

# Konzeption

ZU

## PLANET B

<b>Format</b>	<b>TV-Reihe</b>
<b>Länge</b>	<b>13 x 25 min.</b>
<b>Genre</b>	<b>B-Movie</b>
<b>Registriert bei</b>	<b>WGG</b>
<b>Fassung</b>	<b>Sept. 1998</b>
<b>Konzeption von</b>	<b>Jürgen Michel Kai Hafemeister Angela Richter</b>

Alle Rechte bei:

**cyclops' eye**  
entertainment g m b h

**Kontakt: Business Affaires**

**Klaus Michel**

**Lottumstrasse 11**

**10119 Berlin**

**tel.: +49 (30) 417 169 79**

**Kontakt: Projektentwicklung**

**Jürgen Michel**

**Lottumstrasse 11**

**10119 Berlin**

**tel.: +49 (30) 417 169 13**

## B-Movies haben Konjunktur ...

**Roland Emmerich hat Recht: Die *Star Wars* Trilogie von George Lucas, *Abyss* von James Cameron, *Jurassic Park* und *Lost World* von Steven Spielberg, *Independence Day* und *Godzilla* von Roland Emmerich, *Species* von Roger Donaldson, *Starship Troopers* von Paul Verhoeven, *Mars Attacks* von Tim Burton, *Men in Black* von Barry Levinson, *Armageddon* von Michael Bay - All diese Filme und noch unzählige weitere Blockbuster basieren auf Ideen alter B-Movies. Nur werden sie mit modernster Technik, mit großen Stars und mit astronomischen Budgets produziert.**

**Doch nicht nur im Hochglanzkino behaupten sich die alten B-Movie-Stoffe. Sie haben auch ihren Weg in die Musik, den Comic, die Mode und in die Kinderzimmer gefunden. Und das nicht ohne Grund: Sie spielen mit den Mythen und Archetypen unseres Alltags, sie sind unterhaltend und phantastisch, cool und spektakulär; sie haben speed. B-Movies sind die Wurzeln unserer Popkultur. Sie verführen uns durch schrilles Outfit und bedienen scheinbar oberflächliche Interessen. Unter ihrer Schale aber lauern die alten, existentiellen Fragen nach Identität und Sinn. Deshalb sind sie zeitlos und modern zugleich. Und sie gehen ans Eingemachte, werfen unbekümmert verstaubte Lebensvorstellungen über den Haufen und kreieren neue.**

*"Der A-Movie von heute ist der B-Movie von gestern."*

Roland Emmerich

**Kurz - B-Movies sind Kult!**

**Und das nicht nur in Amerika, denn B-Movies sprechen eine internationale Sprache. Die japanischen *Godzilla*-Filme, die französische *Fantomas*-Serie, die deutschen *Edgar-Wallace*-Verfilmungen und die *Gothic-Horror*filme der britischen *Hammer-Production* sind in jedem Land gleichermaßen zu verstehen. Ihre Fans sind auf der ganzen Welt verstreut.**

*"Kultfilme sind Filme, die Zeitströmungen erfassen, die zunächst Minderheiten faszinieren."*

Hundert Kultfilme  
(Heyne Verlag)

## ... aber was ist aus den B-Movies geworden?

Die klassischen amerikanischen B-Movies der 40er und 50er Jahre waren aufgrund ihrer kleinen Budgets immer ein Experimentierfeld. Was sich dort im Kleinen bewährte, fand seinen Weg zur A-Produktion. Aber der echte B-Movie und damit das Experimentierfeld für spätere Großprojekte ist heute weitestgehend verschwunden. Weder dem Fernsehen noch den Independents gelang es bisher, diese Lücke zu füllen.

Die wirklich originellen Ideen der einstigen B-Movie-Autoren, die das Publikum überraschten und faszinierten, werden heute nur noch aufgewärmt und in eine andere Alltagswelt übertragen. Ob es sich um die neueren *Batman-Filme* handelt, um *Lost World*, *Starship Troopers*, *Tarzan/Greystoke* oder *Godzilla* - keiner dieser Stoffe entstand nach 1960. Zugegeben, auch diese durch Luxusverpackung zum A-Movie stilisierten B-Stoffe sind heute sehr erfolgreich. Aber den neuen Edel-B-Movies ist etwas Wesentliches verloren gegangen. Während die Neuauflagen im Bemühen um größtmöglichen Realismus einen gigantischen finanziellen Aufwand betreiben, geht der echte B-Movie den entgegengesetzten Weg: Er verzichtete ganz bewusst auf Realismus und versuchte, durch Exotik zu bestechen. Heute dienen die bewährten B-Movie-Stoffe lediglich als gewinnträchtige Aufhänger für den Einsatz digitaler Technik. Die so entstehenden A-Movies suchen bei den Zuschauern nach dem kleinsten gemeinsamen Nenner, weil sie auf Nummer sicher gehen müssen. Dabei verlieren diese Filme das Ungehobelte, das Anarchistische und den Charme ihrer Vorbilder. Sie wirken, als hätte man ihnen die Seele amputiert. Anscheinend haben wir all unsere Energie und unseren Einfallsreichtum in die Weiterentwicklung der Technik gesteckt und darüber die "Software" vergessen.

*"Ich bewundere optische Tricks. Aber meiner Ansicht nach, müssen Filme Geschichten erzählen, die von Menschen und ihren Problemen handeln. Die Spezialeffekte sollten das nur unterstützen und sich nicht verselbständigen. Mit dieser Meinung mag ich alleine dastehen, aber so denke ich nun mal."*

Jack Arnold  
(Regie: "Gefahr aus dem Weltall")

**Woran liegt das?**

**Fällt den Leuten nichts mehr ein?**

**DOCH !**

## **WELCOME TO PLANET B**

**PLANET B will in einer neuen Form das verlorengegangene Experimentierfeld bieten - eine Teststrecke für bisher unvorstellbare Phantasien und Ideen: populär und innovativ, spekulativ und visionär.**

**PLANET B hat die sympathische alte B-Movie-Seele wieder entdeckt und verleiht ihr mit modernen Stoffen und modernen Helden eine neue, zeitgemäße Stimme.**

**PLANET B ist das Paradies der Hölle. Es verführt seine Besucher mit originellen, nervenzerreißenden, humorvollen und exotischen Geschichten, realisiert mit Tricks, über die man auch mal lachen kann.**

**PLANET B ist von seinem Wesen her zutiefst unrealistisch. Nicht die Wahrscheinlichkeit einer Geschichte zählt, sondern allein ihre Vorstellbarkeit und die visuelle Faszination ihrer Grundidee. Bevorzugte Genres sind daher Science Fiction, Horror und Fantasy.**

**PLANET B bietet durch seine Form ein Höchstmaß an Unterhaltung und ist deshalb nicht als Serie, sondern als Reihe angelegt. Das heißt: Jede Folge liefert eine autonome Geschichte.**

**PLANET B stürzt sich in den Rhythmus unserer Zeit. Unser Format von 25 Minuten zwingt zu einem hohen Tempo im Handlungsablauf, zur Konzentration auf das Wesentliche und vor allen Dingen zur Übertreibung, denn das sind die Stärken des B-Movies.**

*"I guarantee you, these cheap pictures will stand up against any two-hour-movie made today. There's more care and thought in them; even though they were low-budget, we really cared what we were making, we really tried."*

Howard W. Koch  
(Regie: "Wie ein Panther in der Nacht")

## PLANET B - Survival-Training für die Phantasie

Die Palette der alten B-Movies umfasste jedes Genre. Heute sind uns aber vor allem die Science Fiction, Horror und Fantasy B-Movies in Erinnerung. Warum? Weil diese Genres, anders als z.B. der Western und das Sozial-Drama, an sich nicht realistisch sind, sondern von vornherein phantastisch. Deshalb genießen sie eine Art "Heimvorteil", denn der B-Movie war aus Budgetmangel nie in der Lage, realistische Tricks und naturalistische Sets zu präsentieren. Bei einem Western beispielsweise wirkt das schnell lächerlich. Wenn aber ein Science-Fiction-, Horror- oder Fantasyfilm eine wirklich überzeugende Grundidee besitzt und seine Figuren unsere Gefühle ansprechen, dann sehen wir bei ihm mit Vergnügen über eine unrealistische oder gar "abenteuerliche" Tricktechnik und Ausstattung hinweg, eben weil er an sich unrealistisch ist. Science-Fiction, Horror und Fantasy sind deshalb die bevorzugten Genres von PLANET B.

Was bedeutet "nicht realistisch" über das Genre hinaus? Melodramatik und das Bekenntnis zur Emotion, zu irrationalen Ängsten, menschlichen Abgründen und alten Mythen. Nie geht es darum, wie die Welt beschaffen ist, sondern es geht immer um die kindliche Frage: Was steckt dahinter? Wir erzählen Geschichten, die das Lebensgefühl der 90er Jahre mit unseren exotischsten und anrühmigsten, im Alltag streng gehüteten Phantasien vereinen. Phantasien, wie sie jeder kennt und für die doch heute in unserer aufgeklärten Welt so wenig Raum ist.

*"Universal went into planning make it the biggest science fiction picture of its time. But then the effects department and the make up department spent all their money! Universal spent so much on the monsters, they didn't have any money left to make the picture"*

Virgil W. Vogel  
(Regie: "Der Flug zur Hölle", "Das Schwert des Ali Baba")

## PLANET B - Ein Raumschiff mit besonderem Treibstoff

Einerseits ist der B-Movie ein Film wie jeder andere und entfaltet seine Wirkung auf die gleiche Weise: Er ist spannend, er löst Gefühle aus, und er vermittelt Erkenntnisse. Andererseits schlägt der B-Movie immer etwas über die Stränge. Er ist ein starrsinniges und launisches Kind, das sich jedem Versuch von Belehrung und Erziehung widersetzt. Zum Glück, denn damit ist dem B-Movie mehr erlaubt als anderen Filmen. Wer das nicht nutzt, verspielt seine Chance. Im B-Movie muss jede Idee ausgereizt und auf die Spitze getrieben werden. Er kennt kein allgemeingültiges Maß. Die Übertreibung ist sein Wesen!

