kraft mag sie angeregt haben? Wir können nur mutmaßen.

Zwei Menschen hatten es geschafft, aus einem lebenden Planeten einen Gesteinsklumpen im All zu machen. Die Fauna des Planeten wurde vollständig missbraucht, verbrannt zu Treibstoff. Die komplette Flora für die Zucht der Tiere aufgegeben. Übrig bleiben nur zig Millionen Tonnen verbrannter Tierskelettschlacke und riesige Kraftwerksruinen.

Das Raumschiff schwebt hin und her über von zwölf Sonnen gedörrten Feldern aus tierischen Schlackeresten. Ab und zu werden die schier endlosen Halden unterbrochen durch die Kontur eines Kraftwerksturmes.

...

Züchten.

...

Was?

...

Züchten! Sagt plötzlich Chromoxid. Ich meine, sie sind GEZÜCHTET worden.

Ja, leider, die armen kleinen süßen Tierchen.

Nein, nein, ich meine das so: Man kann sie also züchten!

Wie, man kann sie züchten?

Na, man kann sie züchten, du orangeroter Depp. WIR können sie züchten.

Aber wir haben doch gar nichts. Nicht ein einziges Zuchtpaar. Und auch keine Pflanzen. Was sollten die essen?

Na, unser Labor kriegt das hin eine Kopie zu generieren, wenn wir den genetischen Code der Tiere eingeben und natürlich auch den der Pflanzen. Die erste erfolgreiche Genrekonstruktion könnte mit Essen aus dem Generatorprogramm ernährt werden, bis wir weiter sind und alle Aufzeichnungen ausgewertet haben.

Wir wissen ja noch nicht mal, was sie essen. Außerdem würden wir dann über Jahrzehnte mehr Energie hineinstecken müssen, als wir herausholen könnten. Zudem ist es auch auf der Erde nicht gelungen, einen einmal zerstörten Genpool wieder zu selbsterhaltendem Leben zu erwecken. Das würden im besten Fall immer gleiche Klone, die wir über Jahre mit ernähren müssten.

Wie die Maler.

Wie lange haben wir hier noch Energie?

Vielleicht gibt es andere Rohstoffe auf dem Planeten?

Durchsage vom Labor: Keine genetisch verwertbaren Biomarker gescannt.

Verdammt. Bitte nach Rohstoffen scannen.

Wir könnten auch Erdtiere hier züchten. Schweine und so was, die schmecken wenigstens.

Ok, Orange, nur:

Dazu brauchen wir eine genetische Grundlage. Und außer den Schlacken ist nichts, nein, gar nichts verwertbar.

Auf dem ganzen Planeten ist kein einziger Zellbaustein übrig.

Dann nehmen wir eben eine Zelle von dir, Chromoxid.

Warum nicht von dir, Orange. Du hast doch eh schon so eine Schweinenase.

Hähähä. Und du hast einen Froschkopf. Lauter solche wie dich müsste man züchten. Alle grün. Am besten mit Waldmeistergeschmack.

Schon ok, Schweinenase!

Schweinenase nimmst du zurück, Froschgesicht, sonst ...

Arrgh.

Plopp.

Schweinenase!

Froschkopf!

Schweinebacke!

Froschpimmel!

Schweinehirn!

Froschei!

...

Der Computer ist fertig mit Rechnen.

Keine verwertbaren Rohstoffe zur Energiegewinnung gefunden.

Erneut suchen? Abbrechen?

Erneut.

Bringt doch eh nichts.

Wieso, hast du was anderes vor?

Computer: Erneute Suche gestartet.

...

Keine verwertbaren Rohstoffe zur Energiegewinnung gefunden.

Erneut suchen? Abbrechen?

Erneut.

Computer: erneute Suche gestartet.

...

Kein Ergebnis.

...

Das bringt doch nichts. Wir müssen irgendwas entscheiden. Kapitän möchte ich jetzt nicht sein. Ich auch nicht. Wo ist eigentlich der Kapitän. Wo ist Violett? Der Kapitän soll jetzt was entscheiden. Geh mal bitte Violett holen, Gras!

Gras geht zur Zentrale. Violett. Hallo! Nicht da. Ok. Sicher ist Violett im violetten Zimmer. Sieh nochmal dort nach, Gras!

Einige Zeit vergeht.

Dann reißt Gras die Tür auf und ist ganz gelb im Gesicht.

Violett ...

Violett ...

Violett ist tot!

Als die Farben zum violetten Zimmer gerannt sind, sehen sie darin ein wüstes Durcheinander. Essensreste, Verpackungen von Schokoriegeln, dazwischen liegt Violett in ihrem eigenen Erbrochenen. Daneben ein Monitor, auf dem ein Film läuft.

Violett!!

Schnell. Ins Krankenzimmer!

In Windeseile tragen die Farben Violett in das Krankenzimmer.

Sie schieben die ausgedörrten Maler beiseite und fangen sofort mit der Wiederbelebung an. Testet das Erbrochene! Die Verfärbung. Sie hat eine Komplementärfarbtabelle geschluckt und sich zu Tode getrübt. Sofort Magen auspumpen.

Violetts Körper verliert sichtbar an Farbe. Von den Füßen ausgehend verwandelt sich der violett leuchtende Farbton in eine graubraune stumpfe Masse.

Schnell. Elektroschock. Herzdruckmassage. Beatmung!

Ultramarin beugt sich zu Violetts Mund und haucht ihr Atem ein, wobei sich bei jedem Atemstoß Violetts Gesicht leicht ins Blaulila verfärbt.

Komm, Karmin, du musst auch mit beatmen!

Karmin beugt sich zu Violetts Mund und haucht ihr Atem ein, wobei sich durch den Atemstoß Violetts Gesicht leicht ins Rotviolett verfärbt.

Abwechselnd beatmen Karmin und Ultramarin zwischen den Elektroschocks.

Violett wechselt im Rhythmus der Beatmung zwischen Rot- und Blautönen.

Endlich. Ein blassvioletter Teint beginnt sich zu stabilisieren, breitet sich über den ganzen Körper aus und gewinnt allmählich an Sättigung.

Violett schlägt die Augen auf.

Während die erschöpfte Violett in der Krankenstation aufgepäppelt wird, gehen Kobalt und Zinnober in das violette Zimmer, um das dortige Chaos zu beseitigen. Außerdem haben sie schon die kurzen Filmsequenzen, die sie kurz gesehen hatten, so unglaublich geschockt, dass sie sich nun Mut anreden und der Sache auf den Grund gehen wollen, warum sich Violett mit Komplementärfarbtabelle umbringen wollte.

Das Video läuft immer noch. Es zeigt eine Aufnahme des versteckten Raums, den sie hinter dem Schrank entdeckt hatten, in der Menschenwohnung auf dem Planeten. Auf den Geräten, deren Zweck sie damals nicht genau erkannten, sind die niedlichen Tierchen in verschiedener grausamer Weise eingespannt! Mit Schrauben durch die Vorderpfötchen sind sie fixiert. Eine spezielle Apparatur schnürt sich einer der gequälten Kreaturen um den Hals.

Ein erbärmliches Schreien und Heulen in Angst und Qual. Ein unerträgliches hochfrequentes Geräusch. Ein Mensch geht im Raum umher. Er trägt Ohrschützer. Nur sein Rücken ist zu sehen. Er geht auf ein Tierchen zu, dessen Augen sich angstvoll weiten, und: Er hält eine Art Injektionsspritze in der Hand. Das Tier windet sich, versucht sich loszureißen und die Fesseln zu zerlegen. Dabei verletzt es sich selbst, Flüssigkeit tropft auf den Boden.

Der Mann verabreicht die Injektion. Das Geschöpf zittert unglaublich schnell und hektisch. Der Mensch schaut auf eine Art Messgerät. Plötzlich hört das Zittern auf, das Tierchen verliert seine Farbe, versteinert, verkrustet mit einem blitzähnlichen Zucken. Auf den angeschlossenen Armaturen werden Messergebnisse angezeigt. Der Mensch brummt etwas unzufrieden und schaut auf die Anzeigen. Er wendet sich dem nächsten Apparat zu, auf dem ein besonders großes Exemplar der Tierchen so aufgespannt ist, dass alle Körperteile in unnatürlichen Verrenkungen fixiert sind. Er macht sich an dem verzweifelt schreienden Tierchen zu schaffen.

Ein Wasserhahn wird aufgedreht. Das Wasser rauscht. Minutenlang. Wird abgedreht. Eine Farbe schaut einen Film: Zwei Menschen sitzen in einem Auto. Dunkler Wald. Sie sind dabei, ein Buch zu schreiben, erfährt man. Mit dem Titel: Die Neue Welt. Dafür suchen sie einen abgelegenen Platz im Wald zum Schreiben. Der Wagen holpert einen Waldweg entlang. Das Auto wird von Schlaglöchern durchgerüttelt. Bleibt stehen. Vor ihnen ist der Weg versperrt. Ein Baum hatte sich über den kleinen Waldweg gelegt. Sie versuchen zu wenden. Das Auto rutscht in den Graben. Sie fluchen. Sie steigen aus. Ratlosigkeit in ihren Gesichtern. Gemeinsam versuchen sie vergebens, das Auto aus dem Graben zu schieben. Es dämmt schon eine Weile. Sie versuchen, Hilfe zu rufen. Kein Empfang auf dem Telefon. Das Tal verschluckt jedes Signal. Nebel kriecht vom Fluss hoch. Einer der beiden geht zu Fuß los, um Hilfe zu holen. Der andere bleibt beim Auto. Er untersucht den auf der Straße liegenden Baum. Schnitt. Der Autor läuft lange im Dunkel. Tastet sich vor. Das spärliche Mondlicht wird von den Baumkronen verdunkelt. Der Nebel verwäscht die Konturen. Schnitt. Der Autor untersucht den Baum. Wirkt wie gerade erst umgefallen. Die Blätter sind frisch und nicht verwelkt. Schnitt. Der Autor gelangt nach einigen Kilometern zu einer Ansammlung von wenigen Häusern. Sie stehen zwischen einem kleinen Fluss nahe einer Abraumhalde Kies. Ein Berg, von Menschenhand geschaffen. Unten teilweise begrünt. Schnitt. Der Autor sitzt nachdenklich im Auto. Alles ist dunkel. Waldgeräusche. Schnitt. In einem der Häuser brennt Licht. Ein mehrstöckiges Holzhaus in heller Farbe. Vielleicht hellblau. Er klingelt. Klingelt noch einmal. Ein hölzernes Knirschen. Jemand kommt eine Holzterrasse langsam herunter. Schnitt. Das Auto wird durchsucht. Eine Taschenlampe zerschneidet mit ihrem Lichtkegel die Dunkelheit. Hier und da scheint schwach der Mond durch die Wipfel. Der Autor macht sich auf den Weg. Steigt den Berg hinauf. Schnitt. Die Tür wird endlich geöffnet. Eine freundlich aussehende ältere Frau winkt den jungen Mann hinein. Schnitt. Der Autor lässt den im Tal hängenden Nebel hinter sich. Er schaut auf sein Mobiltelefon. Der schmale Lichtkegel leitet ihn durch das Dickicht des Waldes. Endlich hat er ein Signal auf dem Telefon. Schnitt. Der Autor sitzt im Innern des Hauses. Die alte Frau spricht mit ihm. Schnitt. Zoom auf den Autor im Wald und dann auf das Telefon. Verleger. Er ruft den Verleger an. Der Verleger verspricht, zu Hilfe zu kommen und sofort loszufahren. Er erkundigt sich nach dem unfertigen Manuskript. Er sei spätestens in einer anderthalben Stunde da. Schnitt. Die alte Frau spricht mit dem Autor. Reicht ihm Tee. Sie lächelt. Sie sagt ihm, dass sie ihren Sohn losgeschickt habe, der nach dem Auto suchen wird und dem anderen Autor helfen. Schnitt. Der Autor arbeitet sich durch das Unterholz den Berg hinunter. Das Licht der Taschenlampe scheint schwächer zu werden. Schnitt. Zeit vergeht ungenutzt. Der Autor läuft im Zimmer umher. Als er einen flüchtigen Blick aus dem Holzfenster wirft, sieht er ein altes Fachwerkhaus. Die Frau sagt, dass es nichts zu sehen gäbe und stellt sich vor das kleine Fenster, so dass der Autor nicht mehr hinaussehen kann. Sie sagt, er solle ruhig seinen Tee trinken und sich keine Sorgen machen, da ihr Sohn sich um alles kümmern werde. Schnitt. Der Autor geht mühevoll durch den dichten Wald. Er hofft, den anderen Autor beim Auto anzutreffen. Er macht sich Sorgen um den Autor und das Manuskript. Das Manuskript, welches nur handschriftlich existiert und an dem die beiden Autoren in einer Art Schriftdialog in einem unwiederholbaren Entstehungsprozess seit Tagen ununterbrochen geschrieben haben und nur die Abgeschlossenheit suchten, um sich ausschließlich auf die Fertigstellung der letzten Kapitel konzentrieren zu können, erfährt man. Schnitt. An der Wand tickt eine Uhr. Der Autor setzt sich hin. Halb eins. Plötzlich ein heftiges Rumpeln. Dann ein knirschendes Geräusch. Stein und Metall. Der Autor fragt, was das für ein Geräusch sei. Die Frau sagt, da sei kein Geräusch. Und er solle den Tee trinken, den sie für ihn gemacht hat. Schnitt. Der Autor erreicht den liegenden Baum. Er ist sich nicht sicher, ob es derselbe ist. Von dem anderen Autor und dem Auto ist keine Spur zu sehen. Seine Taschenlampe ist fast verloschen. Schnitt. Der Verleger im Auto. Kleines altes französisches Auto. Fährt über die Bergkuppe ins Tal. Lichtkegel auf der schmalen Straße. Der Verleger erreicht die Ortschaft. Schnitt. Die Blätter des Baumes sind verwelkt. Wenn er nur das Manuskript aus dem Auto genommen hätte. Dann könnte er sich jetzt unbeschwerter auf die Suche nach dem anderen Autoren machen. Das Licht der Taschenlampe versiegt. Schnitt. Der Verleger parkt zwischen dem Holzhaus und dem Fachwerkgebäude. Er steigt aus. Lässt die Scheinwerfer an. Am Fachwerkhaus stehen zwei Leute. Ein Mann und eine Frau. Der Verleger fragt sie, ob sie die beiden Autoren gesehen haben und wo es entlang geht. Sie sagen, dass sie nichts gesehen haben. Sie hätten ihre Koffer gepackt. Im Haus hätten sie sie gepackt und würden jetzt losfahren. Sie wollten weg. Der Verleger solle die alte Frau, die im Holzhaus wohnt, fragen. Sie zeigen auf das Holzhaus. Vielleicht hat sie etwas gesehen. Allerdings sei die alte Frau verrückt, nachdem ihr Sohn vor zwölf Jahren im Steinbruch ums Leben gekommen ist. Dann steigen sie in ihr Auto und fahren. Rücklichter entfernen sich. Schnitt. Der Autor irrt durch den Wald. Es ist nahezu komplett dunkel. Baumstümpfe sehen aus wie Hirsche. Sie tauchen plötzlich auf. Scheinen näher zu kommen. Schnitt. Der Verleger klingelt am Holzhaus. Niemand öffnet. Er klingelt nochmal. Nichts. Schnitt. Der Autor sagt zu der alten Frau, dass es geklingelt habe. Nein, es hat nicht geklingelt, sagt die alte Frau. Es ist vielleicht Hilfe, sagt der Autor. Nein, da ist nichts. Mein Sohn ist auf dem Weg, antwortet die Frau. Schnitt. Der Verleger geht zu seinem Auto. Zündet sich eine Zigarette an. Raucht. Er schaut auf eine Straßenkarte, die er vor das Auto in den Scheinwerferkegel legt. Schnitt. Die Augenlider des Autors schwer wie Blei. Sie müssen nachschauen. Es hat geklingelt. Vielleicht ist es Hilfe. Die Zunge trocken. Er spricht langsam. Beruhigen Sie sich. Hier ist Ihr Tee. Sie müssen Ihren Tee trinken, sagt die alte Frau. Der Autor hört die Worte verzögert. Er versteht nicht. Wie unter Wasser. Schnitt. Der Verleger steht an das Auto gelehnt und raucht. Schnitt. Der Autor versucht aufzustehen. Er schwankt. Seltsam. Es verschwimmt alles. Der Autor schwankt auf das Fenster zu. Was ist mit mir? Alles dreht sich. Schnitt. Der Verleger pustet den Rauch aus. Als sich das Steinwerk lautstark in Bewegung setzt, erschrickt der Verleger. Dabei fährt er herum. Schnitt. Wir müssen nachsehen, lispelt der Autor. Die Frau sagt, da ist doch nichts. Sie tritt zu ihm und zerrt den Autor von dem Fenster weg. Schnitt. Der Verleger hat das Gefühl, kurz eine oder zwei Figuren am Fenster gesehen zu haben. Er sieht, wie das Fenster durch einen Vorhang verdunkelt wird. Er entzündet mit einer unsicheren Geste eine weitere Zigarette. Das laute Rumpeln aus dem Steinbruch hält an. Stille. Einatmen. Schnitt. Der Autor klettert auf der Suche nach der Ortschaft auf einen Hügel. Dieser ist steil und ohne Pflanzen. Kantiger Kies rollt den Berg hinab. Schnitt. Der Verleger geht langsam um das Holzhaus. Er schaut nach oben zu den Fenstern im ersten und zweiten Stock. Schnitt. Der Autor klettert immer höher den Berg hinauf. Rutscht dabei mit dem Kies ein Stück nach unten. Rutscht. Schneidet sich. Tastet sich mühevoll wieder nach oben. Schnitt. Der Verleger ist an der Hintertür. Er drückt die Klinke langsam nach unten. Die Tür öffnet sich. Schnitt. Der Autor ist inzwischen fast oben auf dem Berg aus Kies angekommen. Er hält sich an schwächlichen Baumsprosslingen fest, um nicht in die Tiefe abzurutschen. Schnitt. Man spürt den Herzschlag, als der Verleger vorsichtig in das Innere des Holzhauses eindringt. Er tastet sich zu einer Holzterrasse. Schaut sich um. Wartet etwas, bis seine Augen sich an die Dunkelheit