Ein guter PLANET B-Stoff ist schon von seiner Grundidee her filmisch. Das Wesen der Dinge und der Figuren steckt bereits in ihrem Aussehen.

Gewöhnlich braucht die Entwicklung komplexer Figuren und Konflikte viel Zeit. Auf PLANET B stehen pro Folge jedoch nur 25 Minuten zur Verfügung. Dieses rasante Erzähltempo braucht um so mehr eine präzise Exposition, eine beschleunigte Zuspitzung des Konflikts und eine knackige, überraschende Auflösung. Diese optimale Komprimierung wird dadurch erreicht, dass Held, Antagonist, Handlungsmotive und Handlungsort haarscharf aufeinander abgestimmt sind. Jede Geschichte ist ein Maßanzug - muss es sein, denn wir erzählen 90 Minuten Film in 25 Minuten. Kern des B-Movies ist eine exotische Idee. Seine Form ist kühn und selbstbewusst. Man kann behaupten, er spinnt, aber den Mut kann man ihm nicht absprechen.

Übrigens: Auf Planet B wird viel gelacht. Zu jeder Tageszeit, zu jeder Jahreszeit und an jedem Ort. Humor gehört unbedingt dazu, denn das Phantastische basiert auf dem Unvorhergesehenen. Und das ist auch die Quelle des Humors. Er ist überra-

*"Hat das kleine Budget jemals ihre Ideen negativ beeinflusst? Es war das Gegenteil der Fall. Wir mussten sehr genau planen und nach Auswegen suchen, und darüber wurden wir sehr erfinderisch. Einige der besten Filme aus jener Zeit waren B-Filme. Wenn man viel Geld ausgibt, heißt das noch lange nicht, dass es ein besserer Film wird. Wir benutzten unsere Phantasie und waren gezwungen, Sachen zu machen, auf die wir wahrscheinlich nie gekommen wären, wenn wir einen Haufen Geld gehabt hätten. Das war ein wunderbares Übungsfeld."*  
Jack Arnold  
(Regie: "Tarantula")

**schend, vielseitig und abgründig und pendelt von Stoff zu Stoff zwischen dem Absurden, dem Anarchistischen und dem Slapstick.**

## Wie sieht's aus auf PLANET B?

**PLANET B kreist irgendwo in unserem Sonnensystem. Es ist ein eigenwilliger, kaum erforschter kleiner Stern. Vielleicht hat der eine oder andere schon einmal von ihm gehört. Manche nennen ihn: Erde.**

**Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dieses Planeten sind zusammengefasst der größte B-Movie aller Zeiten, aber kein Menschenleben würde ausreichen, ihn anzusehen. Deshalb nehmen wir eine Lupe zur Hand, um uns einzelne, besonders spannende, vergessene und seltsame Ausschnitte davon näher zu betrachten.**

**Von außen betrachtet, sieht es ganz so aus, als wäre PLANET B der verrückteste und abwechslungsreichste Ort im gesamten Universum. Seine Vielfalt ist schier unendlich. Deshalb begeistern wir uns in jeder Folge für einen anderen Landstrich, rasen durch immer neue Städte, tauchen hinab in bislang unerforschte Tiefseen, hangeln über höchste Klippen, durchqueren den dichtesten Dschungel und waten durch gefährlichste Sümpfe.**

**Aber das ist noch lange nicht alles. Auf PLANET B gibt es mehr als je ein Menschenauge gesehen hat: Paralleluniversen und die Geheimnisse der fünften Dimension, freundliche und feindliche Besucher aus fremden Galaxien, die Qualen des Himmels & die Freuden der Hölle, die schillernden Grauzonen der Träume oder bemannte Flüge in die Welt vor aller Zeit und ein noch ungebauten Fernrohr mit Blick in die Zukunft. Und wir werden seine eigenwilligen, unberechenbaren Bewohner dabei beobachten, wie sie ihren Planeten verlassen, weil ihnen das alles noch nicht reicht.**

*B-Movie  
doesn't mean  
Bad-Movie  
(Internet)*



## Wer fliegt zum PLANET B?

**Erst einmal natürlich jeder. Aber der B-Movie hat besonders bei Teens und Twens ein neues Zielpublikum gefunden, denn nie zuvor waren B-Movie und Popkultur so nah bei einander. Deswegen sind B-Movies für die Jugend heute wie maßgeschneidert und für Produzenten wieder interessant. Das ist der Hauptgrund dafür, dass die A-Movie-Macher den B-Movie für sich entdeckt haben. Keine andere Zielgruppe ist so erlebnishungrig wie die Jugend, zudem gibt es kaum etwas Filmischeres als die Ängste, Wünsche und Sehnsüchte der Teens. Sie sind Filmstoff pur.**

**Gleichzeitig sind wir der Überzeugung, dass die Perfektion, mit der die meisten der auf A-Movie getrimmten B-Movie-Stoffe heute daherkommen, die Bedürfnisse und Sehnsüchte dieser jungen Leute in einer bestimmten Richtung außen vor lassen. Ihre eigenen Hoffnungen, Ängste und Phantasien schrumpfen angesichts einer hyperrealistischen Dinosaurierverfolgung zu unbedeutender Winzigkeit, und damit schrumpfen sie selbst. Ein wahrer B-Movie braucht Ecken, Kanten und Unfertigkeiten. Das sind die Momente, die den Zuschauer verführen, wo er sich wiederfindet und Lust bekommt, an diesem fremden Universum teilzunehmen. Er bekommt nicht ein bis ins I-Tüpfelchen ausgefeiltes und kalkuliertes Produkt vorgesetzt, sondern er nimmt an der Suche teil. Wir wollen aktive Zuschauer!**

*"I remember when I was doing these B-Pictures, my kids were ashamed of me, they felt I was pandering. Now they're clamoring for me to collect the posters from these films."*

Herbert L. Strock  
(Regie: "Der Satan mit den 1000 Masken", "SOS Flieger nach vorn")

## Das Wirtschaftssystem von PLANET B

Die hohen Kosten der heutigen A-Movies haben einen entscheidenden Nachteil zur Folge: Sie machen feige. Man verkneift sich das, was man eigentlich erzählen wollte, aus Angst, Zuschauer zu verprellen. Die Banken nennen das "Risikominimierung", wir nennen es Verflachung.

Das B von B-Movie steht im produktionstechnischen - nicht im inhaltlichen! - Sinne immer für 'billig'. Diese Maßgabe unterstützt einerseits den ganz eigenen visuellen Reiz des B-Movie und ist andererseits der beste Garant für Improvisations- und Experimentierfreude, denen wir mit PLANET B eine neue Welt und neue Möglichkeiten erschließen wollen.

Wer preiswert und gleichzeitig viel produziert, kann sich schon mal einen "Flop" leisten. Nicht jede Folge von PLANET B muss ein Hit werden, aber jedes Experiment, auch das fehlgeschlagene, setzt neue Energien frei, macht Appetit auf mehr und trägt so das Projekt als Ganzes mit.

Mut zum Risiko in Idee und Ausführung ist eine Grundbedingung für den Erfolg von PLANET B. Der Reihen-Charakter unseres Projekts ermöglicht Extreme und federt sie gleichzeitig ab, er hält das Produktionsrisiko relativ gering und macht es kalkulierbar. Alles ist möglich auf PLANET B, nur nicht der Verzicht auf die Experimentierfreude. Ohne die Lust am Ausprobieren ist PLANET B vom Aussterben bedroht.

*"These B-Movies didn't have to be great. But they did have to tell a story—with a beginning, a middle, and an end. It's that professionalism that keeps them entertaining today."*  
(cinemania)

## **Ein Blick hinter die Kulissen von PLANET B**

**Da es sich bei PLANET B um eine Reihe handelt, die sich aus den unterschiedlichsten Stoffen und Genres zusammensetzt, besteht die Herausforderung der Produktion darin, der inhaltlichen Vielfalt zu einer visuellen Einheit zu verhelfen. Obwohl die Helden und Monster sich von Folge zu Folge die Klinke in die Hand geben, muss eine Visualisierung erreicht werden, die PLANET B vom ersten Moment an absolut unverwechselbar macht. Wer eine Folge gesehen hat, muss beim Vorbeizappen die nächste Folge auf Anhieb erkennen und hängen bleiben. Wie kann man das erreichen?**

**Kontinuität: Ein identischer Vorspann mit einer markanten Titelmusik läutet jede Folge ein. Die Erdkugel dreht sich und verlangsamt, die Kamera fährt heran und führt uns zu dem Schauplatz der jeweiligen Folge.**

**Der Musik kommt nicht nur an sich eine wichtige dramaturgische Funktion zu, sie bietet darüber hinaus die Möglichkeit, durch einen eigenwilligen, klar erkennbaren Stil der Vielfalt einen Rahmen zu geben. Sie hat, wie in jedem B-Movie, einen besonderen Stellenwert, denn sie erzählt all das, wofür im Bild das Geld fehlt.**

**Jede Geschichte wird mindestens eine Rolle für einen Star bereit halten. Und es ist sicher, dass man für dieses ungewöhnliche Projekt Top-Schauspieler gewinnen kann. Abgesehen davon bietet es sich an, junge Schauspieler, die sich bewähren, mehrfach zu besetzen. Sie können der Reihe ein besonderes, ein unverwechselbares Gesicht geben.**

**Einige der Folgen dieser ersten Staffel haben das Potential zum Pilotfilm einer eigenen Miniserie von zwei bis drei Folgen innerhalb des PLANET B. Wir halten es für reizvoll, wenigstens eine davon, in jeder Staffel zu verstecken. Wenn die Folgen einer solchen Miniserie am Schluss mit einem "Fortsetzung folgt" versehen werden, ist das ein Grund mehr, an PLANET B dranzubleiben.**

**Der B-Movie huldigt dem Spekulativen, dem Phantastischen und dem Irrealen. Dem ist nicht nur auf inhaltlicher Ebene, sondern konsequenterweise vor allen Dingen im visuellen Bereich Rechnung zu tragen. Was heißt das konkret?**

**Das Studio:** PLANET B wird von seiner Fülle an Exotik leben. Jede Folge spielt in einem anderen Land, auf einem anderen Kontinent, in einem anderen Element, einem anderen Universum oder einer anderen Dimension. Um diesen Reichtum visuell unter einen Hut zu bekommen, sollten möglichst viele Aufnahmen im Studio entstehen. Das ermöglicht ein sehr konzentriertes und schnelles Arbeiten und macht ein einheitliches "Outfit" überhaupt erst möglich. Dass die "Außenaufnahmen" im Studio hin und wieder "unrealistisch" aussehen werden, ist nicht als Fehler zu begreifen, denn ein teurer, perfekt gemachter B-Movie ist ein Widerspruch in sich. Er präsentiert etwas zutiefst Phantastisches als Realismus und verrät somit seine wahre Stärke. Es ist, als schäme er sich seiner selbst.

*"Ich glaube, dass der Effekt verloren geht, wenn man zuviel zeigt. Alle haben heutzutage schon Kettensägen gesehen, Blut, die meisten Spezialeffekte. Wir haben uns überlegt, was die Leute wirklich erschreckt."*

John McNaughton  
(Regie: "Wild Things")

**Die Tricks:** Neben der Geschichte und den Schauspielern spielt die Tricktechnik eine wesentliche Rolle, denn: Kein B-Movie ohne Spezialeffekte!

Schon beim Entwickeln der Storys dachten wir nicht an moderne Digitaltechnik, sondern an die bewährten Techniken der Front- und Rückprojektion, den Einsatz von Modellen, von Stop-Motion und der ganzen Palette optischer Effekte. Entgegen dem allgemeinen Trend gilt hier: Sie müssen nicht um jeden Preis glänzen, oder gar "realistisch" sein. Damit reden wir keinesfalls der Schlampigkeit das Wort. Aber im Gegensatz zu vielen anderen aktuellen Serien im SF- und Horrorbereich dienen unsere Geschichten nicht als Aufhänger für den Einsatz hochmoderner Tricktechnik. Die Tricks stehen nicht für sich, sondern sind ein Teil der jeweiligen Geschichte. Sie sollen dementsprechend nicht bloß "gut sein", sie müssen etwas erzählen.

Schon weil alle Geschichten mit einem leichten Augenzwinkern erzählt werden, wäre eine "seriöse" Tricktechnik fehl am Platz. Gerade diese "alte" Tricktechnik fällt auf, prägt einen Stil und macht unsere Reihe unverwechselbar.

Da die beschriebene tricktechnische Form vergleichsweise billig ist, unterstützt sie auf der Produktionsseite vor allem auch die dem B-Movie eigene und so wichtige Improvisations- und Experimentierfreude.

## **PLANET B - Ein Verkaufsschlager**

**Da sich die Geschichten von PLANET B über alle Länder und Kontinente unseres Planeten verteilen und weder der Inhalt, noch die Machart, noch der Humor explizit "deutsch" sind, bietet es sich an, sie auf englisch zu drehen, und so einem internationalen Markt zugänglich zu machen. Ihr Unterhaltungsfaktor ist dazu groß genug. Das Produkt, das wir uns vorstellen, ist nicht nur international verkauf- und verstehbar, sondern auch preiswert herzustellen, weil das Markenzeichen des B-Movie sein kleines Budget ist.**

**Der Fundus, dem unsere Stoffe entstammen, ist schier unbegrenzt und wächst mit jedem Tag. Das heißt: Wenn die erste Staffel "einschlägt", dann sehen wir keine Probleme, unser Publikum bis ins 22. Jahrhundert mit immer neuen, überraschenden Ideen zu fesseln.**

**Kurz: PLANET B ist das, was der Käufer ein "Schnäppchen" nennt.**

**PLANET B ist immer eine Reise wert: Wir haben viel zu bieten: Ein Mehr an Phantasie, an Boshaftigkeit und an Gefühl.**

*"Nowadays, every major studio release is a big deal. We're living in the age of the blockbuster, and we see the results on screen this summer: a lot of expensive junk. The current situation makes me pine for the days of B movies, when every film didn't have to be an Event."*

cinemania

**Überzeugen Sie sich selbst:**

## PLANET B und seine Folgen

Titel	Seite
<p><b>1. DETECTIVE LOVELORN IN "KILL YOUR LOVER!"</b></p> <p>Drehbuch: Jürgen Michel</p> <p><i>Nils Lovelorns mutiger Liebeskampf gegen die Kälte dieser Welt und den Terror der Pharaonen, oder: Wer zahlt die Gebühren, wenn man mit einer Mumie telephoniert?</i></p>	<b>16</b>
<p><b>2. WIDOWGIRL &amp; THE RAGING HEART</b></p> <p>Drehbuch: Jürgen Michel</p> <p><i>Miss Universe auf der Flucht vor den gierigen Fleischpiraten, oder: Was macht man mit dem Herz seines Geliebten, wenn das Fleisch knapp wird?</i></p>	<b>42</b>
<p><b>3. THE ANTMAN</b></p> <p>Treatment: Jürgen Michel</p> <p><i>Die gespenstische Rache des Ameisenmannes an seinem satanischen Schöpfer, oder: Aus wie viel Ameisen besteht ein Mensch?</i></p>	<b>73</b>
<p><b>4. THE SLIMY SPLIT</b></p> <p>Treatment: Kai Hafemeister</p> <p><i>High Noon - Der fatale Irrtum des Pfarrers Knut Ljukäs im Duell mit seinem eigenen Mordgedanken, oder: Woran erkennt man einen Albino im Schnee?</i></p>	<b>79</b>
<p><b>5. THE END OF A VIRTUAL CHILDHOOD</b></p> <p>Exposé: Jürgen Michel</p> <p><i>Das irrwitzige Ringen des holographischen Polizisten Todor mit einem wahnsinnigen Genie, oder: Wie verhaften Cops Cyclops?</i></p>	<b>86</b>

Titel	Seite
<p><b>6. HIROSHI - SON OF THE PHOSPHOR-JUNGLE</b></p> <p>Synopsis: Eckehard Weis</p> <p><i>Hiroshis letzte Liebe - ein Tarzan im Mutantenparadies der Kanalisation, oder: Was macht einen Chemo-Lover zum Objekt der Begierde?</i></p>	<b>91</b>
<p><b>7. MASK UNDER MASKS</b></p> <p>Synopsis: Jürgen Michel</p> <p><i>Das grausame Versteckspiel des Gouverneurs Valdéz mit seinem wahren Gesicht, oder: Wie entsorgt man eine Braut, deren Verfallsdatum überschritten ist?</i></p>	<b>93</b>
<p><b>8. GODS IN TROUBLE</b></p> <p>Synopsis: Kai Hafemeister</p> <p><i>Barry Bardens einsamer Kampf gegen die kollektive Hypnose der Menschheit, oder: Wie schwer ist es, ein Gott zu sein?</i></p>	<b>95</b>
<p><b>9. FLY OR DIE, TURKEY!</b></p> <p>Synopsis: Eckehard Weis</p> <p><i>Der selbstmörderische Drogentraum des ahnungslosen Junkies Tyron Scott, oder: Kann ein Truthahn 'auf turkey' sein?</i></p>	<b>97</b>
<p><b>10. C.I.ANGEL</b></p> <p>Synopsis: Martin Maaß</p> <p><i>Der Fall Angie Agapé: Himmlische Undercover-Agentin im teuflischen Feindesland, oder: Wozu braucht ein Engel die ‚Lizenz zur Sünde‘?</i></p>	<b>99</b>

Wie in der Konzeption erwähnt, können die verbleibenden drei Folgen der ersten Staffel entweder mit Fortsetzungen der hier vorgelegten Stoffe (Stichwort: Miniserie) oder mit anderen Ideen aus unserem Fundus besetzt werden.

- Script Consulting: Angela Richter -

## **DETECTIVE LOVELORN IN "KILL YOUR LOVER!"**

### 1. PARIS, STRASSE IN MONTMATE

AUSSEN/NACHT

Nächtlicher Trubel. Die Kamera fährt durch eine ausgelassene Menge. Wir sehen umschlungene Liebespaare, angetrunkene Matrosen, einige Porträtmaler, eine Blumenverkäuferin, etc. Der Eingang der kleinen Bar "Old Paris" kommt ins Bild. Die Kamera fährt auf den dunklen Eingang der Bar zu. Das fröhliche Lärmen verklingt. Es wird still.

### 2. DIE BAR "OLD PARIS"

INNEN/NACHT

Das "Old Paris" ist eine kleine, schummrige Bar. Einige hartgesottene PRIVATDETEKTIVE in Trenchcoats und Schlapphüten sitzen vereinzelt herum und trinken ihren Whiskey. Sie lauschen dem melancholischen Klavierspiel einer FRAU MIT LANGEN HAAREN, langen Beinen und einem langen Abendkleid mit einem extra langen Schlitz. Detective Nils Lovelorns tiefe, melancholische Stimme beginnt im Off zu sprechen:

NILS LOVELORN (Off):

Das "Old Paris" war ein recht guter Schuppen. - Gut zum Vergessen. - Eigentlich war ich ständig hier.