gewöhnt haben. Langsam tastet er sich weiter vor. Zentimeter für Zentimeter bewegt er seinen Fuß auf die Holzterappe zu. Auf die erste Stufe. Den Fuß ganz am Rand, um das typische Holztreppeknarren zu vermeiden. Langsam, ganz langsam verlagert er sein Gewicht auf die Treppe. Schnitt. Der Autor ist auf der Bergkuppe angelangt. Oben ist der Berg eben. Mehr ist nicht erkennbar. Schnitt. Der Verleger tastet sich vor. Schritt für Schritt weiter in das Innere des Holzhauses in Richtung Obergeschoss. Leise Geräusche von oben. Sein Puls rast. Er bewegt sich zögernd weiter. Schnitt. Der Autor als schemenhafte Silhouette die Bergkuppe entlang. Dunkelheit. Der Mond wolkenverhangen. Links und rechts wenige Meter ebene Fläche. Dann der Abgrund. Schnitt. Ein Geräusch. Die Treppenstufe knackt. Der Verleger erstarrt und bleibt stehen. Stille. Wieder Geräusche. Schnitt. Von oben sieht der Autor auf die Häuser und das Auto, das mit den Scheinwerferkegeln die Dunkelheit zerschneidet. Schnitt. Der Verleger bewegt sich vorsichtig weiter. Das dämmrige Licht des oberen Zimmers kommt näher. Noch zwei Stufen. Ein Flur. Er tastet sich entlang. Ist nahe dem Lichttrapez, das aus dem Zimmer auf den Boden des Flurs projiziert wird. Langsam tastet er sich vor. Lautlos. Geräusche aus dem Zimmer. Er erreicht die Tür. Langsam. Schiebt seinen Oberkörper in die Richtung. Noch kann er nichts sehen. Nur noch wenige Zentimeter. Er beugt den Kopf zur Seite. Mit einem Auge sieht er in das Zimmer. Der Autor in einer riesigen Lache Blut. Der Kopf und der Rumpf getrennt. Eine ältere Frau sägt den Arm ab. Schnitt. Zoom auf den abgetrennten Arm, der auf den Boden gefallen ist. Eine Fliege legt ihre Eier in das blutende, noch pulsierende Fleisch. Schnitt. Fassungslos taumelt der Verleger zurück. Einen Schritt. Ein gegenüberliegender Raum ist offen. Die Frau hat ihn noch nicht bemerkt. Er taumelt. Wirkt orientierungslos. Schritte zurück. Steht mitten im Flur zwischen den beiden Türen. Taumelt rückwärts. Die Türschwelle des dunklen Raumes. Das Holz der Türschwelle knarrt. Die Frau blickt auf. Sie schauen sich in die Augen. Sekunden vergehen wie Stunden. Der Verleger wankt. Taumelt weiter rückwärts. Die Tür schlägt zu. Dunkelheit. Schnitt. Die Frau teilt den abgetrennten Arm in zwei Hälften. Schnitt. Der Autor klettert abwärts. Auf das Auto zu. Gerät ins Rutschen. Schnitt. Der Verleger rüttelt am Fenster. Schnitt. Die Frau zersägt die Beine am Knie. Schnitt. Der Verleger im Zimmer. An der Tür wird gerüttelt. Schnitt. Der Autor fängt sich am Abhang an einem dornigen Strauch. Blickt auf das Holzhaus und dessen Fenster. Schnitt. Der Verleger sieht auf die Scheinwerferkegel seines Wagens. Rüttelt in Todesangst an dem geschlossenen Fenster. Die Tür öffnet sich. Der Verleger zerschlägt das Fenster. Seine Hand blutet. Er tritt mit dem Fuß die zersplitterte Scheibe heraus. In wilder Hast. Schiebt sich durch die Öffnung des Fensters. Schneidet sich an den verbliebenen Splintern. Blut tropft. Die ältere Frau kommt näher. Langsam. Zwei große Messer in den Händen. Schnitt. Der Autor sieht den Verleger halb aus dem Fenster hängen. Er sieht, wie der Verleger aus dem Fenster rutscht und mit einem dumpfen Ton auf den Pflastersteinen aufschlägt. Er hört ihn schreien. Er muss helfen. Rennt. Schlittert den steilen Abhang hinunter. Rutscht ein großes Stück. Gewinnt an Geschwindigkeit. Verliert die Kontrolle. Landet hart auf einem Haufen grobem Kies. Schnitt. Der Autor ist gelähmt vor Schmerz. Beide Beine und ein Arm sind splitternd gebrochen. Schnitt. Stille. Schnitt. Der Verleger hört, wie sich das Steinwerk schlagend und ratternd in Bewegung setzt. Steine knirschen. Schnitt. Der grobe scharfkantige Steinschotter unter dem Autor beginnt sich zu bewegen. Rüttelt ihn hin und her. Die Füße sind bereits nicht mehr zu sehen. Er beginnt zu versinken. Die ganze Steinmasse um ihn herum bewegt sich nach vorn. Schnitt. Ein Förderband. Schnitt. Der Autor versunken in den Steinen. Vor ihm fallen die Steine in eine Öffnung. Der Autor kämpft dagegen an. Versucht, sich zu befreien. Kämpft gegen die Steine und das Förderband. Er keucht. Mobilisiert letzte Kräfte. Schnitt. Die Frau geht langsam die Treppe hinunter. Schnitt. Der Autor fällt tief in die Anlage. Steine fallen auf ihn herab. Immer mehr. Von unten der Lärm der zermalmenden Steine. Die Steine werden zu feinem Kies zerschreddert. Schnitt. Der Verleger tastet nach seiner Brille. Er hört durch den Lärm des Steinwerkes hindurch den letzten ersticken Schrei des Autors. Schnitt. Der Kies färbt sich rot. Zermahlene Knochen und Innereien. Schnitt. Durch die zersplitterten Gläser sieht der Verleger gebrochen die Scheinwerferkegel seines Autos. Schnitt. Stille. Schnitt. Das Steinwerk ist stehengeblieben. Der Verleger hört Schritte vom Haus näherkommen. Die Scheinwerferkegel seines Autos, auf das er zukriecht. Blut bildet eine verschmierte Bahn hinter ihm. Die Angst scheint die Schmerzen zu überdecken. Er kriecht mit letzter Kraft in Richtung der Lichtkegel. Die Frau tritt aus dem Haus heraus. In der Hand hält sie die beiden Schlachtermesser. Langsam kommt sie näher. Schnitt. Der Verleger kreischt. Kriecht verzweifelt vorwärts. Seinen Kopf gedreht. Die Frau immer im Blick. Sie kommt näher. Die Hände um die Griffe der Schlachtermesser gekrampft. Sie kommt näher. Angstvoll starrender Blick. Sie holt aus. Todesangst in den Augen des Verlegers. Schnitt. Abspann.

Kobalt

Kobalt verteilt nach dem Frühstück Steinwürfel und Werkzeuge an die Farben. Jeder erhält einen Stein und Werkzeuge in seiner Farbe. Das ist Speckstein, erklärt Kobalt. Den kann man ganz leicht bearbeiten. Diese tollen Figuren da auf dem Skulpturengarten – da dachte ich, dass wir das doch auch versuchen könnten. Fühlt euch ganz frei, damit zu machen, was ihr wollt! Es gibt keinerlei Vorgaben.

Zitron nimmt zuerst den zitronfarbenen Würfel und feilt eine Ecke mit der zitronenfarbenen Feile ab. Cool, das geht ganz leicht. Da möchte ich gern mal so eine liegende Figur machen. Die hat mir in dem Skulpturengarten total gut gefallen. Ein Pochen, Feilen und Schaben beginnt den Raum zu erfüllen. Farbige Späne bedecken bald überall den Boden.

Kobalt betrachtet lange den Würfel, der in seiner Form ein vollkommener Würfel ist. Er dreht den Würfel stundenlang und begutachtet ihn von allen Seiten und Blickwinkeln. Eigentlich perfekt, da kann man nichts mehr besser machen, denkt er. Er geht hin und her, kann sich aber nicht dazu entschließen, sein Werkzeug anzusetzen.

Himmel feilt unterdessen wie besessen. Der Stein hat schon die Hälfte des Volumens verloren. Orange und Karmin haben ihre Würfel gemeinsam auf einen Tisch gestellt, bohren Löcher hinein. Verschrauben sie miteinander. Zusammen können wir eine größere Plastik machen, erklärt Orange gegenüber Kobalt, der ab und zu beim Umherlaufen auf die Arbeit der Mitfarben schaut. Nein. Das möchte ich nicht, erwidert Kobalt entschieden. Ich lasse meinen Würfel genauso, wie er ist! Aber ihr könnt das natürlich so machen. Ich bin fertig. Er stellt seinen Würfel sorgsam auf das kobaltfarbene Podest und läuft ein paar Mal herum, immer wieder vor und zurücktretend mit prüfendem Blick. Ja! Genau! Perfekt!

Himmel feilt inzwischen hingebungsvoll ein Madonnengesicht aus dem Stein. Gleitet behutsam über die Oberfläche und streicht seiner Madonna noch einmal zärtlich mit dem himmelblauen Schleifpapier über die Wangen. So ist es. Nein, doch nicht. Hier muss noch was weg. Tritt zurück, schaut von der Seite. Die Nase ist noch etwas knorpelig. Sie setzt das Schleifpapier an.

Gras arbeitet unterdessen an einer abstrakten, eher zweidimensionalen Figurengruppe. Der Tag ist schnell vergangen. Der Schaffensrausch ließ sie die Zeit vergessen. Einige Farben legen sich schlafen, während andere immer noch wie besessen arbeiten.

Himmel

Die Farben haben ihre Specksteinskulpturen abgedeckt. Mit Tüchern im jeweiligen Farbton. Himmel ist total aufgeregt, was die anderen zu seiner Madonna sagen werden. Eigentlich hat er Angst davor, aber andererseits ist er stolz, sie ihnen zu zeigen und zu sagen: Seht her, liebe Freunde, das habe ICH gemacht. Eine seltsame Stimmung macht sich breit. Schließlich haben sie Einiges von sich in den Stein hineingegeben und fühlen sich dadurch angreifbar. Verletzlich. Was ist, wenn die anderen die Nase zu knorpelig finden, die Augen zu schief, den Mund zu groß? Dann lachen sie mich aus. Aber vielleicht gefällt es ihnen auch. Bestimmt wird es ihnen gefallen, ich habe mir schließlich große Mühe gegeben, denkt Himmel. Ich muss sie ihnen zeigen!!! Himmel: Schön, dass ihr euch alle hier versammelt habt, um unsere Skulpturen gemeinsam vorzustellen. Erhebt die Gläser, lasst uns diesen Moment feiern. Lasst uns anstoßen. Prost. Gläser klirren. Auf uns! Auf uns! Auf unseren neuen Skulpturengarten hier auf dem Raumschiff!

3 – 2 – 1 – Jetzt!

Alle enthüllen ihre Skulpturen gleichzeitig. Sie schauen umher. Schauen sich ihre eigenen Arbeiten an. Langsam schauen die Farben um sich. Schauen neugierig und bedächtig auf die Plastiken. Schweigen im Raum. Langsam gehen sie umher. Treten an die einzelnen Skulpturen heran. Kleine Gruppen bilden sich. Die sind alle ganz verschieden! Nicht nur wegen der Farben. Sag mal, Gras, was soll denn das eigentlich sein? Ich weiß es nicht genau. Figuren. Wie? Gefallen sie dir? Naja, die eine scheint mit so einer Art Arm nach vorn zu zeigen. Als wollte sie uns was sagen. Was hast du dir dabei gedacht? Ah. Gras kommt ins Stocken. Du meinst, sie hebt den einen Arm? Äh. Ich hab mir nichts dabei gedacht. Ähm, also schon, na klar hab ich mir etwas dabei gedacht. Also ich glaube, also nein, ich denke, dass die Figuren, sie stehen in so einer Art Beziehung zueinander. Ach so. Was hast du dir denn bei deiner gedacht? Schön, dass du fragst. Es soll die Ursonne sein. Die Eigelbe von den zwölf, erklärt Ei. Die strahlt Energiewellen aus, die mich positiv beeinflussen. Ei zeigt auf ihr Werk. Eine eifarbene Kugel. Ganz rund und glatt poliert. Ein bisschen oval. Eher ein Ei als eine Kugel. Ach so. Was hältst du davon? Fragt sie unsicher. Ich dachte am Anfang, dass es nur eine gelbe Kugel ist, eigentlich genau wie die Kugeln, die jeder von uns eh schon hat, und ich fragte mich, was du damit bezweckst. Aber die Erklärung ist wirklich schön. Äähm. Ein schaut auf ihr halbleeres Sektglas. Zinnober kommt geschlendert. Hallo Zinnober, wie findest du meine Skulptur? Hallo Ei, schön dich zu sehen. Zinnober lächelt breit. Ja, schön dich zu sehen. Was meinst du zu der Plastik? Ja, sie ist unglaublich eloquent. Hast du meine schon gesehen? Karmin und Orange unterhalten sich auch gerade über meine Skulptur. Äh nein. Können wir ja mal anschauen. Was meinst du mit eloquent? Du meinst die vollkommene Rundung? Ähm, Ähäm. Räusper. Ja, genau. Zinnober lächelt gewinnend. Übrigens hat der Kapitän meine Skulptur gerade im Gespräch mit Chromoxidgrün und Ultramarinblau explizit erwähnt. Ach toll. Wirklich? Ich werde dann auch mal mit dem Kapitän reden. Seine Meinung ist einfach sehr, sehr – wichtig für die Auseinandersetzung mit den Skulpturen. Himmel (Kapitän) klopft gerade Chromoxid vertraulich auf die Schulter. Halb flüsternd: Also was der Kobalt gemacht hat, das ist überhaupt keine Skulptur. Der will uns bloß provozieren ... Ultramarin, der die ganze Zeit einen halben Schritt vom Kapitän entfernt steht – er hatte sich bewusst so hingestellt – pflichtet ihm nickend bei. Ja, in der Tat. Ja, genau. Der hat sich einfach nicht getraut. Oder ihm ist einfach nichts Geniales eingefallen. So wie Ihnen, Herr Kapitän. Also ich finde Ihre Skulptur einfach außerordentlich gelungen. Genau wie meine. Haben sie schon mal einen Blick darauf geworfen? Schauen Sie! Zeig mal her. Ja, rede mal mit Karmin demnächst, und sag viele Grüße von mir. Vielleicht kannst du dich mal an einer Gruppenskulptur beteiligen. Mit wem hat sie das gleich gemacht? Mit Zitron. Mit Orange, korrigiert Chromoxid beflissen. Na, meinetwegen Zitron, Orange, ist ja kein so großer Unterschied. Himmel lächelt. Alles besser als dieses Ding von dem Kobalt. Unterdrücktes Gelächter. Ei, die in der Nähe steht und sich über die Aussagen der drei Farben ärgert, schlendert zu Kobalt hinüber. Sag mal Kobalt, weißt du eigentlich, dass die da drüben alle über dich lästern und dich auslachen? Wirklich alle. Die lachen schon wieder. Kobalt schläft das Gesicht ein. Aber ich mag deinen Würfel! Das ist schon eine tolle Form. Die hat mir auch am Anfang sehr gut gefallen. Ich konnte sie dann nur zu einer Kugel vereinfachen. Vereinfachen? Die Kugel ist doch wesentlich komplexer als der Würfel? Vor allem hast du ja auch keine exakte Kugel geschaffen, sondern eine sehr ästhetische Eiform. Ich habe mir vorhin sehr lange deine Plastik angeschaut und bin wirklich sehr angetan, gesteht Kobalt. Die anderen Farben kommen jetzt auch zu Kobalt und seiner Skulptur, da der Kapitän langsam und aufrecht, wie zufällig, hingeht. Das sieht doch aus, als habe da jemand keine Lust gehabt. Da ist ja überhaupt nichts zu sehen. Kein Ansatz einer künstlerischen Inspiration. Ich finde, Kobalt hat viel Feingefühl bewiesen, sagt Ei. Es ist eine existenziell wichtige Form, die uns alle angeht, erklärt Kobalt. Kobalt, Sie können doch nicht einfach blah und blah machen, so geht das nicht. Also, Sie können wirklich nicht. Das ist unerhört. Das verstößt gegen die Regeln der Kreativität(!), stimmen andere Farben ein. Jetzt wird es hart für Kobalt. Schafft ihn in das Krankenzimmer! Nein, das könnt Ihr nicht! Und ob wir das können!! Nein!! Ganz im Ernst!! Das war doch nur ein Witz. Himmel und die anderen lachen lauthals. HA HAHA HA HA HA HAAA HA HA HA HA HAA HAA HA AHAAAAHAHA AHAAAA AHAAAAHAHA.

Prost. Sie stoßen an. Die Madonna, sagen Sie, ist das nicht die Madonna, also ich meine von Seiten der Inspiration, die mittelalterliche Madonna – so ungefähr dreizehntes Jahrhundert – von Djerba? Himmel ist geschmeichelt. Genau die! Die Madonna von Djerba. Das ist aber verblüffend. Ich hätte nicht gedacht, dass die Djerba-Madonna, die für mich einen so außerordentlichen Stellenwert besitzt, auch bei Nichtmadonnakennern, wie Sie es sind, so bekannt ist.

Türkis

Da gibt es doch die Kugeln. Was haltet ihr von einem Farbballspiel? Farbball wird mit zwei Kugeln gespielt, die abwechselnd in die gegnerische Hälfte geworfen werden. Sind beide Kugeln zur selben Zeit länger als 12 Sekunden in einer Hälfte, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Jeder Ball muss mindestens drei, höchstens sechs Mal abgespielt werden. Der Computer stoppt die Zeit. Ok, na dann. Welche Kugel nehmen wir zu der türkisfarbenen dazu? Himmelblau passt gut. Nein, das unterscheidet sich zu wenig. Zinnober wäre die richtige. Nein, Violett. Zu asymmetrisch. Zitron. Gras. Nein. Nein. Was ist eigentlich mit den beiden Malern auf der Krankenstation? Die müssten doch theoretisch in ihrer Kabine eine schwarze und eine weiße Kugel haben. Könnt ihr damit leben? Ja. Sie holen die Kugeln. Schwarz und Weiß. Karmin und Chromoxid werfen ein. Sie spielen. Schwarz und Weiß. Die Maler. Sie tun mir leid. Mir auch. Durch unsere Schuld sind sie ins Gefängnis gekommen. Ja und jetzt sind sie hier. Die Neue Welt? Sind hier auf dem Raumschiff. Und sie liegen schon die ganze Zeit auf der Krankenstation. Halb verhungert. Und niemand kümmert sich um sie. Wäre die Gerichtsverhandlung anders verlaufen, dann wäre es besser gewesen! Für alle! Und auch gerechter! Ja. Das stimmt. Wie hätte das denn ablaufen können? Türkis fängt die weiße Kugel, ohne sie zurückzuspielen. Was hätte anders laufen müssen? Wir haben uns von den Zeugen der Anklage zu sehr beeinflussen lassen. Ich bin sogar bestochen worden. Ich auch. Ich auch! Verdammt! Ich auch! Sogar Alkohol war im Spiel. Und die Maler, ich kannte sie noch gar nicht. Aber nach der Folter in der Untersuchungshaft sahen sie so erbärmlich aus, dass sie einfach nur schuldig sein konnten. Oh Gott. Du hast absolut recht! Könnten wir das nicht rückgängig machen? Aber das geht nicht. Nichts lässt sich rückgängig machen! Wie sollte das gehen? Die Farben haben sich auf das Spielfeld hingeworfen. Die weiße und schwarze Kugel rollen zwischen ihnen herum, nehmen die Vibrationsmuster des Raumschiffes auf, das leicht schlingend über den Kraftwerken des toten Planeten schwebt. Wie hätte es anders ausgehen können?

Chromoxid

Die bessere Gerichtsverhandlung.

Richterin (Chromoxid): Ich begrüße die Geschworenen, ich begrüße die Vertreter der Verteidigung und der Anklage zur Verhandlung des heutigen Falls. Ich begrüße außerdem die beiden hier anwesenden, im Fall „Malen ohne Zahlen“ Angeklagten SCM und BSP (sie zeigt auf die auf dem Krankenbett liegenden Maler, die extra samt Beatmungssystem aus dem Krankenzimmer reingeschoben worden sind). Der Kläger möge die Anklageschrift vorlesen.

Flutzky (Ei): Danke. Liebe Geschworene. Sehr geehrte Richterin. Ich werfe den beiden zurecht auf dem Krankenbett liegenden sogenannten Malern vor, bewusst und in hinterhältiger Weise die Regeln der Malerei gebrochen zu haben! Wir fordern das ehrenwerte Gericht auf, für dieses Vergehen an der herrschenden Ordnung eine abschreckende und beispielhafte Strafe zu verhängen!!

Raunen in der Sporthalle.

Richterin: Hören wir nun die Vorabstellungnahme des Pflichtverteidigers.

Pflichtverteidiger (Karmin): Meine Pflichtklienten haben keineswegs die Regeln der Malerei gebrochen, sondern sogar die Malerei durch ihre Arbeit weiterentwickelt und verdienen daher große Anerkennung. Ich plädiere auf Freispruch.

Geschworene (Violett): (notiert sich Stichpunkte auf Zettel)

Richterin: (trinkt einen Schluck aus einem Glas Wasser) Herr Flutzky, können Sie Beweise vorzeigen für Ihre schwere Behauptung?

Flutzky: (hehe) Über Jahre und Jahre sammelte ich Beweise, machte ich Fotos, dokumentierte ich und bin stolz darauf, behaupten zu können, nun in der Lage zu sein, nahezu lückenlos die schändliche anormale Tätigkeit, die diese beiden da zu Unrecht Malen nennen, zu beweisen und damit deutlich machen zu können, dass die Angeklagten bei vollem Bewusstsein, zum Teil auch bei nicht vollem Bewusstsein, fortgesetzt die Malerei verletzt und deren Regeln gebrochen haben! Ich lege Ihnen hiermit mein gesamtes Material zur Durchsicht vor und habe außerdem eine Reihe hochkarätiger Zeugen.

Richterin: (zu den Geschworenen) Nehmen Sie das Material zur Einsicht!
(mit dem Hammer) Das Gericht vertagt sich, bis die Durchsicht abgeschlossen ist.

Pause.

Richterin: Ich begrüße die Anwesenden im Gerichtssaal zur Fortführung der Verhandlung „Malen ohne Zahlen“.

Anwesende: Guten Tag. Guten Tag. Guten Tag.

Richterin: Nach der Einsicht der Unterlagen des Klägers hören wir nun nacheinander und abwechselnd die Zeugen der Anklage und der Verteidigung. Die Verteidigung hat das Wort. Bitte sehr.

Verteidiger (Kobalt): Ich rufe die Fliege in den Zeugenstand.
Schwören Sie, die Wahrheit zu sagen und nichts als die Wahrheit?

Fliege (Ultramarin): Ich schwöre. Sie können Fragen stellen, ich beantworte sie gern.

Verteidiger: Fliege. Haben Sie schon einmal die Bilder der Angeklagten persönlich gesehen?

Fliege: Ja.

Verteidiger: Beschreiben Sie kurz, was Sie gesehen haben.

Fliege: Große und kleine Bilder.

Verteidiger: Was befand sich auf den Bildern?

Fliege: Farbe.

Verteidiger: Wie war die Farbe angeordnet?

Fliege: Rhythmisch über Ebenen hinweg.

Verteidiger: Gut Fliege. Erzählen Sie mir über die Umstände, unter denen die Bilder entstanden sind.

Fliege: Soweit ich sagen kann, sind die Bilder fast alle im Atelier entstanden. Einige aber auch draußen auf der Wiese oder im Wald.

Verteidiger: Haben die Maler Ihrer Meinung nach entsprechend der Anklage ohne Zahlen gemalt?

Fliege: Ich bin leider kein Fachmann, was das angeht. Aber soweit ich weiß, spielten Zahlen nie eine große Rolle. Außer die Zahl 12, glaube ich. Aber ich weiß wirklich nicht, inwieweit die Maler mit der Zahl 12 gemalt haben.

Verteidiger: Sie sagen also, die Maler haben entgegen der Anklage doch mit Zahlen gemalt.

Fliege: Vielleicht ja. Hauptsächlich aber mit Pinseln. Auch mit den Füßen haben sie gemalt.

Flutzky (Gras): SEHEN SIE!! Die Fliege hat es zugegeben! Die Maler haben ohne Zahlen gemalt.

Getuschel unter den Geschworenen: Was ist denn eigentlich so schlimm daran, ohne Zahlen zu malen?

Verteidiger: Keine weiteren Fragen an die Fliege.

Richterin: Möchte der Ankläger die Fliege befragen?

Flutzky: Ja gern. (räusper) Haben die Maler mit den Füßen gemalt? Ja oder Nein.

Fliege: Ja.

Flutzky: Haben die Maler Bilder ohne Zahlen gemalt? Ja oder Nein.

Fliege: Ja. Soweit ich weiß.

Flutzky: Danke. Keine weiteren Fragen. Ich möchte nun den Kopierklaus in den Zeugenstand rufen.

Kopierklaus (Himmel): (betritt den Zeugenstand).

Flutzky: Lieber Herr Copyklaus. Sie sind bekannt dafür, exakte und genehmigte Third-Level-Kopien zu malen. Sie sind am Kunstmarkt anerkannt und die Preise Ihrer Kopien werden oft besprochen.

Copyklaus: (geschmeichelt) Ja.

Flutzky: Können Sie uns und den Geschworenen als Fachmann kurz erklären, worauf es beim Malen ankommt und warum Zahlen so wichtig sind.

Copyklaus: Sehr gern! Zahlen sind in der Malerei das A und O. Vor allem ist es wichtig, dass die Käufer zahlen. (lacht) Und je mehr, desto besser. (lacht) Innerhalb des Malprozesses spielen Zahlen aber noch eine weit größere Rolle. Das ist ganz einfach $1 = 1$ und nicht anders. Also Vorlage = Kopie. Für meine Third-Level-Kopien – ich bin erst letztes Jahr von Forth-Level auf Third-Level aufgestiegen – zahlen die Kunden sehr viel. Und ich weiß, dass für das, was die Angeklagten da zusammenschmieren – Malen kann man das ja nicht nennen – überhaupt nichts gezahlt wird. Nicht auf dem Kunstmarkt und sonst auch nichts. Deshalb ist es Verschwendung von Ressourcen. Das Geschmiere der beiden versaut mir den Leinwandpreis! Es ist abzuschaffen. Dinge für die nicht gezahlt wird, sind sinnlos! (Raunen im Publikum und unter den Geschworenen) Ohne Zahlen ist das Bild sinnlos. Beim Aufbau unserer neuen Welt können wir uns solche Schmarotzer nicht leisten. Sie sollen endlich von Ihrem Egotrip wegkommen und mit Zahlen das malen, wofür andere Leute zahlen. Als ob das so schwer wäre. Im Gegenteil! Das ist ganz einfach! Aber das tun sie nicht und haben sie auch noch nie gemacht. Dafür gehören Sie verurteilt.

Verteidiger: Einspruch Euer Ehren. Der Copyklaus scheint in der Angelegenheit befangen zu sein.

Richterin: Fahren Sie fort.

Flutzky: Danke. Keine weiteren Fragen.

Richterin: Möchte der Verteidiger Fragen an Kopierklaus stellen?

Verteidiger: Ja. Vielen Dank. Herr Kopierklaus. Kann Ihrer Meinung nach dem Schöpferischen eine Zahl zugemessen werden?

Copyklaus: Das Schöpferische? Eine Zahl? Sehen Sie liebe Geschworene. Es ist nun mal so, dass für sogenannte schöpferische und neue Dinge in unserer Gesellschaft nicht gezahlt wird. Wir leben in einem System, wo nur das einen Wert hat, was mit Zahlen gemalt wird. Dafür wird gezahlt. Ist doch ganz einfach. Sicher versuche ich hier und da ein kleines Schmankerl einzubauen. Und ich denke schon, dass meine Kopien eine eindeutige Sprache haben. Aber das spielt alles keine Rolle. Wichtig ist: Wird gezahlt oder nicht. Und diese Schmierfinken da drüben gehören verurteilt! MALEN OHNE ZAHLEN IST FEIGE!!

Richterin: Ruhe bitte.

Verteidiger: (der Blick verzerrt) Keine weiteren Fragen.

Schweigen im Gerichtssaal.

Verteidiger: Ich möchte nun die Haus-und-Hof-Wolfshändlerin, die HHWH, in den Zeugenstand rufen.

HHWH (Zinnober) trappt langsam und schwerfällig in den Gerichtssaal.

Verteidiger: HHWH, Sie kennen die Maler schon sehr lange. Stimmt das?

HHWH: (räusper) Äh – ja.

Verteidiger: Wie lange schon?

HHWH: Sie kaufen bei mir schon seit vielen Jahren Malmaterial. Auch Wölfe und so was.

Verteidiger: Gut. Wissen Sie, ob jemals jemand etwas für ihre Malerei gezahlt hat.

HHWH: Ich weiß nicht. Ich glaube nicht. Ich war mal zufällig als einziger Gast bei der Eröffnung einer Ausstellung ihrer Malerei. Lieferte Sachen an. Leisten und so was. Die Jungs sahen so traurig aus, da hab ich dann die Lieferung umsonst gemacht.

Verteidiger: Wollen Sie sagen, dass Sie eine zu zahlende Leistung kostenlos erbracht haben. Und damit für die Malerei gezahlt?

HHWH: Äh, keine Ahnung – äh – also, wenn Sie so meinen.

Flutzky: Einspruch. Die HHWH hat nicht für die Malerei gezahlt.

Richterin: Nicht stattgegeben. Fahren Sie fort, Verteidiger.

Verteidiger (Orange): Danke Richterin. HHWH, haben Sie in Form einer Leistung für die Malerei der Maler gezahlt? (blickt flehend)

HHWH: Ja. Ich glaube ja.

Verteidiger: Danke! Keine weiteren Fragen. (lächelt)

Richterin: Gibt es noch Fragen seitens der Anklage an den HHWH?

Flutzky: (blickt fassungslos)

Schweigen.

Richterin: Dann mögen sich die Geschworenen zur Urteilsfindung versammeln.

Richterin: Ich verlese das Urteil. Die Angeklagten Brushstrokepete und Seaofcolormick werden im Fall „Malen ohne Zahlen“ freigesprochen. Aufgrund der sehr geringen Zahlen werden sie aber für zwölf Tage gemeinnützige Arbeit auf der Neuen Welt verurteilt und abgestraft.

Applaus. Klatsch. Jetzt gibt es etwas zu essen. Cool. Wie wäre es mit Musik? Was meint ihr? Gras geht zu den beiden Malern. Euch lassen wir gleich hier. Ihr sollt doch auch mit dabei sein. Er tritt zu BSP. Schnippt mit dem Finger an das Lebenserhaltungssystem. Na, alles ok bei euch? Hier, Alter. Er setzt ihm seine grasgrüne Sonnenbrille auf. Gras zündet sich eine Zigarette an, zieht und bläst grasgrünen Rauch aus. Ihr seid alle meine Freunde! Inzwischen servieren die mit dem Küchendienst beauftragten Farben ein Büffet: Zuerst einmal haben wir hier alle möglichen Sorten von Kartoffeln. Bratkartoffeln mit Speck. Saure Kartoffelstückchen. Kartoffelpuffer. Natürlich Kartoffelecken. Frisch und knusprig. Hmm. Perfekt gesalzen! Dazu Quark und Käse in allen Variationen und ganz nach Belieben. Jedenfalls nach dem Generator. Der Generator kann quasi alles erzeugen. Solange man es beschreiben kann. Am besten ist natürlich, wenn es schon eingespeichert ist. Auch Bauernfrühstück gibt es. Dazu haben wir natürlich leckere Gemüsevariationen. Leicht gegart hier und angebraten da. Das hier kann man sich mit Rührei zusammenstellen und auch Gewürze selber noch hinzufügen. Nur, wenn man will. Natürlich haben wir Aufläufe jeder Art, da ist immer dick Käse drauf. Das Allerbeste kommt hier: Fisch und Fleisch. Übrigens alles vegan! Tiefseefisch. Süß- und Salzwasserfische. Muscheln auch, wer will. Und das ist eine wahre Köstlichkeit: Karpfen blau. Am besten mit Rotkraut und Salzkartoffeln. Natürlich haben wir auch Reisgerichte, Nudelgerichte, italienische und asiatische Variationen. Afrikanische und südamerikanische Küche. Auch einen Burger kann man bekommen. Eine große Auswahl an Soßen. Suppen. Käsesuppe hier. Da Pilze. Zum Nachtisch gebackene Banane. Hmm, das Wild ist auch besonders lecker. Vom Gulasch – Rind und Schweinefleisch gemischt – haben wir hier die Variante mit Schwarzbier.

...
Alles steht sorgfältig überall im Raum verteilt. Zwischen den Pfannen und Platten mit den Fischen und dem Fleisch befinden sich Schüsseln mit Salaten. Außerdem Süßspeisen, Kuchen und Torten nach einer Generatorliste. Hier, koste mal den Kuchen mit Quark und Schokostreuseln. Kommt her, ich lad euch alle ein! Hier, Kobalt, mein Freund. Ein Glas Whisky! Gras breitet die Arme aus. Ihr seid alle meine Gäste, rülpsst die hellgrüne Farbe schon betrunken. Und ihr beiden – Orange legt brüderlich die Arme um die ohnmächtigen Maler – wollt ihr auch einen Schluck? Das ist lecker, sag ich euch! Keine Antwort. Na, ist doch Ehrensache. Ihr bekommt was in eure Schläuche! Hey, wo bleibt die Musik! Wir sollten uns mal 'ne Liveband dahin projizieren! Eh, ja! Das könnte so 'ne Art Bühne sein. Yeah!