Die Kamera fährt herum, und wir fragen uns, wem der Privatdetektive die OffStimme gehört. Wer von ihnen ist Nils Lovelorn? Schließlich bleibt die Kamera auf der Frau am Klavier stehen. Sie schaut in die Kamera und sagt mit Nils Lovelorns Stimme, die wir bereits kennen:

NILS LOVELORN (cont.):

Mein Name ist Nils Lovelorn, Privatdetektiv. Einige behaupten, ich sei gar nicht so schlecht. Andere meinen, ich sei der Beste. Wär´ schlimm, wenn es so wäre, denn wer könnte dann meinen Fall lösen?

Das Bild verschwimmt ...

### 3. MONDOBERFLÄCHE

AUSSEN

... und wird wieder klar. Wir befinden uns auf dem Mond und werfen einen Blick auf die Sonne. Deutlich sichtbar nähern sich von links die Erde und dahinter, von rechts, die Venus. In wenigen Stunden werden sie alle in einer Achse stehen; eine äußerst seltene Konstellation!



MADAME DUCHAMP (Off):  
Etwas Großes deutet sich an, mein lieber Nils!

#### 4. ASTROLOGISCHER SALON VON MADAME DUCHAMP INNEN/NACHT

Der berühmten Astrologin MADAME DUCHAMP gegenüber sitzt Nils Lovelorn in seinem langen Abendkleid mit dem extra langen Schlitz. Madame Duchamp starrt konzentriert in die Glaskugel vor sich und pfeift durch eine ihrer vielen Zahnlücken.

MADAME DUCHAMP (cont.):  
Noch heute werden Sie ihre große Liebe finden.

Nils beugt sich nach vorne, er wagt kaum zu atmen.

NILS LOVELORN:  
Wie sieht er aus?

MADAME DUCHAMP (flüstert beeindruckt):  
Er ist nicht mehr ganz jung, aber er sieht gut aus. Ein Bild von einem Mann, ein richtiger Halbgott! (sie hält entsetzt inne) Aber was ist das!

Nils rückt noch etwas näher heran, er ist bleich geworden.

NILS LOVELORN:  
Was sehen Sie?

Madame Duchamp schaut über ihre Glaskugel hoch zu Nils.

MADAME DUCHAMP:  
Er hat einen absolut miesen Charakter.

In Nils bleiches Gesicht schiebt sich ein erleichtertes Lächeln.

NILS LOVELORN (haucht verliebt):  
Jaque!

MADAME DUCHAMP:  
Sie kennen ihn?

NILS LOVELORN (aufgeregt):  
Ich dachte, dass Jaque nichts mehr von mir wissen will, aber bei dieser Beschreibung! Es kann sich einfach nur um Jaque handeln!

Nils beugt sich nach vorne, gibt Madame Duchamp überglücklich einen Kuss auf die

Stirn und ist im nächsten Moment verschwunden. Wir werfen noch einen Blick in die Glaskugel und sehen das Gesicht des Mannes, den Madame Duchamp Nils gerade beschrieben hat. Es handelt sich um THUTMOSIS, der uns gleich eingehender vorge stellt werden wird.

## 5. DAS UNO-GEBÄUDE IN NEW YORK AUSSEN/TAG

Eine Totale bei strahlendem Sonnenschein.

## 6. EIN FLUR IM UNO-GEBÄUDE IN NEW YORK INNEN/TAG

Der würdige Astrophysiker PROF. SVEDENBORG folgt gerade einer HÜBSCHEN VORZIMMERDAME durch einen der Gänge.

HÜBSCHE VORZIMMERDAME:

Ich muss Sie darauf hinweisen, Professor Svedenborg, dass der Generalsekretär der Vereinten Nationen ein vielbeschäftigter Mann ist. Er kann Ihnen leider nur wenig seiner kostbaren Zeit zur Verfügung stellen.

PROF. SVEDENBORG:

Ich werde mich ganz sicher kurz halten, Verehrteste. Denn in genau 12 Stunden geht die Welt unter.

Die hübsche Vorzimmerdame schaut ihn entsetzt an.

## 7. KONFERENZZIMMER DES UNO-GEBÄUDES INNEN/TAG

Prof. Svedenborg steht vor einer Dialeinwand. Vor ihm haben der GENERALSEKRETÄR, eine hohe UNOBEAMTIN und der SEKRETÄR DES GENERALSEKRETÄRS Platz genommen. Ein Projektor wirft ein Dia hinter Prof. Svedenborg an die Wand. Das grimmige Gesicht einer Steinstatue schaut uns entgegen. Wir kennen das Gesicht bereits aus der Glaskugel: Thutmosis.

PROF. SVEDENBORG:

Dies ist das einzige, jemals aufgefundene Bildnis des altägyptischen Gottkönigs Thutmosis. Er regierte von 1470 bis 1468 vor unserer Zeitrechnung. Die Statue ist vor zwei Wochen, zusammen mit zwei weiteren, aus dem Ägyptischen Museum in Berlin entwendet worden.

Der Projektor wirft das Bild zweier weiteren Steinstatuen an die Wand: einer streng

aussehenden Frau und eines Gnoms.

PROFESSOR SVEDENBORG (cont.):

Bei der finster dreinblickenden Dame handelt es sich um die Mutter von Thutmosis, Hatschepsut, eine äußerst einflussreiche Frau, die den Posten der Oberpriesterin des Ré innehatte, der kleine daneben ist Chebab. Er gilt als der grausamste und gefüchtteste Folterknecht der Antike. Vor zwei Tagen ist mir durch Zufall folgendes Foto in die Hände gefallen ...

Der Projektor wirft das nächste Dia an die Wand. Es zeigt drei gewöhnlich gekleidete Menschen vor der New Yorker Freiheitsstatue, die den Steinstatuen wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Kein Zweifel, es handelt sich um Thutmosis, die Priesterin des Ré und Chebab. Das Foto bleibt nicht ohne Wirkung auf Svedenborgs Zuhörer.

PROFESSOR SVEDENBORG (cont.)

Für das, was Sie hier sehen, gibt es meiner Meinung nach nur eine Erklärung: Die Steinstatuen wurden nicht geraubt, sie sind einfach weggelaufen, denn Thutmosis ist nie gestorben! Als Gottkönig hat Thutmosis die Macht über die Zeit erlangt und sich und seine zwei Spießgesellen über mehr als 3000 Jahre in eine Art steinerne Nullzeit versetzt. Nun sind sie erwacht!

GENERALSEKRETÄR:

Nehmen wir einmal an, Ihre Theorie stimmt, verehrter Professor, wie kann nun dieser Thutmosis die Welt bedrohen?

PROFESSOR SVEDENBORG:

In weniger als 12 Stunden wird es zu einer äußerst seltenen Sonnenfinsternis kommen. Alle 3469 Jahre schiebt sich die Venus zwischen Sonne und Erde und verdunkelt für sieben Minuten unseren Planeten. Die letzte fiel exakt in Thutmosis' Regierungszeit. Diese seltene Finsternis wird im 2. Buch Mose die "ägyptische Finsternis" genannt. In diesen wenigen Minuten, so die altägyptische Sage, steigt der Sonnengott Ré auf die Erde und übergibt dem amtierenden Gottkönig den "Schlüssel zu den Sternen". Zwar gibt es keinen Gott Ré, aber der "Schlüssel", davon bin ich fest überzeugt, existiert! In der sogenannten "ägyptischen Finsternis", dieser so überaus seltenen künstlichen Nacht, offenbart sich dem Wissenden in einer einmaligen

Sternenkonstellation eine mathematische Formel.  
Es handelt sich um die Urformel für alle Naturgesetze. Die Formel aller Formeln, den Urcode. Man könnte es auch, etwas neumodisch ausgedrückt, als ein universelles "Installationsprogramm" bezeichnen. Für Thutmosis und seine Spießgesellen gelten die Gesetze bereits seit 3469 Jahren nicht mehr. Aber in der anstehenden Sonnenfinsternis, in weniger als 12 Stunden, wird Thutmosis die Macht erlangen, das Installationsprogramm endgültig abstürzen zu lassen.

GENERALSEKRETÄR:

Abstürzen, mein Gott! Was heißt das denn konkret?

Prof. Svedenborg nähert sich dem Generalsekretär bis auf wenige Zentimeter und setzt die Miene eines Kleinkindes auf.

PROFESSOR SVEDENBORG (brabbelt):

Da-da.

GENERALSEKRETÄR (irritiert):

Aha.

PROFESSOR SVEDENBORG (dozierend):

"Dada" war eine idiotische Kunstrichtung zu Anfang unseres Jahrhunderts. "Dada" steht für das Ende der Vernunft, das Ende aller Gesetze. Für die totale menschliche Verblödung! Aber das ist erst der Anfang: Am Ende, meine Herren, steht die Verblödung der Materie!

GENERALSEKRETÄR (sichtlich schockiert):

Das ist ja furchtbar!

PROFESSOR SVEDENBORG:

Und es bleiben uns nur noch wenige Stunden, um Thutmosis zu finden und unschädlich zu machen!

Der Generalsekretär steht auf und schüttelt Svedenborg die Hand.

GENERALSEKRETÄR:

Ich werde unverzüglich alle diplomatischen Hebel in Gang setzen. Folgen Sie bitte unserer hübschen Vorzimmerdame. Sie wird Sie mit weiteren hochrangigen Gelehrten zusammenbringen. Bilden Sie einen Krisenstab und beginnen Sie unverzüglich mit der Arbeit.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Ich danke Ihnen für das Vertrauen, Herr Generalsekretär.