Was wollt ihr hören? Folk vielleicht? Alt-Pop? Rock? Classic? Jazz? Country? Garage? J-Pop? Pianoinstrumentals? R&B? Soul? Benga? Bikutsi? Lo-Fi? Antifolk? Trap? Techno? Dub? Dancehall? Minimal? Nee, das ist alles nicht das Richtige. Haha! Ich steh total auf Darkstep! Ich mag Space Music. Ach kommt schon, das ist doch alles Schnee von gestern. Lieber Drill oder Drone. Hmm. Stimmt, wär cool. Ich brauch was Härteres. Nicht diesen Softiescheiß. Was mit Munk oder Metal. Ich schau mal in den Generator. Ähm, was ist das denn? Da ist nur ein einziger Musikkristall mit einem Song. Wirklich? Das ist ja grauenhaft! Welcher ist das denn? Kennt den jemand. Nee. Hm, naja, haut den mal rein!

...
Der Song beginnt mit einem zweitaktigen Snarewirbel, der mit den Gitarren als Ghostnotes vollzogen wird, schwingt sich auf zum Riff des Refrains. Noch kein Gesang. Dann hinein in die Strophe. Die stackatoartig groovige Strophe mit charakteristischen Pausen. Alle Farben tanzen. Jubeln. Die Gitarren werden fetter, der Beat straighter. Es geht in die Bridge. Zwei Akkorde schieben sich langsam hin und her, mal 7, mal major 7. Dann endlich geht es in den Refrain. Das erlösende Gis-Dur und alle stimmen spontan und intuitiv mit ein.

Ye-e-he-e-hey!

Sie tanzen. Tanzen scheinbar endlos weiter. Torkelnd, rauchend, sich dann umarmend umtanzen sie sich. Die bewusstlosen Maler in der Mitte der Tanzfläche. Ye-e-he-e-heey! Ye-e-he-e-hey! Karmin tanzt mit Ultramarin ganz eng. Sie tanzen im Takt. Ye-e-he-e-hey! Sie verschmelzen zu einer einzigen malvenblütenfarbigen Figur. Ye-e-he-e-hey! Himmel legt Zitron und Ei den Arm um die Hüften. Sie schimmern alle abwechselnd in Grüntönen. Von zartem pastelligem Schilfgrün bis zu schrill und lustvoll aufstöhnendem Koreagrün. Yellow it feels so right with you. Can't get enough! Yellow I'm drifting through you. Die Farben hören den Song wieder und wieder und singen die Textzeilen mit. Kobalt dreht sich. Den Kopf nach oben. Schwebend, blaugrau. Kobaltblau-dunstige Rauchwolken ausstoßend. There's color in my head. There's rain in my head. And there's – you. Mal zu Chromoxid sich beugend. Ein malachitleuchtendes Knistern. Mal Zinnober berührend. Mit tiefem Purpur belohnt. Schwebend mischen sich farbige Wölkchen im Nebeldunst. Vermischen sich fast bis zur Auflösung in braungrauem Farbschlick. Dann sich wieder abstoßend, kurz rein aufleuchtend, dem Auflösen entgegentitternd, sich noch einmal abstoßend, um sich dann erneut zu vereinen.

Draußen ist es dunkel. Das Raumschiff schwebt, mit stetig schwindendem Treibstoffvorrat, über den Kraftwerksruinen des Planeten. Die zwölf Sonnen befinden sich nun alle auf der anderen Seite des kaum erforschten Himmelskörpers, den wohl ein grauenhaftes Schicksal ereilt hat. Ein Planet des Todes. Einst voller Leben? Leicht fluoreszierendes Licht in wechselnden Farbtönen scheint vom Raumschiff auf die Ruinen und die Schlacke, welche vollständig die Oberfläche bildet. Die Überreste der ehemaligen Bewohner. Das Raumschiff schwebt über dem Planeten. Vor 12 Tagen rettete es die Maler aus dem Gefängnis und sollte sie sicher zu einer neuen Welt bringen, auf der sie zusammen mit den Farben etwas ganz Neues hätten erschaffen können. Seaofcolormick. Brushstrokepete. Ohnmächtig, angekoppelt an ein Lebenserhaltungssystem, dessen Energiereserven bald aufgebraucht sein werden. Bewusstlos, kraftlos und ohne irgendeine Hoffnung, je wieder aus dem Koma zu erwachen.

... Farbe in Eimer. Weißes Licht. „Guck mal!“ Schwarze Schlingkleckse wie Würmer. Über das Weiß gezogen. Weiß zu Schwarz. Ein Vogel blau.

Und gelb – Sonne, sie leuchtet im Vertikalgrau. Das Grau frisst die weiße Ebene. Grauer Zehenaufschlag. „Schönes Bild, nicht?“ Das Rot greift an, zuerst die Flanke rostig, dann nach vorn sich blutend, durch das feldige Graumeer, einzelne Weißinseln entdeckend. „Mach mal so.“ Die Schrift tropft pfirsichrosa ins Schlickschwarz. S ... C ... M. „Da vorn ist Seaofcolor.“ Von der Seite eine Hand. „Das war Brushstroke.“ Blattoberseitengrün von links. Links ist rechts. Oben ist unten. Blau ist Himmel. Darauf trampeln fünf Zehen. Zehn Zehen. Zwanzig Zehen. Orange sabbert. Signatur. B ... S ... P.
„Pssst ... Existiert das Bild noch?“

... Zeichen, Linien. Versuchen Buchstaben zu formen. Aber es ist nicht das Schreiben. Es ist die Malerei. Farbe. Hier und da entstehen Dinge. Zuerst wurde es kalt. Und die Farben verschwanden. Die 12 Farben und Schwarz und Weiß waren zusammengeschmolzen. Ich dachte, das wäre es gewesen. Ich dachte, von hier geht es nicht weiter. Wie das Ende einer Sackgasse. Oder ein Fluss versperrt den Weg und keine Brücke. Nein. Wirklich endgültig. Chancenlos. Vielleicht mit einer Chance. Man hätte es aber nicht geglaubt. Wäre nie auf die Idee einer Chance gekommen. Doch dann fing es an. Hier und da. Da und dort. Farbe. Knubbel. Linien. Plötzlich war alles irgendwie besser. Als hätte Leben Leben neu eingehaucht bekommen. Nie könnte ich aufzählen, was passierte. Die Farben oder Linien. Ich schloss die Augen und es war da. Ich öffnete die Augen und es war immer noch da.

Grau

I

Alles hat sich verändert.

Die Farben sind tot.

Ich bin allein.

Grau.

Was vorgestern geschah:

Die Farben liebten sich. Das in schillernden Nuancen leuchtende Raumschiff, in dem die beiden Maler und die 12 Farben 12 Tage zusammen verbrachten. Auf der vergeblichen Suche nach der neuen Welt. Die sie nicht fanden.

Das Raumschiff kreiste um den toten Planeten. Ein Planet voll Müll, voll Schlacke, voll mit Resten. Voller Ende, keine Hoffnung auf einen Anfang.

Die Farben im Raumschiff mit endlichen, nur noch wenige Tage reichenden Ressourcen. Nur noch wenige Tage zu leben und zu sterben. Zu leben, um zu wissen, man stirbt. Genau zu wissen, wann und wie und wo.

So besannen sich die Farben auf das Wesentliche, auf das Glück, auf das Beisammensein. Liebten sich, vereinten sich. Mischten sich zu allen erdenklichen Farbtönen. Selbst die Maler, die lange im Koma lagen, wurden reanimiert und verbrachten einen allerletzten glücklichen Tag.

Solange, bis eine Farbe, bis ich, auf die Idee kam, dass vielleicht noch ein anderer Planet in Reichweite sein könnte. Ein Planet, der vielleicht Leben ermöglicht. Und zwar genau dann, wenn nur eine Farbe sich im kleinen zweisitzigen F3DHS-Mobil mit allen noch verfügbaren Energiereserven auf den Weg machen würde. Sämtliche Energie müsste dazu gebündelt, das Leben von 13 Farben früher beendet werden, um einer Farbe eine Zukunft zu ermöglichen.

Aber welche Farbe sollte das sein? Und spielt das überhaupt eine Rolle?

Eine Farbe am Rechner.

Eine Farbe grübelnd. Wie? Und ob. Und wenn überhaupt. Dann so schnell wie möglich. Alle vergiften? Das mit den anderen Farben besprechen?

Ich entschied mich schweren Herzens für ersteres. Ich hatte Angst. Ich wollte leben. Um jeden Preis. Töten ging schneller und keine Zeit sollte, durfte vergehen. Und das Ende war eh abzusehen. Was sind schon ein oder zwei Tage mehr, wenn ich lebe, so dachte ich, leben die anderen Farben in mir. Und wenn ich den neuen Planeten allein erreiche, dann werde ich alle Farben, so gut es eben geht, wieder auferstehen lassen. Ich bin zwar kein Maler und keine Malerin, dachte ich, aber kam schon viel mit Malern und Malerinnen in Kontakt und weiß daher, was die mit einem machen. Schieben einen hin und her. Drücken die Tuben aus. Das kann ich versuchen. Besser als nichts.

Es galt, keine Zeit zu verlieren. Jede Minute machte eine neue Welt für mich unwahrscheinlicher. Und damit für alle Farben. Ich ging also zum Generator. Bestellte 14 Glas Sekt. Bestellte 13 Überdosen Schlafmittel. Verrührte alles. Ging in die Zentrale. Farben miteinander verwoben. Liebe und Lust. Ich rief sie alle zusammen. Sagte: Lasst uns anstoßen. Auf uns. Auf das Ende. Auf die Liebe. Ich sagte jeder einzelnen Farbe, wie schön sie ist. Nie zuvor hatte ich Liebe tiefer empfunden als in diesem Moment. In dieser Stunde, die alles veränderte. Was bin ich für eine Unfarbe, dachte ich. Aber ich tat es für uns. Es war die einzige Möglichkeit. Kling kling. Wir tranken aus den Gläsern. Ich weinte. Dann geschah etwas, mit dem ich nie gerechnet hätte. Die Farben legten sich auf den Boden. Schiefen ein. Immer tiefer. Eine große Ruhe. Eine unendliche Ruhe. Je tiefer der Schlaf, je näher der Tod, umso mehr trübten sich die sterbenden Farben. Und das, mit dem ich nie gerechnet hätte: Ich selbst trübte mich auch. Meine eigene Farbigkeit schwand. Je weniger die anderen Farben lebten, umso mehr trübte ich mich ein. Es wurde alles ganz grau.

Nachdem ich so eine Zeit wie gelähmt verweilt hatte, besann ich mich schließlich und komprimierte alle Energie, allen Sauerstoff, nahm den Generator und begab mich in das F3DHS2.

Während ich die letzte Energie vom Schiff absaugte, schon im Mobil sitzend, sah ich das Raumschiff auf den toten Planeten stürzen. Als es aufschlug, wurde ich zu dem, was ich jetzt bin. Zu Grau. Seither ist alles grau. Nichts als grau.

Man sieht etwas. Ein graues Licht. Etwas Graues bewegt sich. Man kann wenig erkennen. Eine Hand wird hochgehoben. So scheint es. Ein großes graues Messer. Wird noch höher gehoben. Wie ausgeholt zum Zusteichen. Ein Brummen. Wie ein defektes Schleifgerät. Die hochgehobene Hand. Saust nieder. Immer und immer wieder.

Schlaflosigkeit und Panik. Herzrasen. Irgendetwas muss passieren. Egal, was es ist! Um mich abzulenken. Am liebsten würde ich rennen. Kein Platz. Ich schreie. Höre nichts. Schlage mit den Fäusten gegen die Wände. Immer und immer wieder. Blutig. Erschöpfung. Eine mittlere Dosis Schlafmittel! Kurzes Einnicken mit Albträumen.

Ich laufe auf alten Eisenbahnschienen. In den Wald hinein. Immer tiefer komme ich in den Wald. Unendliche Einsamkeit. Hier und da sind Dornen. Da finde ich einen Ball. Im Gestrüpp. Neben den Schienen. Ein kleiner handgroßer Ball. Schwarze Fünfecke, weiße Sechsecke. Sind 11. Sind 13. Ich werfe den Ball. Er kommt immer wieder zurück. Ich werfe ihn weg. Er kommt zurück. Wir spielen. Ich zähle 12 schwarze Fünfecke und 20 weiße Sechsecke. Ich zähle noch einmal. Stimmt. 20 weiße Sechsecke. Ich fange ihn auf. Zu wenig Luft. Ich brauche eine Ballpumpe. Ich suche überall. Ich gehe weiter durch den Wald. Suche die Pumpe ...

Ich erwache kurz. Alles grau. Schweißgebadet.

Ich gehe weiter durch den Wald. Bin an einem Abhang. Klettere hinunter. Ich gehe zum Wasser. Umgeknickte Bäume. Klettere darüber. Am Boden liegt ein Stück Baumrinde. Ich hebe sie auf. Linien. So viele Linien. Ein Käfer hat daran gefressen. Ich bin der Käfer. Fresse mich durch das Holz. Ich bin das Auge, das betrachtet. Betrachte die Linie. Ich fresse. Schau. Fresse. Schau ...

Es juckt. Ich kratze mich überall. Die Augen kurz offen. Grau.

Ich beiße in einen riesigen Windbeutel. Die Sahne quillt aus den Seiten. Hmm. Lecker. Ich lecke die Sahne am Rand ab. Ich bin die Sahne. Werde gegessen. Esse. Gierig. Verschlinge den Windbeutel. Lecke die Sahne vom Finger. So süß. Und fett. Ich werde verschlungen. Bin im Mund. Zähne. Finger. Kauen. Spitze Zähne zermalmen mich. Immer und immer wieder. Nur noch Brei. Werde verschluckt ...

Ich schreie. Stoße mit dem Kopf an. Es blutet. Grau.

Ich wate im Fluss. Spüre das Wasser. Spüre die Steine. Sie sind eckig. Ein Stein ist flach und rund. Und eiskalt. Ich nehme den Stein aus dem Wasser. Mache ihn sauber. Befreie ihn vom Schlick und einer Schnecke. Reibe an dem Stein. Weder rau noch glatt. Ich reibe über den Stein. Ich bin der Stein. Berühre mich. Werde berührt. Berühre mich wieder und wieder. Das Wasser ist eiskalt. Die Knöchel schmerzen vor Kälte. Ich berühre mich. Werde wärmer. Streiche über den Stein. Werde wärmer ...

Ich muss pinkeln. Ich taste nach dem Toilettenaggregat. Grau.

Ich stehe vor einem Schrank mit Büchern. Ein Telefon klingelt. Ich ziehe ein Buch aus dem Schrank. Blättere darin. Ich lese. Fragmente. Verluste. Geheimnis. Halbschatten. Eine Luft. Unersättlich dick. Geöffnete Körper. Verloren. Ein Telefon klingelt. Ich weiß, ich muss los. Beine laufen. Ich laufe. Schneller. Beine bewegen sich. Füße bewegen sich. Sehe mich weglaufen. Laufe. Eine Tür. Nur noch wenige Meter. Stolpere. Falle. Die Tür öffnet sich ...

Grau.

Ich laufe auf einer roten Masse. Hellrot. Rosa. Roter Wind. Langsam weiter. Erkenne Gesichter. Spüre Freude ...

Wie gelähmt. Grau, undurchdringliches Grau. Oberfläche hier und da leicht genarbt. Winzige Auswölbungen und Vertiefungen. Wie Planetenkrater. Aus großer Entfernung ... Ein schwarzer Adler, der sich aus einem grauen See erhebt, immer höher fliegt, die graue Wolkendecke durchstößt und im Höherfliegen immer heller wird. Weiß. Reines Weiß. Nach unten blickend die Planetenoberfläche. Friedlich, einheitlich, harmonisch. Alle Kontraste, die Kraterlöcher und Auskargungen, verbinden sich in einem einzigen Graufloss ... Orange Flecken auf der grauen Fläche. Wenn ich sie gezielt ansehe, verschwinden sie ... Etwas drückt von unten ... Helle Streifen. Hellgrau. Ein Muster ... Etwas glänzt ... Wie tot. Tod ... Lähmung ... Ich sehe nichts. Es ist weg.

Ich schaue auf meine Füße. Grau. Meine Arme. Grau. Meine Haare: grau. Meine Haut: grau. Hals, Beine, alles grau. Versuche mir vorzustellen, wie es ist, Dinge zu färben, zu beleben, Farben auferstehen zu lassen. Ich stehe auf einer rechteckigen Wiese, hohe Betonstrukturen um mich herum, Menschen um mich herum, alle in Grau, ich rühre Farbe an, tauche mit dem Pinsel ein. Die menschlichen Leinwände bewegen sich. Versuche zu malen. Versuche Linien, Gesten. Lachen, Bewegung, Näherkommen und Wegdrehen. Ich hüpfte umher, kreise um die Leinwände, bewege mich zwischen ihnen. Bücke mich, hole neue Farbe, gehe hin und her, springe hin und her. Sehe Ausschnitte, jeden Moment anders. Versuche, Striche zu verbinden. Bin selbst immer noch grau. Rühre noch mehr Farbe an. Großer Topf Farbe. Verschütte sie mit Schwüngen um mich. Die Leinwände füllen sich. Sehe Farben. Fühle Freude. Bin glücklich. Da passiert es: eine der menschlichen Leinwände drückt sich an mich, Farbe bleibt an mir kleben. Zurückspritzende Farbe trifft mich, mein Grau. Begeistert. Tauche ein. Inmitten der Leinwand. Wie ein Tanz. Lachende Gesichter kommen auf mich zu. Ducke mich. Neue Farbe. Tauche ein. Spritzer auf Grau. Hoffnung ... dann aber: Die Menschen ziehen ihre Farben aus, packen Sie weg. In dunkle Beutel. Gehen. Ich bin wieder allein. Farbe trocknet auf mir. Wird matt und rissig. Graue Risse verbreitern sich. Farbe blättert ab. Grau ...

Da ist die Farbe an mir hängengeblieben, denke ich. Das kann ein Weg sein, mich selbst zu erfahren, mich selbst als Farbe jenseits des Graus zu betrachten. Ich muss die Situation kriegen. Da sitze ich ziemlich lange, gucke aus dem Fenster, sehe Sterne. Dann bin ich in einer alten Stadt. Da laufe ich ein paar Tage herum, so grau wie ich bin. Ich versuche aufzufallen, laufe rückwärts, laufe gegen einen Baum. Niemand sieht dich, wenn du grau bist. Laufe gebückt, hüpfе auf einem Bein, auf dem Bauch, robbe über eine Straße. Niemand sieht mich. Da sind Leute. Alle in Weiß gekleidet. Junge, talentierte, gutaussehende Leinwände. Ich rolle die erste über den Boden, trage eine Person auf dem Rücken. Kugele mich mit einer anderen zusammen. Spüre den Körper ganz nah, möchte mit ihm verschmelzen, denke an die Farbgemeinschaft. Möchte alle Körper sein. Nähe und Bewegung. Drehend. Laufend. Tanzend. Schließlich stehen alle an einem Punkt. Sie fangen an, sich individuell und mechanisch zu bewegen. Eine den Kopf hin und her, immer wieder hin und her, eine den Rumpf zur Erde und wieder hoch. Eine die Arme in den Himmel gestreckt, abwechselnd zur Seite schwankend. Eine liegend und sich auf den Bauch drehend und wieder auf den Rücken. Eine in die Knie gehend und wieder aufstehend. Alles superlangsam. Wie in Zeitlupe. Ich male alle an. Mit jeweils einer Farbe von vorn. Sie werden gelb, rot, grün, lila, purpurrot, hellblau, wiesengrün, orange, fuchsrrot, zitrongelb, türkis, nachtblau. Ich gehe zurück, sehe die Farben zusammen. Voll schön. Alle sind schön. Jede einzelne Farbe ist schön und alle als Ganzes. Wir nehmen uns bei der Hand. Eine Farbe beginnt sich zu bewegen, die anderen folgen. Der Anfangsimpuls setzt sich wie von selbst auf alle Farben fort, sie werden als Ganzes mitgerissen. Die nächste Farbe übernimmt die führende Rolle. Wir hüpfen, ich hüpfе mit, die Farbwelle erfasst mich. Die nächste Farbe. Miteinander. Die Farben leben. Sehen glücklich aus. Ein grenzenloses Gefühl. Wie die Sonne zu sein.

Sechs Wochen geschlafen. Schlaftabletten genommen. Einzelne Bruchstücke tauchen auf:

Ein Gartentor, ein Kind auf einem Klettergerüst. Eine graue Landschaft. Ein hellgrauer Weg, dunkelgraue Hausdächer. Ein Haus hat leicht grünlich geschimmert.

Total müde. Auf den Boden gestarrt. In eine Ecke gestarrt. Zwischen die Füße gestarrt. Wieder hingelegt. Zu müde, um mich zu langweilen.

Meine Erinnerungen. Jahre. Davor alles anders. Zeit des Schweigens.

Ein Meter vom Sitz zum Bildschirm. Ich will raus und gleichzeitig nicht.

Es war eine gute Zeit. Es gab keinen Schutz. Keine Schusswaffen. Man ist langsam. Das Atelier ist der Staub unter den Füßen. Die Farbe ist das Licht in der Luft. Total leer. Ist nicht leicht zu sein. Wenn man aus dem Loch rauskommt. Meine ganze Familie ist so ums Leben gekommen. Stirbt keiner einen natürlichen Tod. Ich meine, man hat übelst den geilen Körper und alles. Aber die Nahrung ist rar. Schmeckt auch nicht immer besonders gut. Ein malerisches Tier zu sein ist ganz ok. Was hätte man denn sonst im Wald für eine Perspektive? Wir hatten uns ja beim letzten Mal schon gefragt, wieso man sich im Spiegel verkehrt herum sieht. Hat jemand eine Idee? Nein, dich trifft keine Schuld! Du hast alles richtig gemacht. Da bin ich ja erleichtert, dass du das so siehst. Na klar. Und das mit dem Lachen tut mir leid. Das hätte nicht sein müssen. Aber als alle einfach anfangen zu lachen, hat es mich auch mitgezogen. Ich konnte mich dann einfach nicht mehr zurückhalten, habe einen inneren Kampf gekämpft. Als ich dich da so sah, in dieser sicher ernst gemeinten Situation, da sind mir einfach vor Lachen die Tränen gekommen. Ich habe alles versucht: vor allem Weggucken, aber wenn ich wegguckte, musste ich sofort daran denken, wovor ich eigentlich wegguckte, und musste dann sofort wieder laut losprusten. Das bedeutet aber nicht, dass es an sich lächerlich oder lustig oder so etwas war. Nein. Auf keinen Fall. Ich finde das auch super, was du machst. Ich bin jetzt richtig neugierig darauf. Jetzt könnte sich eine Handlung herauskristallisieren.

Vielleicht aber auch nicht. Auf jeden Fall gibt es Möglichkeiten und Beziehung. Eine Familie. Das Bild eines kleinen Zimmers. Ein Tisch. Ein Stuhl. Eine Lampe. Das Licht scheint mir gerade recht auf das Papier und den Stift. Das Schreiben erschlägt das Schweigen mit Tofu. Stille dann. Ja. Kann man so machen. Aber dann haben wir halt ein Problem. Ok. Ich habe kein Problem. Du nicht, aber wir schon. So hatte ich mir das eigentlich vorgestellt.

Grau wird ohnmächtig. Autopilot. Das Raummobil landet auf einem neuen Planeten.

II

„Guten Tag.“

„Guten Tag. Ich hoffe, Sie hatten eine angenehme Reise. Setzen Sie sich bitte.“

„Danke.“

„Sagen Sie mir – warum sind Sie hier?“

„Mein Interesse gilt den beiden von Ihnen betreuten Farben.“

„Die beiden Farben sind keine Farben im eigentlichen Sinne. Das bedeutet, dass sie nicht verwendet werden. Sie stehen in unserer Obhut. Und das auch erst seit kurzer Zeit.“

„Ist es möglich, Informationen einzusehen?“

„Nun, man ist nach wie vor auf Informationssuche. Es kursieren eine Menge Gerüchte. Zudem gibt es Augenzeugenberichte, Fragmente der Farben selbst und auch wenige Fotos.“

„Sind die Fragmente zugänglich?“

„Ja.“

„Sehr interessant. Ich bin sehr froh ...“

„Ich möchte Sie ergänzend auf etwas hinweisen. Die Informationsbeschaffung gestaltet sich schwierig. Die Farben sprechen kaum, und wenn, dann scheinbar sinnlos.“

„Wie kam es dazu?“

„Wir können uns nicht erklären, wie es zu solch einem Farbverlust kommen konnte.“

„Kann ich die Farben jetzt sehen?“

„Wir haben für diese Zwecke eine Glaswand vor ihrem Zimmer. Es ist also kein Problem. Folgen Sie mir.“

„Seit wann sind die Farben hier?“

„Sie sind letzte Woche Montag zu uns gebracht worden. Seitdem sind sie hier.“

„Was haben sie seitdem hier gemacht?“

„Sie haben ihr Verhalten seit ihrer Einlieferung nicht geändert. Sie springen und hüpfen, beschäftigen sich mit Kontrasten und Harmonien.“

„Interessant! Wo beginnen eigentlich ihre Fragmente?“

„Schauen Sie selbst.“

„Gestalten, mit verschränkten Armen, trotzig den Betrachter anschauend ... So richtig werde ich nicht daraus schlau.“

„Dennoch ist es der Anfang.“

„An der Identität der Farben gibt es nicht den geringsten Zweifel. Sehen Sie. Es gibt Fotos aus dieser Zeit, auf denen sie deutlich zu erkennen sind. Anhand der Fotos haben wir Sättigung, Tonwert und andere äußere Merkmale, wie Pigmentzusammensetzung untersuchen lassen. Es gibt keinen Zweifel, dass die sich hier hinter der Glaswand befindlichen Individuen die Farben sind.“

„Ich finde es teilweise unverständlich, aber auch visionär.“

„Es ist zweifelsohne visionär.“

„In der Tat.“

„Es sollte auch um Befreiung gehen. Befreiung der Malerei.“

„Sehr spontan, irgendwie transformiert ...“

„Die Botschaft, die durchschimmert. Finden Sie nicht auch?“

„Ist Rot Ihre Lieblingsfarbe?“

„Bis vor kurzem war Blau meine Lieblingsfarbe ... Aber seit die Farben bei uns sind, habe ich keine Lieblingsfarbe mehr. Die Farbe scheint frei geworden zu sein. Jetzt scheint es mir, als könne Rot blau sein und grün. Selbst Grau ist kein Grau mehr. Wie ist es bei Ihnen?“

„Ich habe keine bestimmte Lieblingsfarbe ... Kann ich die Fotos sehen?“

„Gern.“

„Folgen Sie mir.“

„Das sind die beiden Farben im Atelier. Bei Sonnenaufgang fingen sie an zu malen.“

„Was steckt eigentlich dahinter?“

„Es ist derzeit noch zu unscharf.“

„Ich würde gern versuchen, mit den Farben direkt zu sprechen.“

„Na gut, wie sie wollen, aber sie werden sehen. Aus ihnen wird man nicht schlau. Sie werden ihnen nicht antworten. Kommen Sie!“

„Können Sie mich hören?“

„Wie alt sind Sie?“

„Drei?“

„Weißt du, wie du hierhergekommen bist?“

„Wieso malst du die ganze Zeit?“

„Vorsicht!“

„Zu spät.“

„Lass das!“

„Ich muss hier raus.“

„Kommen Sie, ich gebe Ihnen etwas Neues zum Anziehen ... Welche Größe haben Sie? ... Hier, schauen Sie sich das mal an. Die Farben wollten unserer Recherche nach den Punkt des bewussten Denkens beim Zeichnen überwinden und herausfinden, was danach passiert.“

„Ist ihnen das gelungen?“

„Ja, durchaus. Die Erkenntnis war, dass mit zunehmender Dauer des Zeichenprozesses ein Punkt kommt, an dem das bewusste Wollen aufhört. Nach der Meinung der Farben ist erst danach – bei fortgesetztem Zeichnen – eine totale Freiheit des Schaffens möglich. Ich habe hier dazu ein aufgezeichnetes Zitat der Farben.“

„Man lernt, dem Bild zuzuhören. Man wird selbst zur Linie. Das Bild zeichnet sich.“

„Die Bilder sind sehr schön ... Entschuldigung!“

„?“

Schweigeminute.

„Es ist schön, finden Sie nicht auch.“

„Ja.“

„Es ist eine fiktive Geschichte, sehr verwickelt, sehr tragisch.“

„Wann und wie wurden denn die Farben entdeckt?“

„Die Farben wurden nach dem ersten Dunkelbild entdeckt. Sie malten unter Lichtabschluss.“

„Ahh.“

„Was ist danach passiert?“

„Mit dem Dunkelbild sind neue Strukturen entstanden ... die es auf der Erde gar nicht gibt ... riesige Mengen an Energie.“

„Ist das wirklich wahr? Wie ging es mit den Farben weiter?“

„Dazu gibt es ein Fragment ... Da ist es.“

„Das war sicher sehr beglückend für die Farben?“

„Und für die Betrachter auch.“

„Haben Sie viel Zeit mit den Farben verbracht?“

„Ja, sehr viel. Manchmal habe ich das Gefühl, es seien meine Kinder. Bitte sagen Sie das niemandem. Versprochen?“

„Und Sie verraten mir, wie sich Ihre Kinder in diesen Zustand gebracht haben.“

„Entschuldigen Sie mich kurz, ja.“

„Trotzdem malten die Farben weiter. Um sich von Allem zu lösen. Hier, bitte.“

„Hätte es die Möglichkeit gegeben, die Zeit noch umzukehren?“

„Zu diesem Zeitpunkt nicht mehr.“

Vergrautes Blau, nach oben hin heller. Ultramarin. Lebendig aufgetragen. Unten teilweise über Magenta und dunkles Rot gemalt.

Einatmen.

Ausatmen.

Die Ölfarbe ist noch nicht trocken.

In der Weise, wie es gemacht ist, muss es Teil von etwas Größerem sein.

Ziel der menschlichen Lebewesen ist die Veränderung. Auch statisches Verharren kann als Veränderung empfunden werden. Als Veränderung der Veränderung.

Es ist leer.

Mein Kopf wird leer.

Schschschs.

Ein tolles Geräusch.

Ruhe im Raum.

Ich setze mich. Die offenen Fenster lassen leichten Wind herein. Angenehm warm.

Plötzlich kommt mir ein Gedanke.

Ich lache.

Traurig fliege ich weg.

Was ist mein Name? Ich habe ihn noch nie gehört, ich kenne ihn noch nicht einmal.

Irgendwo zwischen brennender Neugierde und Todesangst fliege ich. Schnell.

Es ist hell.

Ich stelle die Frage noch einmal.

Es ist ein Gleichnis.

Es ist ein Rätsel.

Es liegt noch so vieles im Dunkeln.

Keine Chance wegzusehen.

Angst.

Jetzt tanzen sie.

Wer bin ich? Jemand, der eine Seele hat. Aber hat nicht jeder eine? Haben die anderen eine? Bestimmt. Sie müssen eine haben. Alle. Aber. Sehen kann ich sie nicht.

Schauen wir, auf welcher Seite der Zufall ist.

Vielleicht, denke ich, muss ich den Zusammenhang suchen. Den großen Sinn, der vielleicht doch dahinter liegt. Der ganze Aufwand. Die vielen Beteiligten. Die Farben. Vielleicht muss das so sein.

Sie werden unscharf, verschwinden. Der Raum leert sich. Ich bin allein. Der Mond über dem Raumschiff.

Nach dem Regen gehe ich los. Ich gehe um das Raumschiff herum und stelle mir vor, dahinter beginnt ein Wald oder wenigstens ein Feld. Dann immer so weiter.

Mehrere Stunden gehe ich so.

Ich bin hungrig.

Ich setze mich und esse.

Danach ist der See weg.

Die Landschaft blau, grau, sehr hell, cyan- und ultramarinfarbene Schatten.

Sie bewegen sich.

Die Quelle ist gleich.

Gefühlvoll.

Verletzlich.

Struktur kaum spürbar.

Plötzlich Licht. Luftzug. Druckwelle. Eingeschlossen. Zeit vergeht.

Was ist das?

Das ist Malerei.

Malerei, das ist Leben.

... in einer sehr intensiven Form.

Zwischen uns und der Leinwand.

Zwischen der Leinwand und dem Betrachter.

Die Front verläuft immer ganz vorn.

Verschüttete Sensibilität für Malerei.

Wir müssen entschütten, denn die Malerei ist kein bloßes Medium und kein bloßer Inhalt, sondern steht vor allem auch für sich allein, eine eigenständige Seinsform, die, wie wir glauben, an der Front sich befindet ...

Warum gerade jetzt?

Die Zeit ist reif.

Es braucht einen neuen Gedanken.

Und die Malerei braucht eine erneute Befreiung von Malerei.

Ein gemeinsames Ziel.

Wie geht ihr damit um?

Es ist nicht leicht. Eine Zeit habe ich gebraucht, um das zu verarbeiten. Sehr bitter. Aber es bestärkt mich auch, und zeigt mir, dass es wichtig ist und wichtig wird. Es ist die Befreiung.

Nichts sonst.

Jetzt mal ehrlich, findet ihr die Bilder gut?

Logisch.

Ja! Die Bilder sind gut!

Wann sind sie besonders gut?

Besonders gute Bilder sind die, die sich dem Unbekannten stellen, von ständigem Scheitern bedroht sind, und sich aus existentieller Verzweiflung heraus aufrichten und losfliegen ...

Gute Bilder können in allen Lebenslagen entstehen.

Es ist unsere Verantwortung.

Das wäre wundervoll.

Seht ihr die Gefahr?

Über so etwas mache ich mir keine Gedanken.

Ihr glaubt daran. Wie wollt ihr es schaffen, dass andere daran glauben?

Ja, wir glauben daran.

Genau!

Wirkt das nicht etwas unernst?

Nein.

Grau wacht auf, hat geträumt, blinzelt. Dämmert sanft. Die graue Farbe öffnet knapp die müden Augen. Sterne beim Blick aus dem Fenster. Wechseln sich ab mit Neongrün. Das All ist weit. Zu weit. Tödlich weit. Endlos weit ... In dem Raumschiff ist es eng. Grau stinkt. Riecht sich selbst. Die Haare sind fettig. Schön ist das All. Darin kann man sich verlieren. Aber Grau hat sich sattgesehen daran. Grau hasst das All. Und das All, denkt die graue Farbe, hasst sie auch. Die Weite, die Nähe, alles gleich, alles tot. Alles nichts als Tod um sie herum. Wie sie sich wünschte, tot zu sein. Aber selbst diese Freiheit hat sie aufgegeben. Hier ist alles klein und nah. Das Raumschiff zerquetscht sie, zerdrückt sie und beschützt sie vor dem Vakuum, welches sich nur wenige Meter um sie herum befindet. Graus Muskeln sind erschlaft vom langen Liegen. Grau kann sich nicht bewegen. Zu wenig Platz. Eine hoffnungslose, jämmerliche Ansammlung von Zellen. Ein Haufen Elend. Zu nichts in der Lage, außer zu erleben, zu erfühlen, was das Schicksal noch für dieses graue Ich bereit hält. Alle Weichen hatte dieses gestellt. Unfähig, sich zu rühren. Grau startet irgendwie einen Film, wie im Halbschlaf. Die Sterne beginnen sich zu bewegen, Grau versucht mehr zu erkennen, pinkfarbene und neongrüne Zacken. Sie wechseln ihre Formen, dehnen sich aus, überlagern sich, eine Musik. Grau schläft wieder ein und träumt.