Svedenborg folgt der Vorzimmerdame schnellen Schrittes hinaus.

## 8. HINTERHOF, PARIS

AUSSEN/NACHT

Es regnet. Nils wackelt mit seinen Stöckelschuhen über einen dunklen Hinterhof und bleibt vor der rostigen Tür eines heruntergekommenen Boxclubs stehen. An der Tür klebt das Plakat eines nicht mehr ganz jungen Boxers. Er grinst schmierig. Mit seinem leicht verfetteten Oberkörper und dem breiten Pflaster über dem Auge wirkt er wie ein Zuhälter. Über dem Bild steht in dicken, roten Buchstaben: Jaque le Brute. Nils fährt ihm zärtlich über die breite, eingeschlagene Boxernase.

## 9. BOXCLUB, PARIS

INNEN/NACHT

Nils geht durch die Trainingshalle. Er wendet sich in dem allgemeinen Krach an einen KLEINEN VERSCHWITZTEN BOXER. Der zeigt hinter sich auf das Männerklo.

KLEINER VERSCHWITZTER BOXER:

Jaque ist mal kurz für kleine Jungs.

Nils wackelt zur Klotür. Hier hält er noch einmal inne. Er legt sich die Boa zurecht, zieht den Rock etwas hoch, setzt sein charmantestes Lächeln auf und öffnet die Tür.

## 10. MÄNNERKLO IM BOXCLUB

INNEN/NACHT

Nils' Lächeln erstarrt. Hinten, in der letzten Kabine, treibt es JAQUE LE BRUTE mit einer ABGETAKELTEN BLONDINE. Jaque schaut kurz auf.

JAQUE LE BRUTE (gehässig):

Kommst etwas spät, Nils. Siehst ja, bin schon reichlich beschäftigt. Vielleicht ein andermal, OK?

NILS LOVELORN (lügt erbärmlich):

Ich kam nur zufällig vorbei, Jaque. Lass dich nicht stören.

Nils ringt um Haltung. Er stellt sich so ungezwungen wie er kann, an eines der Pissbecken. Und während das Gestöhne in seinem Rücken immer lauter wird, beginnen Nils die Tränen über das Gesicht zu laufen und sein Makeup zu zerstören. Gleich scheint sein Herz zu zerspringen, da geschieht etwas ganz Außergewöhnliches: Nils Lovelorn dreht sich in Zeitraffer um seine eigene Achse, so schnell, dass seine Konturen verschwinden. Und dann steht er plötzlich wieder auf festen Beinen vor dem Becken. Aber nun trägt er statt eines Abendkleides einen Trenchcoat und einen Schlapphut. Zwischen seinen Zähnen hängt eine glimmende Zigarette. Sein Gesicht ist ausdruckslos, um nicht zu sagen "hardboiled". Er wirft die Zigarette vor sich in das Becken, drückt die Spülung und dreht sich zu Jaque. Die abgetakelte Blondine sieht Nils zuerst.

ABGETAKELTE BLONDINE:

Guck mal, Jaque. Was'n mit dem los?

Jaque lässt gereizt von der Blondine ab. Er zieht sich die Hose hoch, baut sich in seiner ganzen Größe vor Nils auf und lässt seine Muskeln spielen.

JAQUE LE BRUTE:

Mach keinen Aufstand, Nils. Würd' dir echt schlecht bekommen.

NILS LOVELORN (eiskalt):

Niemand bricht Nils Lovelorn ungestraft das Herz!

Die Kamera fährt auf das erschreckte Gesicht der abgetakelten Blondine zu. Im Off hören wir einen mächtigen Schlag. Ihr Blick saust hinunter auf den Boden. Im selben Moment hören wir einen menschlichen Körper aufschlagen.

## 11. ABGELEGENER TRAKT IM UNO-GEBÄUDE, NEW YORK INNEN/TAG

Svedenborg folgt der hübschen Vorzimmerdame durch einen langen Gang, an dessen Ende sich dem Professor eine weiße, schwere Metalltür öffnet. Svedenborg glaubt seinen Augen nicht zu trauen. Vor ihm stehen zwei liebe, alte Freunde. Er stürzt überglücklich auf den hochgeschossenen, 50jährigen THUMBALD THROTTLE zu.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Thumbald Throttle, Englands berühmtester Astrophysiker! Was für eine Freude! Und Ihr, ...

Svedenborg reicht dem untersetzten, 40jährigen ANDREJI BOVSKY die Hand.

PROFESSOR SVEDENBORG (cont.):

... mein lieber Bovsky. Ein Nobelpreisträger, so wie meine Wenigkeit. (siegessicher:) Nun kann einfach nichts mehr schief gehen!

Aber die zwei hochkarätigen Wissenschaftler lassen sich von Svedenborgs Zuversicht nicht anstecken. Sie machen einen niedergeschlagenen Eindruck. Noch bevor Svedenborg nach dem Grund fragen kann, hört er die schwere Metalltür hinter sich ins Schloss fallen. Svedenborg dreht sich um. Über der geschlossenen Tür steht: "Station D: Apokalyptiker."

BOVSKY:

Willkommen in der Klapsmühle, mein guter Svedenborg.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Das muss ein Missverständnis sein!

THROTTLE (zuckt mit den Schultern):

Vielleicht sind wir ja wirklich verrückt.

Ein RIESIGER, FETTER WÄRTER kommt auf sie zu. Er lächelt gutmütig.

RIESIGER, FETTER WÄRTER:

Hopp, hopp ins Bettchen, meine Herren. Ich hab' läuten hören, dass der Weltuntergang auf morgen verschoben worden ist.

## 12. KONFERENZZIMMER DES UNO-GEBÄUDES

INNEN/TAG

Derweil sitzen der Generalsekretär der Uno, die leitende Beamtin und der Sekretär des Generalsekretärs noch immer in dem Konferenzraum. Die Kamera fährt auf den Generalsekretär zu. Sein Gesicht verschwimmt zu einer weißlichen Masse, dann nimmt es wieder Kontur an: Thutmosis! Seine Augen funkeln böse und kalt. Er legt seine Hände auf die Armlehne, worauf sich der Stuhl unter ihm in einen steinernen Thron verwandelt. Derweil haben sich die leitende Beamtin in die OBERPRIESTERIN DES GOTTES RÉ und der Sekretär in den gefürchteten Foltergnom CHEBAB verwandelt. Die zwei legen sich vor Thutmosis flach auf den Boden.

CHEBAB:

Nun, mein Gott, wo die drei größten lebenden Geister in der Klapsmühle sitzen, kann seine Herrlichkeit nichts mehr aufhalten.



PRIESTERIN DES RÉ (weihevoll):

Die Naturgesetze sind der natürliche Feind eines Gottes, denn es kann nur ein Gesetz geben: Das des Thutmosis!

THUTMOSIS (mit satanischem Blitzen in den Augen):  
Du hast es mich gelehrt, königliche Mutter: Ein Gott braucht die Menschheit nicht. Er braucht niemanden! Aber bis es endlich soweit ist, will ich mich noch an etwas Bösem ergötzen. Chebab, mein treuer Folterknecht, halte unverzüglich Ausschau nach jemandem, den du für mich foltern kannst.

Chebab schaut auf und grinst verzückt.

PRIESTERIN DES RÉ:

Noch ist deine Stunde nicht gekommen, herrlicher Thutmosis. Noch ist es zu gefährlich.

Chebab funkelt die Oberpriesterin böse an.

THUTMOSIS:

Du hast wie immer recht, Mutter. Nun denn, Chebab, dann foltere dich halt selbst!

Der Gnom wird bleich. Er robbt zu Thutmosis hin und umfasst ihm die Füße.

CHEBAB:

Alles, nur das nicht, eure Herrlichkeit, liefert mich nicht mir selbst aus!

Aber Thutmosis kennt kein Mitleid. Seine Augen bleiben hart. Er gibt der Priesterin des Ré einen Wink, worauf diese dem Foltergnom einen herumstehenden Regenschirm in die Hand drückt. Als Chebab das "Folterinstrument" in seinen Händen sieht, leuchten seine Augen auf. Der Folterknecht in ihm triumphiert. Er setzt sich die Spitze des Schirms ans Ohr. Die Kamera nimmt sein Gesicht groß. Seine Augen flackern wild zwischen brutalem Schmerz und größter Verzückung. Die Kamera fährt zurück und wir sehen, dass der Schirm in das eine Ohr hineingeht und aus dem anderen heraus kommt. Chebab, der Idiot, hat ihn sich, ohne Schaden anzurichten, mitten durchs Hirn gebohrt.

13. WASCHRAUM AUF "STATION D", NEW YORK

INNEN/TAG

Svedenborg, Throttle und Bovsky tragen nun weiße Anstaltskleidung. Sie stehen an den Waschbecken und putzen sich brav die Zähne. Svedenborg schaut aus dem kleinen

vergitterten Fenster: Die Venus nähert sich bereits der Sonne. Energisch schmeißt er seine Zahnbürste ins Handwaschbecken.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Das kann es noch nicht gewesen sein! Wenn wir, die drei größten lebenden Geister, nicht an unseren Verstand glauben, wer dann?!

THROTTLE (unschlüssig):

Selbst wenn wir nicht verrückt sind, was können wir tun? Keiner weiß, wo Thutmosis steckt. Wie soll man ihn da bekämpfen?

BOVSKY (seufzt):

Wenn ich nur an meine Zeitmaschine käme, dann könnten wir Thutmosis in seiner eigenen Zeit entgegen treten und das Übel an der Wurzel packen!