Es ist neblig. Personen am Strand eines Sees. Nackt. Beine und Füße bewegen sich schnell, laufen, rennen. Mittendrin. Leichte Wellen umspülen die Körper. Es fühlt sich überraschend gut an. Hände vorstrecken und zurückziehen. Augen öffnen unter Wasser. Dunkelblaugrün. Auftauchen. Atmen. Da vorn ist eine Insel. Hochziehen, Arme helfen. Klares Wasser perlt ab. Da stehen Eimer mit Farbe. Hände, die in Farbe eintauchen. Farbe an den Händen. Hände, die Blau auf Schultern verteilen. Hände, die Rot auf Schenkel reiben. Hände mit Farbe überall. Köpfe, die in Grün eintauchen, grüne Köpfe, die langsam über Bäume streichen, Köpfe, die sich über Rücken abrollen. Der Boden wird zu einer weißen Fläche, wie eine ausgebreitete Leinwand. Türkisfarbene Abdrücke von Brüsten, violette Formen von Füßen, gelbe Silhouetten: Hüften, Arme, Häse. Rot und Gelb reiben sich aneinander, dabei entsteht ein neues Orange. Grün wälzt sich mit Blau. Sie küssen sich und schimmern türkis. Rot und Ultramarin verschlingen sich. Beine, Mund, violett. Gelb umarmt Grün. Blau kommt von der Seite dazu. Gefühlvoll Farbe aufsaugend. Schwarz umspielt Violett. Weiß winkt Blau zu sich heran. Die Farben ordnen sich neu. Schwarz liegt jetzt auf der Leinwand. Ausgebreitet neben Orange. Rote Zungen und Lippen. Weiß berührt Rot von vorn, Rosa entsteht, Schwarz umfasst Rot von hinten, ein kräftiges Bordeaux. Rot bildet eine Art Brücke. Weiß liebkost Blau zu Himmeltönen, Schwarz steigert Grün zu leuchtendem Smaragd. Blau und Grün nähern sich einander, in glimmendem Türkis. Das Wasser des Sees steigt. Große Wellen schwappen ans Ufer, zwischen die Farben. Verdünnen sie und lösen sie auf.

Grau wird wieder munter und sieht Sterne, es sind nicht die Sterne, die Graufarbe erinnert sich, dass sie einen Film gestartet hatte. Gezeichnete Formen bewegen sich. Grau sieht Figuren, die sich in einem grellen Raum mit bunten Wänden bewegen. Grau sieht jetzt genau hin:

Die Tür eines Lokals öffnet sich, zwei Frauen betreten den Raum.

Die Augen zweier Typen sind sofort auf die jungen Frauen gerichtet. Sie könnten Schwestern sein, beide etwas überdurchschnittlich groß. Schlank, aber nicht dünn. Mit japanischer Schuluniform, mit Röckchen. Sie setzen ihre Cat-eye-Sonnenbrillen ab. Sehen sich im Café um. Ein Tisch in unmittelbarer Nähe der Typen wird ausgesucht. Die Typen, die sich bis dahin im Café unterhalten hatten, schauen jetzt die anderen Geschehnisse ausblendend auf die Frauen. Es gibt Blickkontakt. Die Frauen sitzen den Typen direkt gegenüber. Eine der beiden hat große hellblaue leuchtende, die andere tief dunkelbraune Augen.

Nichts passiert. Man spürt die Spannung. Die Augen der Typen werden größer. Die Frauen trinken Bubble-Teas und Fruchtsäfte. Essen Croissants mit Honig.

Die Frauen stehen gemeinsam auf. Sie nehmen ihre Fruchtsäfte und setzen sich an den Tisch der Typen. Der Blutdruck und die Herzfrequenz der Typen steigen.

Eine Sprechblase plopt auf.

„Ich heiße Morgentau“, sagt eine der Frauen zu K.

„Hallo, K.“

„Mein Name ist Morgenblüte“, sagt die andere zu T und lächelt.

„Hallo, T.“

Stunden und Tage später.

T und Morgenblüte im Kino. K und Morgentau am Strand. T und Morgenblüte in der Sushi-Bar. K und Morgentau spazierend unter einem Regenbogen. T und Morgenblüte beim Schlittschuhfahren. K und Morgentau gemeinsam Udon-Nudeln kochend.

Wie im Zeitraffer sieht man die Sonne mehrmals auf- und untergehen.

T und Morgenblüte unter der bunten Lichtkugel in einer Disco. K und Morgentau lächelnd. T und Morgenblüte beim Picknick unter Kirschblüten in schillernden Rosatönen. K und Morgentau beim Baden in dampfenden Quellen vor Bergkulisse.

Schnelle Wechsel von Tag- und Nachtszenen.

T und Morgenblüte auf einem Hochhausdach zwischen den Wolken. K und Morgentau auf einer Wiese. T und Morgenblüte in anbrandenden Meereswellen. K und Morgentau im Fahrstuhl.

Sich langsam nach oben und in die Weite entfernende Kamerafahrt.

Plötzlich.

Telefon vibriert sichtbar. Nachricht von Morgenblüte. T freut sich. Schaut auf das Display:

„Ich mach Schluss. Ich trenne mich von dir!“

T sinkt zu Boden und bleibt tagelang so liegen.

Zur gleichen Zeit. K in einem winzigen Zimmer an einem Schreibtisch. Zerknülltes Papier liegt herum. Er schreibt einen Brief.

„Ich komme mir vor, wie in einem bösen Traum gefangen. Als du gesagt hast, dass du dich von mir trennen willst, ist mein Herz zerbrochen.“

K zerreißt den Brief und starrt leise schluchzend vor sich hin.

T wacht auf dem Boden liegend auf. Als es Nacht wird, betritt er bleich, zum ersten Mal seit Wochen, so erfährt man, die Straße vor dem Haus, um frische Luft zu atmen. Er sieht abgemagert aus, läuft durch gelbes halbdunkles Laternenlicht. Auf der anderen Seite der Straße läuft K, einen Brief in den Händen haltend. Er sieht dünn aus und wirkt zusammengefallen und trostlos.

„K“, ruft T leise.

Sie treffen sich zum ersten Mal seit langem.

„Was machst du hier?“

„Du siehst unglücklich aus.“

„Du auch.“

„Wenn du mir deine Geschichte erzählst, erzähl ich dir meine.“

Sie sitzen auf dem Bürgersteig und erzählen.

Es wird hell.

„Was soll ich jetzt machen.“

„Ich bin am Ende.“

„Sie hat einen Neuen.“

Sie schaffen den Brief weg. Es beginnt zu regnen.

„Ich habe seit Tagen nichts gegessen.“

„Stimmt!“, murmelt Grau mit schweren Lidern und schläft erneut ein.

Riesige Leinwand liegt auf dem Boden. Eintauchen in Farbe. Zehe voll Farbe. Atemluft gefriert. Zehe voll gelber Farbe. Hüpfen. Striche. Kleckse. Schwerfällig. Fußspuren. Farbgesabber. Hüpfen über Leinwand. Formen entstehen. Heizkörper. Stativ. Gestalt. Augen. Köpfe. Malende Füße fühlen sich gut an. Blaue Farbe. Alle möglichen Farben, rot, lila, braun. Flächen mit dem Fußballen. Rhythmisch hüpfend. Mehr Farbe. Fläche. Farbe tropft vom Fuß. Farbe löst sich von der Zehe wie sie will. Landet auf Bild. Wildes Geschmiere. Übermalen und weitermalen. Ein großes Boot entsteht. Farbige Füße steigen in das Boot. Das Boot legt ab. Wind, Wasser und Wellen. Auf hell gleißenden Horizont zu ...

Ein Display leuchtet auf. Es blinkt.

Grau wacht fröstelnd auf. Drückt mehrfach auf das Display.

Grau blickt sich benommen um, sieht, dass der Film noch immer läuft. Grau erkennt die Typen wieder. Liest: Trainingsdeck 3a.

„Aaah, schon wieder Training.“ Sagt K.

„3a ist doch auf Xenia, da ist doch die Luft immer so dünn.“ Sagt T.

„Verdammt, da müssen wir wieder die Klimaaggregate aufsetzen.“

Sie gehen zum Trainingsdeck. Die Tür öffnet sich.

Eine Computerstimme sagt: „Klimaaggregate aufsetzen. Klimaaggregate aufsetzen ...“

Die Trickfilmhelden nehmen die Aggregate. Sie sind 200 kg schwer. Setzen sie auf.

„Wo ist die blöde Bedienungsanleitung?“

„Fuck Computer.“

Die Computerstimme: „Zuerst den Helm aufsetzen. Kabel verbinden. Achtung. Schlauch 7 mit Rückenstück 14 verdrahten. Linksgewinde. Sauerstoffanzeige neu kalibrieren. Elemente auf Dichtheit und Funktion überprüfen ...“

Die Superhelden betreten das Trainingsdeck. Das Programm startet automatisch, nachdem die Tür schließt. Eine milchig-grüne Sonne bestrahlt eine steinige Oberfläche, die von feinkörnigem bläulichem Staub bedeckt ist. Große Felsbrocken und Schluchten zerklüften die Landschaft. Distelähnliche violette Pflanzen schweben flach über dem Boden. Es weht ein böiger Wind, der den blauen Staub in Schauern schüttet.

Die Superhelden nehmen die Trainingswaffen, die direkt neben der Tür bereitstehen. Fünf Meter lange Stäbe, an deren Ende sich je ein Boxhandschuh befindet. Jeder der Helden nimmt seine Waffe. Sie gehen. Ein Stück. Langsam. Die Klimaaggregate und die Waffen sind schwer.

Plötzlich. Der Wind kommt zum Erliegen. Die Superhelden, die sich gegen den Sturm gestemmt hatten, fallen hart auf den Boden. Langsames und mühevolleres Aufrappeln. Gerade noch rechtzeitig.

Der erste Feind naht. Ein schwarzgrünes Wesen mit blitzenden Augen läuft rasend schnell heran. Es fletscht wütend die spitzen Zähne. Aus dem Maul tritt eine glühende Flüssigkeit aus, die, wenn sie herunter tropft, dampfende Löcher in den Boden reißt.

Computerstimme: „Level: 1, Score: 0, Highscore: 10.000, Energielevel: full, Players: Power-T und Cosmic-K, hidden vitamine cookies: 10.“

„Achtung, Zotlet von links!“ Ein zotteliges Monster kommt bedrohlich näher. Die Helden holen aus. Treffer. 5 Punkte. Giftzahn getroffen. Boxhandschuh dampft wegen der Säure. Treffer. Zotlet zerplatzt. Innereien fliegen herum. Energielevel 80%. Pflanze getroffen. Punktabzug.

„Achtung Grokors von rechts!“ Zwei kleine, rundliche, kurzbeinige und aggressiv knurrende Wesen nähern sich rasend schnell. Die Helden holen aus. Pflanze getroffen. Punktabzug. Kampf mit Grokors. Treffer. Ein Groker beißt sich an Power-T fest. Energielevel sinkt rapide. Angriff. Dreher zur Seite. 100 Extrapunkte. Grokors erledigt. Energielevel 10%.

„Wir brauchen Vitamin-Cookies! Schnell!“ Score 350. Ein Blinken hinter einem Felsen. T kämpft sich langsam vor. K wird von zwei Zotlets gleichzeitig angegriffen. Eins erledigt. T erreicht mit letzter Kraft das Cookie. Kurzes Leuchten am Aggregat. Energielevel 80%.

Ausholen. Sprechblasen: „Fatzsch.“ „Bääm.“ „Kawumm.“

„Zieh Leine, Zotlet“, schreit Power-T.

Cosmic-K kämpft mit fünf Kreaturen gleichzeitig. T rutscht in eine Schlucht. Grokors beißen sich an seinem Kopf fest. K versucht, ein Cookie zu erreichen. Zotlet ist schneller. Frisst Cookie. Zotlet wird viel größer. K schlägt verzweifelt zu. „Wusch.“ „Zack.“ „Wusch.“ „Punsch.“ „Pflak.“ „Punsch.“ Aggregat beschädigt. Luftdruckanzeige. Zeiger geht schnell nach unten. Computerstimme: „Energielevel 5%. Lebenserhaltung negativ.“ Zoom auf schmerzverzerrte Gesichter. „Energielevel 4%. Luftzufuhr negativ.“ Giftzahn-Biss in Bein von K. Säure ätzt Loch in Anzug. Luftdruck sinkt. „Energielevel 3%.“ Cosmic-K ringt nach Luft. Röchelnd. „Energielevel 2%.“ Power-T schlägt gemeinsam mit den in seinen Kopf verbissenen Grokors auf dem Grund der Schlucht auf. Auf scharfkantigen Steinen, die aus einem grün blubbernden, giftig dampfenden Fluss herausragen. Die Grokors heulen laut auf vor Schmerzen. Dabei lassen sie T's Kopf kurz los, um danach gleich wieder um so fester zuzubeißen. Computerstimme: „Achtung.“ „Gehirndruck übersteigt Grenzwert.“ „Energielevel 1%.“ Dauerleuchten von grünen Schmerzdetektoren. Computerstimme Dauerton: „Achtung. Energielevel lebensbedrohlich. Achtung. Schmerzüberflutung. Achtung. Devitalisierung in Sekunden:

9 ...

8 ...

7 ...

6 ...

5 ...

4 ...

3 ...“

Grau kann nicht mit hinsehen und dreht sich zur Wand. Die Farbe presst die Stirn verzweifelt gegen die starre graue Fläche und liegt so lange regungslos. Erschöpftes Abgleiten in den Schlaf. Grau träumt.

Ich bin ganz grau und drücke eine gräuliche Türklinke herunter und betrete den Raum. Ein Zimmer in Graunuanen. Darin eine hellgraue Silhouette. Worte wie in Watte. Wiedererkennen, ohne zu wissen, woher. Ich werde gefragt, ob ich eine angenehme Fahrt hatte. Ich antworte, setze mich auf die cremegraue Couch. Hole einen mittelgrauen A5-Notizblock aus meiner grauen Umhängetasche. Blassgrautransparenter Schweiß perlt von der Haut, ich streife mein graugemustertes Shirt ab. Ich werde gefragt, warum ich hier bin. Ich sehe Brüste. Erregt und in Grautönen. Mir wird gesagt, die Brüste seien keine Brüste im eigentlichen Sinn, das bedeute, so wird gesagt, dass sie nicht behandelt würden, sie stünden vielmehr in meiner Obhut. Eine graugeblünte Bluse wird langsam von oben herab aufgeknöpft. Eine spielerische Geste berührt den Nabel und fährt aufwärts über Bauch und Seiten, berührt grau durchdrungene Nippel. Man sagt mir, die Außerirdischen würden Kappastrahlen benutzen, um die Gehirne zu kontrollieren und ihnen Energie absaugen. Ich berühre mit den Fingerspitzen die fremden Brüste. Nähere mich ihnen mit meinem Mund. Begehre, meine Lippen auf die grauschimmernde Rundung zu pressen. In diesem Moment verwandelt sie sich in einen Apfel. Gierig öffne ich meinen Mund, beiße dabei ein Stück ab. Pfirsichsüßer Geschmack. Mir wird jetzt gesagt, dass es Fotos einer Gerichtsverhandlung gebe. Ich möchte sie sehen. Eine Hand rutscht langsam unter einen graugewebten Rock. Es wird mir gesagt, dass ich das unbedingt tun sollte, dass ich aber vorher noch etwas Wichtiges erfahren müsste: An allem seien die Geschworenen schuld, die Richterin, der Therapeut, der Wärter, der Direktor, die Maler und die Farben. Die Hand öffnet den Reißverschluss des graugewebten Rockes. Ich sehe, wie eine Hand sich durch die Haare streicht. Die arabeskenhafte Bewegung wogt durch die graugezeichnete Silhouette, elektrisiert die feinsten Grauporen meiner Haut. Schlichte, halterlose Strümpfe und gespreizte Beine auf cremegrauer Couch. In die vibrierende graue Haut ist ein Schriftzug eintätowiert: NEUER AUFTRAG.

Computerstimme: „Achtung! Neuer Auftrag. Neuer Auftrag!“

Die Trickfilmhelden entledigen sich der Waffen und Aggregate. Die Grokors und Zotlets schweben starr. Sie lesen den Auftrag. Für sie bereit liegt eine Schachtel mit geheimnisvoll blinkenden Stiften.

„Wir wissen, was wir zu tun haben.“

Heroische Synthesizermusik ertönt. Computerstimme: „Go, Superheroes, Go!“

Sie sprinten zu den Ausgangsschächten. Sprung. Kopfüber. Schnell. Dunkel. Lichtpfeile rasen vorbei. Kurve. Tunnel. Looping. Licht.

K und T landen in einem kleinen Raumschiff mit der Aufschrift „F3DHS“.

„Toll, dass wir jetzt endlich das neue FlyingDiggingDrivingDivingHighspeedMobil gekriegt haben.“

„Bin schon gespannt, ob das wirklich Überschall im Wasser kann.“

„Ja und ob das Handling wirklich so gut ist, wie alle sagen.“

„Das Cockpit ist wirklich gut geworden. Findest du nicht?“

„Ja schon. Ich finde nur das Farbfinish nicht so toll. Weißt du noch unser rot lackiertes Mobil.“

„Ja das war schön. Jetzt sind die Jets alle nur grau ...“

„Dafür geht das Ding hier ab wie eine Rakete.“

„Schnall dich lieber mal an.“

„Los geht's ...“

Morgens, noch vor Sonnenaufgang, startet aus einer getarnten Luke inmitten eines Platzes zwischen Wolkenkratzern, Metrorolltreppen und Menschenströmen das F3DHS-Mobil. Ampeln schalten auf Dauerrot, automatisch werden Absperrzäune hochgefahren. Ein Stau entsteht. Ein bläuliches Licht wird in einer runden Öffnung im Boden sichtbar. Das blaue Licht wird heller. Es überstrahlt die gerade aufgehende Sonne und die Leuchtreklamen. Staunende Augen sind auf die Lichterscheinung gerichtet, als das F3DHS-Mobil mit unglaublicher Geschwindigkeit herauskatapultiert wird. Es ist ein kurzes „Blöp“ zu hören.

Das Licht und die Luke sind wieder verschwunden. Der Verkehr strömt weiter.

Das F3DHS-Mobil rast in Richtung Erdumlaufbahn. Darin am Steuer sieht man K und T mit navigierenden Bewegungen am Cockpit.

Wusch. Wuuuuschs.

Die Sauerstoffschicht ist bald verlassen.

„Achtung, nach rechts!“

Ausweichen vor Satellitenteilen.

Milliarden Sterne werden vor ihnen sichtbar.

„Achtung, ich schalte jetzt die Transparenz auf Maximum.“

„Klick. Klick.“

„Dreh.“

„Klick.“

Das F3DHS-Mobil ist transparent. Schwarz wie das All. Sterne leuchten hindurch.

„Tack. Tack.“

„Tack. Tack.“

Weltraumkoordinaten werden eingegeben. Zoom auf das All mit unzähligen Sternen.

Grau schläft ein.

Alles schwarz ... Tasten nach Farben ... Wo sind die Wände? ... Ich male eine Art Feuerwehrauto ... alles voller Punkte ... paar Akzente setzen ... Wo sind die Farben? ... teuer ... zu teuer ... Wände komplett mit Leinwänden behängen ... kein Weiß ... kein Grün dabei ... Abschreiten des Raumes ... Schritte nach links ... Taumeln nach rechts ... Fallen nach hinten ... Kriechen nach vorn ... tastend auf Boden ... Farbtube ... lese auf Etikett: Leuchtendes Orange ... öffne die Kappe ... drücke auf die Tube ... sehe Farbe herausfließen ... sie ist grau ... schleimig graue pastose Masse ... schaue erneut auf das Etikett ... da steht jetzt: GRAU.

Grau öffnet erschreckt, verwirrt und erschöpft die Augen. Der Film läuft immer noch.

Ein riesiges rundlich Raumschiff taucht auf. Es sieht aus wie der Mond, nur eckig. Riesig mit Luken, Fenstern und spitzen Tentakeln.

„Endlich! Da ist Klara“, ruft einer der Trickfilmabenteurer.

Grau ist jetzt hellwach. Sieht, wie pulsierende Lichtstrahlen gebündelt das leuchtende Objekt in Richtung des Erdplaneten verlassen. Farbige Leuchtimpulse mit hoher Energie rasen von der Erde am F3DHS-Mobil vorbei. Sie werden in das majestätisch schwebende Technikmonster aufgesaugt, welches seinerseits graue Lichtquanten ausstrahlt.

„Gleich geht's los. Sieh mal nach der Ausrüstung!“

„Gib sie gleich in den Reduktor.“

„Jetzt!“

Pffhhh.

Schrift: „Reduktion erfolgreich. Massekomprimierung 95%“

T nimmt eine handliche Box von ungefähr 20 cm Seitenlänge aus dem Reduktor. Alles drin.

„Gut gemacht, T!“

Das Klara-Objekt kommt immer näher.

„Da vorn!“

„Negativ, oh nein, nichts zum Andocken.“

K steuert das F3DHS-Mobil um die Klara-Station herum.

Sterne gleiten vorbei. Seitlich. Pulsierend. Explodierend. Oben. Unten. Drehend.

„Rattattatttatat.“

„Oh Nein!“

„Verdammt Dreck.“

Ein Quant Kappa-Strahlung trifft das Mobil mit voller Härte. Alles wird durchgeschüttelt.

„Sie haben uns entdeckt, T!“

„Festhalten, K!“

„Wir driften ab!“

„Wir verlieren den Kurs!“

Klara entfernt sich. Das Mobil folgt trudelnd den Gesetzen des Alls.

„AHHHHHHHH!“

Zoom auf geweitete Pupillen.

„Oh nein!“

Das Mobil gerät in die Nähe eines Wurmlochs.

„Ein Schneckenloch!“

„Rückschub, T!“, schreit K.

Das schneckenförmige Wurmloch zerrt unerbittlich am F3DHS-Mobil.

Grau fällt in einen Sekundenschlaf.

Ausstellung in einem hellen hohen Raum mit Licht von oben. Kunsthochschule. Prüfung. Viele Studenten und Professoren sind da. Ich stehe vor meinen Bildern und fange an, in kurzen, abgehackten Sätzen zu stottern. Aus meinem Mund kommen Wortfetzen wie „zi-zitrong-ge-gelb“, „ka-karrminrot“, „ultrama-ma-marinblau“, „g-g-gg-grasgrün“. Eine Professorin spricht auf mich ein, dabei wird ihr Gesicht wie ein Ballon immer größer. Der Mund ist jetzt riesengroß und direkt vor mir. „Jetzt hören Sie mir mal zu. So geht das nicht. Sie können doch nicht einfach grau und grau machen. So wird das nichts. Es gibt da bestimmte Spielregeln, und wenn Sie weiter hier studieren wollen, dann müssen Sie sich Regeln unterwerfen. Sie haben wohl überhaupt nichts verstanden?“ Von den Wänden wie ein Echo hallte es zurück „Regeln-Re-geln-geln-geln ...“ Ich stammle. „A-a-a-ber d-die F-fa-farben ... jeder k-ka-ka-nn sie sehen.“ Ich drehe mich zu meinen Bildern herum und sehe: alle grau. Eine Orgel ertönt. Die Studenten singen mit Engelsstimmen im Chor: „Deine Bilder sind alle Mist. Was glaubst du, wo du hier bist?“ „I-i-i-in d-d-der Ku-ku-ku-...“ Die Professorin zeigt auf mich. Alle lachen. Lachende Münder kommen näher. Sind überall. Ich möchte so laut wie möglich schreien: „FARBEN!!!“

„RÜCKSCHUB!!!“

Aber es ist zu spät.

Fassungslosigkeit in den Gesichtern. Die Beschleunigung drückt sie mit brutaler Kraft gegen die Designer-Frontverkleidung des F3DHS-Mobils.

Spiralschneckenförmige Farbmeere.

Karminrot.

Krapplack.

Zinnober.

Kadmiumorange.

Indischgelb.

Zitronengelb.

„Wuuuuuuuhhhhschhhhh.“

Permanentgrün.

Chromoxidgrün.

Cyanblau.

„Wuuuuuhhhhschhhhh.“

Helioblau.

„Saaaaauuuuuussss!“

Ultramarinblau.

Violett.

Sie schießen aus dem Schneckenloch heraus. In das offene All. Endlose Weite.

Ein Moment der Ruhe ...

Das Mobil schwebt.

„Blöp.“

Blick zurück. Das Schneckenloch schließt sich.

Schier endloser, grenzenloser Raum.

„Wir sind in einem neuen Sextanten“, bemerkt T leise.

„Das kann doch nicht wahr sein!“

Sie fangen an zu rechnen. Zahlenkolonnen ...

Endlich.

T weint.

K schluchzt.

„Wir sind 320 Lichtjahre entfernt.“

„Wir müssen irgendwie zurück zu Klara und unsere Mission vollenden!“

Grau ist wieder eingeschlafen.

Ich laufe durch das Dunkel, Silhouetten von Bäumen, oben dicht, unten kahl, grau und dunkel wie Schatten. Schritte, grauer Kies knirscht unter den Füßen, eine Taschenlampe wirft einen grauen Lichtkegel auf einen Haufen, ich sehe hin, es wimmelt von Käfern. Um mich eine flache Landschaft, ein anthrazitgrauer See, der Himmel und das Wasser gleichgrau, dahinter im nebligen Nichts hellgrau leuchtende Punkte. Grau. Grüngrau die Vegetation, dunkel. Ich bin voll am Wolf, denke ich. Weites

graues Grasland. Prärien und Büffel.
Ich sitze auf einem grauen Felsmassiv. Ich konnte nicht mehr sagen, woher ich kam, erinnere mich nur noch an eine Werkstatt mit einem grauen Auto, einem defekten grauen Auto. Ein alter grauer Volvo mit eingeschlagenen Fenstern und einem verrosteten ausländischen Nummernschild. Ein alter grauer Wolf. Ein altes graues verlassenes Ferienhaus mit grauen Graffiti auf dem bröckeligen Putz. Und einen grauen Zaun, über den ich kletterte. Niemand ist mir begegnet. Ich sitze auf dem grauen Felsen, mein Gesicht ist von einem dichten grauen Bart überwuchert. Da sind graue Silhouetten. Die grauhaarigen Mitarbeiter der Autowerkstatt kommen immer näher, über das dunkle Feld. Sie bringen mir einen noch lebenden Wolf. Sie hätten ihn für mich in Fallen gefangen, sagen sie. Und sie sagten, dass ich Der-mit-dem-Wolf-malt heißen würde. Da schlug ich mit einem einzigen Hieb eines abgesplitterten Steines dem Wolf den Kopf ab und bemalte mit dem frischen, gräulichen Blut die Felsen mit mir unbekanntem Zeichen und Strukturen. Den Wolf hielt ich dabei fest. Ich fing an, mit dem Wolf zu tanzen. Der Wolf wurde in meinen Händen immer weniger. Bald gab es keinen Wolf mehr, mit dem ich hätte malen können und die schon vorhandene Malerei auf den Felsen wurde nach und nach von einem plötzlich einsetzenden warmen Regen weggespült.

Grau blinzelt schläfrig. Alles unscharf. Der Film läuft noch. Langsamer Fokus auf das Display.

Das F3DHS-Mobil fliegt an Galaxien vorbei. Sterne und Planeten gleiten vorbei.

Einblendung: „Ein Jahr später.“

Sie nehmen Kurs, an Eruptionen einer rot leuchtenden Sonne vorbei. Sie nehmen Schwung in der Umlaufbahn eines sich schnell drehenden roten Planeten. Tauchen immer wieder und immer schneller in den Planetenschatten ein um dann wieder auf der von dem Stern beleuchteten Seite ...? Wunderbare Lichtspiele, um dann tagelang auf ein Galaxiensystem zuzufliegen, welches nur langsam näherkommt. Staub und Gas, geformt von Milliarden Lichtjahren, richten sich auf wie feuerspeiende Drachen, wie brüllende Raubtiere oder wie Finger, die auf die Unendlichkeit zeigen.

Einblendung: „Zwei Jahre später.“

Sie sind auf Kurs, durchqueren die Ringe eines Planeten. Kompliziertes Manövrieren durch unzählige Gesteinsbrocken eines explodierten Mondes. Unzählige Sterne. Galaxien die sich voneinander entfernen. Miteinander tanzende Sterne. Dahinter öffnet sich die besternte schwarze Allfläche, gibt hinter ihrer gerissenen Membran einen Blick in das kosmische Labor der Schöpfung frei. Licht in nie gesehenen Farben, in alles überflutender Dichte.

Einblendung: „Drei Jahre später.“

„K, uns geht der Treibstoff aus.“

„Die Lebensmittel werden auch knapp.“

Einblendung: „Vier Jahre später.“

Notlandung auf unbekanntem Planeten der Sapiens-Klasse. Dunkles violettes Licht. Lautes Geschrei flinker glibbriger neongrüner Tiere. T hält sich die Ohren zu. Dichte urwaldähnliche Vegetation. Fluoreszierende Blätter und Blüten. „Ganz schön heiß und drückend hier.“ Auffallend viele Kleinstlebewesen.

Die Trickfilmhelden roden mühevoll eine kleine Fläche. Knurrende Mägen.

„T, bau hier eine Basis auf, ich versuche uns etwas zu Essen zu fangen.“

Das fünfte Jahr.

Erste Erfolge im Fangen der kleinen, schnellen Lebewesen und deren widerwilliger Verzehr mit angewiderten Gesichtern. „Eklig.“ „Schnell hinterschlucken!“ Echte Zotlets und Grokors mit scharfen Giftzähnen bedrohen das Leben von T und K.

T setzt Leinsamen des letzten Stückes Vollkornbrot aus, um Ackerbau zu betreiben.

„Mein letztes Stück Vollkornbrot.“

Grau seufzt.

„T, hier!“

K gibt T ein Stück glibbriges Neonfleisch, welches er vorher in einer dampfenden Flüssigkeit erwärmt hat.

„Iss das!“

„Ich bin, äh war Veganer.“

Grau schluckt.

Das sechste Jahr.

Schweigend kauen sie auf grünlichen Planetenbewohnern.

Grau nickt ein. Träumt: Graue Fliegenmaden wachsen wimmelnd in der Tränenflüssigkeit unter Graus Augenlidern. Ernähren sich von Graus Augäpfeln. Grau schreit blinzelnd auf.

Das siebte Jahr.

Erste Erfolge im Ackerbau.

„Treibstoff. T, finde eine Lösung!“

Das achte Jahr.

Der Ackerbau expandiert. Versuch der Züchtung von den am besten der schlecht schmeckenden Bewohner.

T: „Ich habe eine theoretisch mögliche These über eine eventuelle Treibstoffsynthese.“

K reibt sich die Bewohnerreste aus dem Gesicht.

„Super! Organisiere alles Weitere!“

Das neunte Jahr.

Lange Bärte zieren die Gesichter. Wirre Kopfhaare und Augenbrauen haben einen grauen Schirm über den Augen gebildet und schützen vor der grellen violetten Sonne.

Das zehnte Jahr.

Depressionen.

Das elfte Jahr.

Große weiträumige Ackerflächen sind errichtet. K erzielt erste Erfolge im Züchten der Bewohner. Beobachtet wehmütig deren Fortpflanzungsrituale.

Das zwölfte Jahr.

Die erste Talsperre wird in Betrieb genommen. Bewässerungsanlagen werden eingerichtet. Immer größere Flächen werden gerodet. Gezielte Verfolgung der Planetenbewohner.

Das dreizehnte Jahr.

„T, um unseren Auftrag zu erfüllen, müssen wir den Planeten in ein einziges großes Kraftwerk aus zehn Milliarden Bewohnern umwandeln.“

Das vierzehnte Jahr.

Eine riesige Zuchtanlage wird errichtet. Das Schreien der glitschigen Tiere wird immer lauter. Übersteigt allmählich die Schmerzgrenze. T entwickelt spezielle Ohrschützer.

Das fünfzehnte Jahr.

Sepiafarbene Rückblenden: T und Morgenblüte beim Picknick unter Kirschblüten in schillernden Tönen. K und Morgentau beim Baden in heißen Quellen vor Bergkulisse.

Das sechzehnte Jahr.

Durchbruch in der Unterdrückung der Bewohner. Erste industrielle Energiegewinnung. Einrichtung der ersten Kraftwerke, die mit Millionen getöteter Bewohnerlebewesen betrieben werden. Vervielfachung der Energiegewinnung durch Vernetzung der Kraftwerke zu Clustern.

„Meinst du, die Bewohner haben Gefühle?“

„Wir haben unseren Auftrag zu erfüllen, und können uns darüber keine Gedanken machen.“

Das siebzehnte Jahr.

Endgültige Herrschaft über den Planeten. Alle Bewohner befinden sich in Kraftwerken, Zuchtanlagen oder sind ausgerottet. Angstvolles Dauerschreien der gequälten Lebewesen. Entwicklung verbesserter Ohrschützer.

Das achtzehnte Jahr.

Grau seufzt schläfrig.

Das neunzehnte Jahr.

Großindustrielle Ausbeutung der Bewohner. Anlegen von Treibstofftanks.

Das zwanzigste Jahr.

Mobilmachen des F3DHS-Mobils.

„Wir haben einen Auftrag.“

„Volle Fahrt Richtung Klara.“

Grau gähnt, schließt die Augen und schläft ein.

Rolltreppe.

Gelblichgraue U-Bahn kommt näher. Eine Person an der Haltestelle mit einer Zigarette in der Hand. Sie hat normale Haut, an den Armen, mit Farbe, so wie Haut nun mal aussieht. Aber im Gesicht hatte sie keine Farbe mehr. Und sie hat graue Haare, also so weißgräuliche Haare, und auch ihr richtiges Gesicht war einfach nur grau. Da war kein gelbes oder braunes oder rotes Pigment mehr dabei. Ich sehe ihr in die Augen. Echt gruselig.