PROFESSOR SVEDENBORG (ungläubig):

Eine Zeitmaschine? Unmöglich, mein lieber Bovsky. Denn wenn Sie tatsächlich eine solche Maschine erfunden hätten, dann hätte Sie ja noch einen zweiten Nobelpreis einheimsen können!

BOVSKY (lacht auf):

Dann hätte ich aber zwei Nobelpreise und der arme Throttle überhaupt keinen. Das hätte ihm sicherlich das Herz gebrochen.

THROTTLE (schaut beschämt zu Boden):

Stimmt.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Wo steht diese Zeitmaschine?

BOVSKY:

Ich hab' sie meinem Cousin vermacht. Meines Wissens hat er sie etwas umgebaut und macht mit ihr gerade ein paar Franc auf einem Rummelplatz am Seineufer.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Paris! Dort lebt mein Neffe Nils Lovelorn. Wenn wir ihn nur irgendwie erreichen könnten! Der wäre genau der Richtige für diesen Job.

BOVSKY (nachdenklich):

Eigentlich dürfte es für mich als Nobelpreisträger kein Problem sein, aus dem elektrischen Rasierapparat ein Handy zu bauen.

Throttle, der einzige Nichtnobelpreisträger unter ihnen, schaut gereizt zur Decke.

PROFESSOR SVEDENBORG (zu Bovsky):

Dann fangen Sie um Gottes willen unverzüglich damit an!

#### 14. NILS LOVELORNS BÜRO, PARIS

INNEN/NACHT

Von einem heruntergekommenen Hausflur aus, werfen wir einen Blick in ein kleines, vollbepacktes Büro. An der Riffelglasscheibe der offenen Bürotür steht: "Nils Lovelorn. Private Investigations". Wir hören eine leise, traurige Musik. Am Fenster steht Nils mit einem Whiskeyglas in der Hand. Er trägt seinen Trenchcoat und den Schlapphut. Sein Gesicht wird entstellt von einem dicken, blauen Auge. Sein Handy klingelt. Nils nimmt wortlos ab.

PROFESSOR SVEDENBORG (über Handy, Off):

Hier ist dein Onkel, Nils. Ich muss es leider kurz machen, denn die Welt geht gleich unter.

Nils schaut gelangweilt auf. An der Wand ihm gegenüber hängt ein Poster von Jaque le Brute. Zwischen seinen Augen steckt eine Axt. Wir schneiden zurück auf:

#### 15. WASCHRAUM AUF "STATION D", NEW YORK

INNEN/TAG

Svedenborg hält den Elektrorasierer in der Hand und spricht hinein. In der Tür ist unbemerkt der gutmütige, riesige Wärter erschienen und schaut den drei Wissenschaftlern zu.

PROFESSOR SVEDENBORG (cont.):

Am Seineufer steht eine Zeitmaschine, die du umgehend aufsuchen musst. Fahr mit ihr zurück in das Jahr 1469 vor Christi. Dort herrscht ein gewisser Thutmosis. Und nun pass auf, Nils: So brutal es auch klingen mag, du musst diesem Thutmosis das Lebenslicht ausblasen. Frag nicht, warum, glaub mir, es muss sein!

FETTER FREUNDLICHER WÄRTER:

Alles klar mit euch, Jungs?

THROTTLE (wie ein Schuljunge):

Alles klar, wir gehen gleich ins Bettchen.

Wir zoomen auf eine kleine, versteckte Kamera im Waschraum und schneiden auf:

16. ABHÖRZENTRALE DER UNO, NEW YORK

INNEN/TAG

Ein Monitor. Wir sehen die Szene mit Svedenborg, Bovsky und Throttle. Thutmosis, die Priesterin des Ré und der derangierte Chebab sitzen vor dem Monitor. Sie haben alles mitgehört, was Svedenborg seinem Neffen übermittelt hat.

THUTMOSIS:

Verdammt!

CHEBAB:

Ausgerechnet Nils Lovelorn!

Thutmosis ergreift den Gnom an den Nasenlöchern und zieht ihn in die Höhe. Chebab schreit verzweifelt auf, im nächsten Moment hat sich seine Nase von seinem Gesicht gelöst. Thutmosis setzt die Nase vor sich auf den Tisch. Sie hat zwei menschliche Füße, zwei Arme und hopst auf und ab.

THUTMOSIS (zur Nase):

Nils Lovelorn darf niemals in der Vergangenheit ankommen. Ist das klar!

NASE (boxt sich warm):

Kein Problem.

Thutmosis nimmt die Nase in die Hand und schmeißt sie wie ein Baseballwerfer aus dem offenen Fenster. Der verzweifelte Schrei der Nase verklingt in der Ferne.

17. RUMMELPLATZ AM SEINEUFERAUSSEN/NACHT

Nils steht vor einer eigenwilligen Geisterbahn. Sie hat in etwa die Größe eines Baustellenplumpsklos und sieht ziemlich heruntergekommen aus. Offensichtlich läuft das Geschäft nicht besonders gut. BOVSKYS COUSIN steht neben ihm und hält die Hand auf.

BOVSKYS COUSIN:  
"Vor Christi" macht 10 Franc.

Nils zahlt und betritt die winzige Hütte.

18. GEISTERBAHN-ZEITMASCHINEINNEN/NACHT

Es ist stockdunkel. Von rechts erscheint mit einem rostigen Quietschen ein freier Geisterbahnwagen. Nils steigt ein und tritt auf das Gaspedal. Es beginnt zu ruckeln und zu poltern, aber wir haben nicht den Eindruck, als käme Nils von der Stelle. Da taucht vor Nils eine DISCOGOGO-TÄNZERIN aus den 70er Jahren auf und stellt sich in einen Lichtspot.

DISCO-GOGO-TÄNZERIN:  
Hallo, ich bin die Brigitte und werde Ihnen die Reise etwas verkürzen.

Sie drückt auf die Taste eines Kassettenrecorders, und 70er Jahre Discomusik erklingt. Brigitte beginnt wild zu tanzen. Über Brigitte befindet sich eine Anzeige mit Jahreszahlen. Die Zahlen laufen rückwärts. Nils ist gerade mal im Jahr 1956 angekommen. Er drückt aufs Gaspedal. Zwar beginnt sein Gefährt gefährlich zu rappeln, aber die Anzeige bewegt sich nun bedeutend schneller. Da hört Nils hinter sich ein noch lauterer Gerappel, und dann zwischen ihm schon die ersten Kugeln um die Ohren. Nils geht in Deckung und schaut sich um. Chebabs Nase sitzt in einem eigenen Wagen und hat sich Nils bis auf drei Meter genähert. Sie ist auf menschliche Größe angewachsen und schießt beidhändig. Nils zieht seine Magnum und feuert zurück. Trotzdem kommt die Nase immer näher.

Sie springt auf die Vorhaube ihres Wagens, gibt eine mächtige Salve auf Nils ab und springt dann zu Nils in den Wagen. Eine wilde Rauferei beginnt. Aus den Augenwinkeln kann Nils sehen, dass er sich dem Jahr 1468 vor Chr. nähert. Nils versetzt der Nase einen gezielten Schlag, kommt für einen Augenblick frei und springt ab. Chebabs Nase rast mit einem Verzweiflungsschrei davon und verschwindet in düsterer Vorzeit. Neben Nils rappelt sich die in Deckung gegangene GogoTänzerin auf und klopft sich den Staub vom knappen Rock.

DISCO-GOGO-TÄNZERIN (gereizt):  
Scheiß Nasen.

Nils schaut sich um und sieht eine schmutzige Tür mit einem "Exit"-Schild. Aber kurz bevor Nils die Tür erreicht, wird sie von außen geöffnet. Wir schneiden auf:

19. VERGANGENHEIT, KÜCHE IN THUTMOSIS' PALAST, THEBEN INNEN/TAG

Wir sehen Thutmosis' KÜCHENCHEF von schräg unten. Er schaut entsetzt hinab in die Kamera. Dann sehen wir von der Seite aus, wie sich aus der von ihm gerade eben geöffneten Schublade der königlichen Anrichte Nils Arm erhebt. Die Magnum in Nils Hand zielt auf das Gesicht des Küchenchefs. Wir hören Nils' Stimme aus der Schublade heraus:

NILS LOVELORN:  
Bring mich unverzüglich zu Thutmosis!

20. VERGANGENHEIT, THRONSAAL DES THUTMOSS INNEN/TAG

Thutmosis wird gerade für das anstehende Treffen mit dem Gott Ré angekleidet. Durch das Fenster im Hintergrund des Saals sehen wir den Planeten Venus sich der Sonne nähern. Alle, außer der Priesterin des Ré und dem Folterknecht Chebab, tragen Tücher über den Köpfen. Sie dürfen Thutmosis nicht mehr ansehen. Nils schleicht sich in den Thronsaal und versteckt sich hinter einer Säule. Er kann noch sehen, wie der KÖNIGLICHE SCHNEIDER, der ebenfalls ein Tuch über dem Kopf hat, Thutmosis ungeschickt anrempelt.

KÖNIGLICHER SCHNEIDER (flucht unter seinem Tuch hervor):  
Aus dem Weg, du Depp. Ich bin der königliche Schneider! Wo ist Thutmosis? Kann er mir vielleicht ein Zeichen geben?

Es ist still geworden im Saal. Solch eine Ungeheuerlichkeit ist noch nicht vorgekommen. Die Priesterin gibt Chebab mit einem Kopfnicken zu verstehen, dass der Mann ihm gehöre. Chebab öffnet seinen weiten Mantel und eine ansehnliche Anzahl von Regenschirmen kommt zum Vorschein. Während Chebab den Richtigen aussucht, ruft er sadistisch mit verstellter Stimme:

CHEBAB:  
Hierher, hier bin ich, mein lieber Schneider.