Ich habe eine Sonnenbrille auf. Ich öffne meine Jacke. Zünder und verkabelte Drähte kommen darunter zum Vorschein. Leute schreien. Angst breitet sich aus. Die U-Bahn kommt näher. Ich habe mir einen Gürtel umgeschnallt mit Farbtuben. Die Tuben sind schwarzgrau. Sieht aus wie ein Bombengürtel. Aber es befindet sich kein Sprengstoff darin, sondern kleingemahlen und mit Leinöl zu pastosem Farbbrei vermischt:

Graue Blütenblätter

Ein Weinkorken

Pfefferkörner

Kaffeesatz

Ein Stück Butter

Ein Wachskerzenstummel

Zigarettenstummel

Asche der Zigaretten

Ein Streichholz

Reibfläche zum Entzünden des Streichholzes

Holzspäne vom Stiftespitzen

Pigmentpulver, mittelgrau

Ölfarbrete, angetrocknet in einer Dose (in den Farbtönen Zinnobergrau, Kobaltgrau, Karmingrau und Orangegrau)

Ein Büschel graue Haare

Ein aufgerissener Briefumschlag mit der Aufschrift: „Für Grau“

Plötzlich Licht. Luftzug. U-Bahn kommt. Ich steige mit dem Bombengürtel ein. Leute schauen schweigend auf den Fußboden.

Ich stehe reglos mit dem Bombengürtel. Sage nichts. Die U-Bahn rast durch den Tunnel. Eine Haltestelle kommt näher.

Langsames Bremsen. Öffnen der Türen. Mit bewegungsloser Miene trete ich mit der Sonnenbrille und dem Bombengürtel aus der Bahn. Jetzt geht alles sehr schnell. Gewehrläufe sind auf mich gerichtet.

RATATATATATATATATATATA!! RRRATATATATATATAATTTAAATTTAAATTT!!!!

Ich sinke stumm zu Boden, wo sich bereits eine graue Blutlache gebildet hat.

Grau reißt verstört die Augen auf, holt panisch tief Luft und atmet sie erschöpft wieder aus. Die Cartoon-Szenen zeigen das Raummobil, fliegend durch das All. Die graue Farbe kann nicht sagen, wie viel von dem Film sie verpasst hat.

Ein rundes Objekt taucht vor den animierten Helden auf.

„Klaaaaaaaaa!“

„Endlich!“

Freudentränen in den Augen der inzwischen bärtigen, grauhaarigen Figuren.

Das F3DHS-Mobil transparent, Licht scheint hindurch. Man erkennt die Umrisse des Mobils am Rand anhand von Lichtkrümmungen. Klara wird umkreist.

Das Mobil verzögert, schwebt eine Zeit lang transparent vor der runden Raumstation mit vibrierenden Tentakeln.

„Dort können wir andocken.“

„Adapter aktivieren.“

„5log3int*go7“

„Los.“

Ein Strahl aus dem Mobil erfasst einen der Tentakel. Dieser verliert sofort seine Farbe, die zuvor zielgerichtet ausgesendeten Energieimpulse irren planlos durch das All.

Das Mobil ist über den Strahl mit der Station verbunden.

„Es geht los.“

K und T innen.

Sie blicken sich um.

In dem Kraftfeld, vor dem sie jetzt stehen, befindet sich deutlich sichtbar, die zentrale Einheit von Klara: eine Plasmastruktur, schwebend über einem Tastenfeld. Pulsierende Lichtenergie lässt die Form ständig wandeln. Kappastrahlen werden in unglaublich verdichteter Form verarbeitet.

Diese Plasmastruktur müssen T und K zerstören, erfährt man, um ihr Versprechen einzulösen, welches sie vor über zwanzig Jahren gegeben haben: ihren Auftrag zu erfüllen und Klara zu zerstören.

„Nur wie?“

„Das Kraftfeld schließt alles ab.“

„Du musst das Kraftfeld deaktivieren, T!“

„Ok, ich versuch's.“

Plötzlich tauchen Roboter auf, welche die Helden mit allerlei verschiedenen Waffen angreifen.

„Kümmere dich um das Kraftfeld T, ich halte die Roboter in Schach.“

T baut hektisch Aggregate auf. T gibt Parameter ein. Das Kraftfeld flackert, doch bleibt stabil.

Roboterangriff auf K.

„Punsch.“

„Pfack.“

„Zoik.“

„Aua.“

Säure verdampft.

Erneuter Angriff.

Endlich: Das Kraftfeld ist verschwunden.

Ein Roboter zerplatzt in der Luft während eines Sprungs auf K. K weicht der Säure geschickt aus.

Endlich ist alles frei. Sie dringen zur Plasmakugel vor. Beschießen sie mit einer Verdampferwaffe.

„Peng. Peng.“

Ein größerer Schub Kappa-Strahlung entsteht.

Beschuss mit großer Laserwaffe.

„Peng. Peng.“

Der Schuss sofort vom Plasma rückstandsfrei absorbiert.

Dauerfeuer. Die Energie des Beschießens der Plasmakugel nutzt diese für sich aus, um zu wachsen.

„T, mach was!“

T probiert alles.

Alle Zahlencodes.

Nichts.

Nichts.

Nichts.

„Ach Scheiße, friss das, Klara!“

T und K rollen ein Tuch aus. Eine Malerei. Rote und grüne Pinselstriche mit blauen gestischen Linien dazwischen und hier und da ein entschiedener und überlegter Wusch von schwarzer Farbe. Sie halten die Bildfläche vor das scannerähnliche Tastenfeld, über dem die Klara-Plasmakugel schwebt.

Plötzlich. Die Plasmakugel bricht in sich zusammen. Alarmierende sich steigernde Sirengeräusche in der Station. Ein Countdown. K und T rennen hastig zum F3DHS-Mobil.

Klara explodiert.

Das Mobil entfernt sich

Grau schläft ein.

Ich stehe auf einer Bühne, alles grau. Viele Menschen, sich im Hintergrundgrau verlierend. eine Masse. Ich habe eine Gitarre in der Hand, ich fange mit dem Song an. Ich bin dankbar, ich wurde extra hierhergefahren. Mein Auto war kaputt, man redet in einer fremden Sprache, ein Wörterbuch, das Auto rast durch die Gassen. Dunkel. Düster. Ein grauer Marktplatz, graue Kirchtürme. Das Hotel war am Anfang leer. Ich wollte etwas essen, doch stehe stattdessen auf dieser Bühne. Ich bin ganz allein auf der Bühne. Der Raum ist eine barocke Opernkulisse. Alle Zuschauerränge und -logen sind bis auf den letzten Platz gefüllt. Da spiele ich den zweiten Song. Die Hände spielen wie von selbst, niemand weiß, warum. Ich bringe nur ein dissonantes Geräusch zustande, ich bin frustriert. Ein Glas zerspringt. Da verwandelt sich die Gitarre in eine Kettensäge. Die Zuschauer beginnen den Saal zu verlassen, das macht mich noch wütender. Ich konnte nicht alles genau erkennen, es ging sehr schnell. Ich spielte den Song einfach weiter. Auf der Kettensäge. Dissonant und verzerrt. Die Leute auf den Rängen und im linken Flügel wurden aufgeschreckt und gerieten in Panik, manche standen auf, doch auf einmal waren sie alle wie gelähmt vor Entsetzen, denn ich hatte eine riesige Motorsäge in den Händen, mit der ich mich von der Bühne in die Zuschauerreihen springen sah. Ich spielte weiter, als ob ich meinen Frust so vertreiben könnte. Dann ein seltsamer Moment der Ruhe. Ich begegnete Augen, weiß und schwarze Pupille. Die Töne schienen für einen Augenblick in der Luft zu schweben. Ich schaute hinein. Da sah ich eine Wiese, Menschen, die Schafe hüten, Schiffe, die übers Meer fahren, zwei Liebende sich auf einem Bett umarmen, einen Garten mit blühenden Blumen. Dann trübte der graue Schleier einer Träne die Sicht, wurde zu einem Spiegel, in dem ich mich sah, wie ich dastand: grau, vor grauem Hintergrund, mit grauer Kleidung und einer

grauen

Säge.

Da startete ich erneut den Motor des inzwischen riesengroß gewordenen Sägeinstruments. Ein ohrenbetäubender Lärm zerriss die Trommelfelle, verstärkt durch den raffinierte Akustikbau der Barockbaumeister. Glatter Marmor mit goldgrauen Arabesken in

variantenreichen

Helldunkeltönen

gemustert.

Alle wie gelähmt. Bevor jemand reagieren konnte, hatte ich die mittleren Reihen im Parkett erreicht, sprang mit einem gewaltigen Satz zwischen die Zuschauer und ließ unaufhaltsam die Motorsäge kreischend kreisen. Was getroffen wurde, das wurde sofort zerteilt. Köpfe, Beine, Arme und Gedärme. Man versuchte gestikulierend bis zuletzt auf mich einzureden. Umsonst. Mit einem Hieb zertrennte ich die Gestengestalten in je zwei Hälften, am Kopf ansetzend. Ich verrichtete gründlich mein blutiges Handwerk. Mit der Kettensäge, deren Sägeblatt inzwischen so groß wie ein ausgezogener Esstisch war, ging ich nacheinander durch alle Reihen. Ich hielt die Säge waagrecht und zersägte gleichzeitig die Zuschauer zweier hintereinander liegender Reihen. Ich setzte tief an, so dass alle erfasst wurden, egal ob groß oder klein. Die Bestuhlung wurde dabei auch mit zu gräulichem Kleinholz gemacht. Deutlicher Sägelärm und Angstschreien der Opfer. Graues Blut spritzte überall und bedeckte den Boden und auch die Wände. Alles war voller abgetrennter Gliedmaßen, auf denen ich manchmal ausrutschte und dann wütend um so heftiger drauflos mordete. Wenn jemand zu fliehen versuchte, holte ich ihn blitzschnell ein

und zerschredderte ihn mehrfach in kleine Teile. Das blutgrau triefende Sägeblatt raste noch durch die Luft und zersplitterte die Marmorsäulen, als längst alle tot waren. Ich hatte in wenigen Minuten gründlich gearbeitet. Ich schaltete die Kettensäge erst ab, als der letzte wimmernde Klagelaut verstummt war. In den unteren Reihen ein graues Meer von Blut. Ein Gewimmel aus Blut, Fleischbrocken und Knochensplintern der noch warmen grauen Leiber, die in einem Blutsee schwammen, der immer höher stieg.

Grau schreckt schweißgebadet auf. Atmet keuchend, reißt die Augen auf und blickt sich um. Eine kleine Fliege setzt sich auf Graus Hand. Der Film läuft immer noch.

K und T sind offensichtlich zurück auf der Erde. Fahren lässig im Trickfilmmobil. Landschaften in schrillen, bunten Farben ziehen vorbei. Sie schalten das Radio ein und hören coole Musik. Sie passieren den Eiffelturm, das Empire State Building, den Tokyo Tower. Die Sonne geht unter und wieder auf.

Auf der Straße steht ein Schild: Einsatzort rechts abbiegen. Sie biegen rechts ab. Vollbremsung. Reifen quietschen. Da ist ein riesiger Zaun. Sie sprengen den Zaun. Sie drehen die Musik lauter. Vollgas durch das Loch im Zaun. Sprechblase: „Pack die Buntstifte ein!“ Sie betätigen den Schleudersitz, landen mit Gleitsegeln auf dem Dach des Gebäudes. Seilen sich ab, schlagen ein Fenster ein und stehen in einem kleinen weißen Raum. Darin eine Krankenschwester. Sie war dabei, Spritzen mit Beruhigungsmitteln zu sortieren. Ihre Augen weiten sich hysterisch. Sie möchte schreien. Die Superhelden fesseln und knebeln sie blitzschnell.

Auf dem Schild auf Ihrer Brust steht der Name: Mittagsblume.

„Ok, Mittagsblume, willst du bitte ruhig sein?“ Sie nickt. Sie lösen den Knebel „Mittagsblume: Wo sind die Maler?“

Mittagsblume ist still.

K hat eine Idee: „Bitte Mittagsblume! Sag uns, wo die Maler sind, wir wollen sie befreien!“

Sie zeigt ängstlich die Richtung mit dem ungefesselten Arm.

Angreifer der Security tauchen am Ende des Ganges auf. Mit Rüstung. Muskulös. Waffenbepackt. Zielend. Immer näherkommend. „ERGREIFT SIE!“ „TOT ODER LEBENDIG!“

„Gut, dass wir die Tarnkappenaggregate dabeihaben!“ K entriegelt mit eintrainierter Bewegung das Aggregat und setzt die Tarnkappe auf. K grieselt. Wird kleiner. Wird unscharf. Bekommt Löcher. Ist unsichtbar.

T setzt ebenfalls sein Tarnkappenaggregat auf. T grieselt. Er wird nicht kleiner. Er bekommt keine Löcher. Er leuchtet grün und bleibt sichtbar! „Verdammter Mist!“

„Fuck, wahrscheinlich Schäden an der Elektronik.“

Die Angreifer lachen.

T nutzt die Gelegenheit. Er zückt seine Waffe und richtet sie blitzschnell auf die Angreifer. Aber die Waffe hat sich in eine Gurke verwandelt.

Die Angreifer lachen lauter.

Da, auf einmal, Anruf per Funk: „Das Essen ist fertig, wann kommst du nach Hause?“

„Mama, ich kann gerade nicht reden.“

„Du hast vergessen, den Zotlet zu füttern!“

Die Angreifer lachen noch lauter.

„Tut mir leid, ich kann jetzt nicht länger telefonieren, bin in einer wichtigen Konferenz, gehe dann noch mit K Squash spielen.“

Die Angreifer prusten vor Lachen.

T ist wütend. Er schneidet blitzschnell die Gurke in hauchdünne Scheiben und wirft sie nacheinander mit lichtgeschwindigkeitsähnlichem Tempo auf die Angreifer. Sauber durchtrennen die Gurkenscheiben die Hälse der Security. Die Köpfe kippen nach hinten weg. Blut spritzt alles voll. Die am Boden liegenden abgetrennten Schädel lachen immer noch.

In der Zwischenzeit hat K die Zelle der Maler in der geschlossenen Hochsicherheitsabteilung erreicht. Er setzt die Tarnkappe ab, um eine Kapsel zu schlucken. Die Kapsel wirkt sofort. Er schrumpft. Zwei zusätzliche Beine wachsen ... Er ist eine Ameise.

Entspannt spaziert K durch den schmalen Spalt unter der Stahltür und gelangt in die enge Zelle. In dem vollständig mit Gummi ausgekleideten Raum hüpfen die Maler hin und her. Ihre Füße sind zusammengebunden. Die Hände sind sicher hinter dem Rücken verschnürt.

Die Wirkungszeit der Transformationskapsel läuft ab. Es knackt. Beine schrumpfen. Die Ameise wird größer. Flossen wachsen. Eine längliche Form. Es wächst. Das Etwas hat die Größe von K erreicht. Es wird größer. Das ist nicht K.

Eine Flosse wächst auf dem Rücken. Glatte, graue Haut. Irgendetwas ist schief gegangen. Schnabelartig abgesetzte Schnauze. Die schmale Zelle ist fast voll. Die Maler hüpfen ängstlich in der letzten noch freien Ecke. Es ist groß, etwa vier Meter lang. Das ist nicht K.

Stattdessen: Ein Säugetier. Meeresbewohner. Gehört zur Familie der Zahnwale. Hochentwickeltes Zentralnervensystem. Unterwasserortungssystem.

Ein Delfin liegt quer in der Zelle. Er hat Buntstifte zwischen den Zähnen. Die ängstlichen Maler sehen mit weit geöffneten Augen auf die Buntstifte und hüpfen gedankenlos über den Delfin. Nehmen mit den Zähnen die Stifte und fangen sofort an zu malen. Sie sehen glücklich aus.

Während K als Delfin in der Zelle liegt und röchelt, entstehen Strukturen mit den Buntstiften: Gekritzeln. Rot und gelb. Die Maler hüpfen mit Stiften im Mund durch die Zelle. Die Gummiwand füllt sich mit Linien.

Plötzlich. Ein Wärter kommt mit geladener Waffe durch die Zellentür geschossen. Seine Augen streifen das eben entstandene Bild an der Gummiwand. Er wirft sofort seine Waffe weg. Schaut weggetreten mit ausgestreckten Armen auf einen unkonkreten Punkt. Seine Augen leuchten. Jegliche Grimmigkeit scheint verschwunden. Ein seliges Lächeln liegt auf seinem Gesicht.

Andere Wärter kommen. Mit ihnen passiert dasselbe. Die Maler malen ununterbrochen. Die Wärter befreien glückstaumelnd die Maler, die nun auch mit Händen und Füßen malen können.

Der leuchtend grüne T tritt fast unbemerkt in die Zelle ein. Er nimmt den Delfin und wirft ihn durch die Zellenwand in das kalte Meer. Am Horizont sieht man K, wie er in hohen Bögen immer wieder aus dem Wasser springt. Der Sonne entgegen. T geht relaxt zum F3DHS-Mobil. Computerstimme: „Danke Superhelden: Ihr habt euren Auftrag erfüllt.“

Die Maler malen ununterbrochen. Unterdessen, ohne zu ahnen warum und wie von selbst, haben einige Wärter Leinwände und Farben besorgt. Die Maler bemalen alles: Die Kleidung der Wärter. Den Fußboden. Die Wände und Decken. Die Fassaden und die Ummengen an Leinwänden.

Scharen von Menschen, die die Bilder sehen, fallen sich spontan in die Arme. Es wird gelacht. Die Maler malen ununterbrochen. Jetzt nur noch auf die immer nachgereichten Leinwände.

Eine immer größer werdende Welle aus Glück und Befreiung schwappt über die Menschen. Sie tragen euphorisch die Originale durch Bahnhöfe und Innenstädte, um das Glücksgefühl zu teilen.

Die Woge rauschhafter Freude, die als kaum wahrnehmbares Grieseln begann, ist nun zu einer alles überfließenden, überschäumend orgiastischen Sintflut der Freiheit geworden.