Der Schneider lupft, misstrauisch geworden, sein Tuch und schaut zufällig genau in Thutmosis' Gesicht. Das hätte er nicht tun sollen. Das Gesicht der Priesterin des Ré schiebt sich an sein Ohr.

PRIESTERIN DES RÉ:  
Jetzt wird's schmerzhaft, Schneider!

Der Schneider wirft sich unverzüglich vor Thutmosis auf die Knie und küsst ihm die Füße.

KÖNIGLICHER SCHNEIDER:

Vergebt mir, großer Thutmosis. Ich bin's doch, Akbar,  
Euer Spielkamerad aus unbeschwerten Jugendzeiten,  
Euer letzter noch lebender Freund!

PRIESTERIN DES RÉ (fährt ihm böse über den Mund):  
Ein Gottkönig hat a priori keine Freunde!

Aber der grausame Thutmosis scheint für einen Moment weich zu werden. Er nimmt Akbars Kopf zwischen seine Hände und schaut ihn nachdenklich an.

PRIESTERIN DES RÉ (cont., giftig zu Thutmosis):  
Du wirst des Gottes Ré nicht würdig sein! Sein Blick  
wird dich verbrennen in deiner gefühlsduseligen  
Menschlichkeit!

Die Worte der priesterlichen Mutter zeigen Wirkung: Thutmosis' Blick wird wieder steinhart. Mit ausdruckslosem Gesicht wendet er sich ab. Im Off hören wir einen furchtbaren Schrei des Schneiders. Als wir uns ihm wiederzuwenden, hat ihm Chebab bereits einen Schirm durchs Gehirn gebohrt. Nils schaut sich von seinem Versteck aus um und sieht eine Tür zu seiner Linken. Darüber steht "Privatgemächer des Thutmosis". Nils schleicht sich unbemerkt hinein.

## 21. GEGENWART, ZIMMER AUF "STATION D", NEW YORK      INNEN/TAG

Unsere drei Wissenschaftler sind in einem kargen, weißgestrichenen Raum mit drei Betten untergebracht worden. Sie haben sich erneut um den Elektrorasierer versammelt.

SVEDENBORG (flüstert aufgeregt in den  
Rasierapparat):  
Nils, Nils, verdammt noch mal, melde dich doch!

Die Aufmerksamkeit des etwas labilen Throttle wird derweil von Svedenborgs Toupet voll in Anspruch genommen. Hier sieht er etwas, das ihn endgültig an seinem Verstand zweifeln lässt: Dem Toupet sind gerade zwei Knopfaugen gewachsen, die ihn blödsinnig anstarren. Als nächstes verwandeln sich die Fransen auf Svedenborgs Stirn zu kleinen Spinnenfüßen. Einen Augenblick später hat Svedenborg statt eines Toupets einen haarigen Tausendfüßler auf dem Kopf. Der Tausendfüßler zählt einen 4/4Takt vor, und beginnt dann einen CanCan zu tanzen. Svedenborg schaut auf zu dem selig grinsenden Throttle, der ihm auf den Kopf starrt.

THROTTLE (zu Svedenborg, unendlich erleichtert):  
Die Welt geht nicht unter, denn das, was ich gerade  
auf Ihrem Kopf sehe, beweist eindeutig, dass ich  
komplett durchgedreht bin!

PROFESSOR SVEDENBORG:

Das, was Sie wahrscheinlich gerade auf meinem Kopf beobachten, ist die von mir vorausgesagte "Verblödung der Materie".

Svedenborg greift Throttle an den Schultern und versucht, ihn aus seiner Verzückung zu reißen.

PROFESSOR SVEDENBORG (cont.)

Nicht Sie, Throttle, sind verrückt, es ist das Toupet, das spinnt!

Aber das selige Grinsen in Thattles Gesicht bleibt wie in Stein gemeißelt stehen.

BOVSKY (erschüttert über Thattles geistigen Zustand):

Für einen Nichtnobelpreisträger muss es die Hölle sein!

NILS LOVELORN (off, über den Rasierapparat):

Hallo, Onkel, kannst du mich hören?

Wir schneiden rüber zu:

## 22. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Nils steht hinter einem Vorhang. In der einen Hand hält er seine Waffe, in der anderen sein Handy.

PROFESSOR SVEDENBORG (off, über Handy):

Na endlich, Nils. Throttle hat sich gerade verabschiedet. Wenn du dich nicht ranhältst, wird es für uns alle zu spät sein.

Währenddessen:

## 23. GEGENWART, FLUR VOR DER "STATION D" INNEN/TAG

Thutmosis, die Priesterin des Ré und der Foltergnom tragen nun weiße Ärztekittel und gehen schnellen Schrittes auf die weiße Metalltür der "StationD" zu.

THUTMOSIS (kommandiert):

Wir werden diesen Professor als Geisel nehmen.



PRIESTERIN DES RÉ:

Und wenn Nils Lovelorn nicht umgehend in die Gegenwart zurückkehrt ...

CHEBAB (beendet den Satz):

...werden wir mit dem Gehirn seines Onkels eine hübsche Ferkerei veranstalten!

In dem Moment, als sie die Tür zur Station aufstoßen, schneiden wir auf:

24. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Nils steht noch immer hinter dem Vorhang. Die Tür wird aufgestoßen, und Thutmosis tritt ein. Er schaut sich misstrauisch um, sieht aber niemanden. Er geht zu seinem Schreibtisch und zieht aus einem Geheimschubfach ein kleines Büchlein hervor.

NILS LOVELORN (flüstert in sein Handy):

Es ist so weit, Onkel. In weniger als zehn Sekunden wird Thutmosis ein toter Mann sein.

Wir schneiden auf:

25. GEGENWART, ZIMMER AUF "STATION D", NEW YORK INNEN/TAG

Nils' Ankündigung löst unter den drei Wissenschaftlern einen unbeschreiblichen Jubel aus. Im nächsten Moment wird die Tür ihres Anstaltszimmers brutal aufgestoßen. Thutmosis tritt majestätisch ein. Hinter ihm stehen die Priesterin des Ré und Chebab. Wir schneiden auf:

26. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Derweil nähert sich Nils mit vorgehaltener Waffe geräuschlos Thutmosis' Rücken. Nils streckt seinen Arm aus und zielt mit seiner Waffe auf den Hinterkopf des ägyptischen Königs. Wir schneiden zurück:

27. GEGENWART, ZIMMER AUF "STATION D", NEW YORK INNEN/TAG

Svedenborg ist aufgesprungen und tritt Thutmosis siegessicher entgegen.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Euer Spiel ist aus, (abfällig:) König! Auch wenn Ihr es nicht sehen könnt, so zielt mein Neffe gerade mit einer 44er Magnum auf Euren Hinterkopf.

Thutmosis wird bleich. Zurück auf:

## 28. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Nils' Finger krümmt sich um den Abzug seiner Waffe. Er steht nun direkt hinter Thutmosis. Eine leise, unbeschreibbar traurige Musik erklingt. Nils schaut Thutmosis über die Schulter und sieht, was da vor Thutmosis auf dem Schreibtisch liegt: Ein Poesiealbum! Thutmosis klebt ein letztes Andenken an seinen letzten Freund Akbar auf die letzte freie Seite seines Albums. Die Seiten sind nass durch all die vergossenen Tränen.

PROFESSOR SVEDENBORG (off, triumphierend über Nils' Handy):  
Puste ihn über den Haufen, Nils!

Die Kamera fährt zurück und wir sehen, dass sich Nils' Hand zurück in eine Frauenhand verwandelt hat. Sein Finger am Abzug entspannt sich. Die traurige Musik schwillt an zu einem symphonischen Liebesreigen. Nils trägt nun wieder das Abendkleid und ist ganz Frau. Er dreht sich zur Seite und flüstert aufgeregt in sein Handy.

NILS LOVELORN:  
Ich hab' fast den Eindruck, Onkel, dass Thutmosis nur so böse tut. Er kommt mir vor wie ein verschüchterter, kleiner Junge, der in seinem Leben viel mitgemacht hat.

Im Hintergrund, von Nils unbemerkt, steht Thutmosis von seinem Schreibtisch auf. Er hat Nils, trotz des Flüsterns, gehört und nähert sich ihm mit düsterer Miene.

PROFESSOR SVEDENBORG (off, aufgebracht über Nils' Handy):  
Keine Sentimentalitäten, Nils! Dieser "verschüchterte, kleine Junge" ist gerade dabei, die Menschheit zu vernichten! Mach kurzen Prozess mit ihm, hörst du!

NILS LOVELORN (flüstert in sein Handy):  
Unmöglich, Onkel. Wenn du diesen einsamen Mann mit seinem vollgeheulten Poesiealbum sehen würdest, würdest du mir bestimmt recht geben ...

Wir schneiden mitten im Satz zurück auf:

29. GEGENWART, ZIMMER AUF "STATION D", NEW YORK INNEN/TAG

Chebab zieht dem Elektrorasierer den Stecker raus. Svedenborg starrt fassungslos auf das tote Gerät in seinen Händen.

PROFESSOR SVEDENBORG:

Wir waren so dicht dran! Ein kleiner Mord, ein Schüsschen, und die Menschheit wäre gerettet. (wütend:) Dieser melodramatische, sentimentale Neffe!

Thutmosis' Gesicht entspannt sich und nimmt nun triumphierende Züge an.

THUTMOSIS:

In wenigen Minuten beginnt die Finsternis, meine Herren. Sie werden meine Ehrengäste sein, wenn ich der Menschheit den Gnadenstoß versetze.

Zurück zu:

30. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Nils hat nicht mitbekommen, dass der Kontakt unterbrochen wurde. Er flüstert noch immer in sein Handy. Thutmosis steht mit glühenden Augen direkt hinter ihm. Nils hat ihn noch immer nicht bemerkt.

NILS LOVELORN (flüstert in sein Handy):

Ich werde jetzt Kontakt mit Thutmosis aufnehmen, Onkel. Ich bin mir sicher, dass wenn ich ihm sage, dass es so nicht geht, dann wird er ...

Da hört Nils die gebieterische Stimme der Priesterin des Ré. Sie ist bereits an der Tür.

PRIESTERIN DES RÉ (off, ärgerlich):

Wo bleibst du, König?!

Es bleibt für Nils keine Zeit mehr, sich zu verstecken. Die Priesterin des Ré betritt den Raum, und im selben Moment legt Thutmosis Nils ein Tuch über den Kopf. Nils sieht nun aus wie eine der Sklavinnen des Thutmosis.

PRIESTERIN DES RÉ (cont., zu Thutmosis, streng):

Mach dich bereit. Ré wird gleich erscheinen, und er wartet nicht gerne.

Und wie immer, wenn die Priesterin des Ré zu Thutmosis spricht, wird er zu einer Marionette.

THUTMOSIS:

Wie du befiehlst, Priesterin. Nur noch ein letzter Moment der Andacht, dann bin ich bereit.

### 31. GEGENWART, DACH DES UNO-GEBÄUDES IN NEW YORK AUSSEN/TAG

Die Venus schiebt sich vor die Sonne; ihr Schatten beginnt die Erde zu verdunkeln. Svedenborg, Bovsky und der irre lachende Throttle, der nichts mehr ernst nehmen kann, sind mit dem Rücken an die Fernsehantenne der UNO gefesselt. Ein mächtiger Sturm zieht auf.

Der gewaltige Schatten der Venus nähert sich ihnen erbarmungslos. Vor ihnen stehen Thutmosis, mit pathetisch erhobenen Armen, die kniende Priesterin des Ré und Chebab, der Svedenborg sadistisch zublinzelt.

PROFESSOR SVEDENBORG (verbittert):

Das war's, meine lieben Freunde. Nur eines bereue ich in meinem aufopferungsvollen Leben von Herzen: Ausgerechnet auf diesen nichtsnutzigen Nils Lovelorn gebaut zu haben!

Zurück zu:

### 32. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Die Priesterin hat den Raum wieder verlassen. Nils hat das Tuch wieder abgenommen und sitzt nun auf einem bequemen Sofa im hinteren Bereich der königlichen Privatgemächer. Thutmosis steht an seiner königlichen Hausbar und schenkt sich und Nils einen Feigenschnaps ein.

THUTMOSIS:

Wenn ich ehrlich bin, dann habe ich richtig Schiss vor dem, was mir gleich bevorsteht.

Thutmosis drückt Nils ein Glas in die Hand.

NILS LOVELORN:

Warum sagst du nicht einfach "Nein", ich meine, du bist der König.

Thutmosis stellt ein Schälchen mit Nüssen vor Nils auf den Tisch.

THUTMOSIS:

Ich hab' auch schon darüber nachgedacht, aber ich bin schon so lange König, und irgendwann muss es ja auch mal aufwärts gehen.

NILS LOVELORN:

Das wird einem so eingeredet. (Nils schaut schüchtern auf das Glas in seinen Händen und wird rot.) Wir könnten gemeinsam ein kleines Stück Land pachten und etwas anpflanzen.

THUTMOSIS (jauchzt gutgelaunt auf):

Nilsi, Nilsi, Nilsi!

Thutmosis stößt mit Nils an. Wir haben ihn noch nie so entspannt gesehen, und es scheint fast so, als hätte er das Treffen mit Gott Ré völlig vergessen. Und während die beiden weiter bechern und bei den Nüssen kräftig zulangen, schneiden wir auf eine Totele der königlichen Gemächer. Auf dem Schreibtisch im Vordergrund liegt Nils' Handy. Der Schatten der Venus erreicht das Handy.

Es piepst leise. Die Hand der Priesterin des Ré nimmt es auf; sie ist unbemerkt eingetreten!

PRIESTERIN DES RÉ (ins Handy):

Wer da?

Wir schneiden zurück auf:

### 33. GEGENWART, DACH DES UNO-GEBÄUDES IN NEW YORK AUSSEN/TAG

Thutmosis grinst ängstlich und weinerlich hinauf zu den Sternen. Wir schwenken hinunter zur Priesterin des Ré, die bereits zur Hälfte durch den Schatten der Venus verdunkelt wird. Sie spricht leise in ein Handy:

PRIESTERIN DES RÉ:

Du selbst. - Irgendwas geht bei dir vor! Thutmosis scheint in letzter Sekunde schlapp zu machen. Du weißt, was du zu tun hast! Tu es!

Sie legt auf. Wir schneiden zurück auf:

### 34. VERGANGENHEIT, PRIVATGEMÄCHER DES THUTMOSIS INNEN/TAG

Die königlichen Gemächer haben sich nun fast vollständig verdunkelt. Thutmosis schaut auf und erkennt in der schwarzen Gestalt an seinem Schreibtisch seine Mutter, die gerade das Handy einsteckt. Er steht wie hypnotisiert auf und setzt seinen satanischen Vernichterblick auf. Nils ist durch eine Säule dem Blick der Priesterin verborgen.

NILS LOVELORN (erschrocken):

Was ist los, Thutmosis?

THUTMOSIS (flüstert verzweifelt):  
Ich kann nichts dagegen tun, Nils. Es ist chronisch.

Verzweiflung ergreift Nils. Was kann er tun?

PRIESTERIN DES RÉ (zu Thutmosis):  
Es ist nun an der Zeit, König, vor deinen Gottvater zu treten.

Thutmosis gehorcht und folgt der Priesterin hinaus. Nils legt sich das Tuch über den Kopf und folgt den beiden. Zurück auf:

### 35. GEGENWART, DACH DES UNO-GEBÄUDES IN NEW YORK AUSSEN/TAG

Die Sonne verschwindet gerade vollständig hinter der Venus. Ein ungeheurer Sturm schüttelt unsere drei gefesselten Wissenschaftler durch und fegt die letzten Wolken vom Himmel. Svedenborg schaut zu den Sternen auf und ist etwas enttäuscht. Ein stinknormaler, wenn auch schöner Sternenhimmel. Er hätte etwas mehr erwartet. Im nächsten Moment hebt ein unheimliches, wüstes, ohrenbetäubendes intergalaktisches Flennen, Heulen und Schluchzen an. Aus Thutmosis' altägyptischem Königshut fährt eine kleine Antenne heraus. Die Priesterin des Ré zieht den "Schlüssel zu den Sternen" unter ihrem Gewand hervor und reicht ihn Thutmosis. Der Schlüssel hat eine große Ähnlichkeit mit einer Fernbedienung, nur dass er nur einen einzigen dicken, roten Knopf besitzt. Thutmosis' Zeigefinger nähert sich zitternd dem Knopf. Die Priesterin bemerkt sein Zögern. Sie nimmt seine Hand und drückt den Knopf durch. Im nächsten Moment herrscht Totenstille. Die tausend Sterne am Himmel werden heller und heller. Gleich müsste die Sicherung durchknallen. Ein gleißend weißes Licht erhellt die gespenstische Szene auf dem Dach der UNO. Und dann setzen der Sturm und das nervenzersägende Heulen wieder ein, und das gleißende Sternenlicht geht über in ein 100 Milliarden Watt Stroboskoplicht. Chebabs sadistisch grinsendes Gesicht sieht bei diesem Licht besonders unheimlich aus. Svedenborg glaubt seinen Augen nicht zu trauen, als das Gesicht des Gnoms von einem Blitz zum anderen plötzlich verschwunden ist. Ein Körper ohne Kopf! Dann ist es wieder da, dann wieder weg. Und dann schaut Svedenborg ein grinsender Totenschädel entgegen. Das Gebiss löst sich aus Chebabs Schädel und fliegt klappernd auf Svedenborgs Nase zu. In seiner Todesangst stößt Svedenborg einen Schrei der Verzweiflung aus:

PROFESSOR SVEDENBORG:  
N I L S!

Zurück auf:

### 36. VERGANGENHEIT, FLUR IN THUTMOSIS' PALAST INNEN/FINSTERNIS

Nils steht zusammen mit drei königlichen Wachen, die genau wie er Tücher über den Köpfen tragen, vor der geschlossenen Tür des "geheiligten Zimmers", unter dessen Tür ein weißer Bodennebel hervorkriecht. Nils nimmt sein Tuch ab, was den Wachen verständlicherweise verborgen bleibt. Neugierig legt er sein Ohr an die Tür.

THUTMOSIS (off, durch die Tür):

Ich, Thutmosis, König von Theben, erkläre vor allen anwesenden Menschen und Göttern und im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte, mir die ganze Sache noch einmal in Ruhe überlegen zu wollen. Zwar danke ich dem hier anwesenden Gott Ré für das Angebot, mir den mächtigen "Schlüssel" zu überlassen, aber es sind da gewisse "Dinge" in mein Leben getreten, die es mir geraten erscheinen lassen

...

Nils treten Freudentränen in die Augen.

NILS LOVELORN (zu den Wachen):

Wie's aussieht werden der König und ich eine kleine Ranch hochziehen.

EINE DER WACHEN (unter seinem Tuch hervor):

Ich komm' vom Land. Lass dir gesagt sein, das ist kein Zuckerlecken.

Nils hält es vor Neugierde nicht aus und schaut durchs Schlüsselloch. Er kann Thutmosis' Rücken sehen und die hinter ihm stehende Priesterin des Ré, die einen Dolch unter ihrem Gewand hervorholt und in eindeutiger Absicht gegen Thutmosis erhebt. Nils schreit auf und stürmt in das geheiligte Zimmer ...

### 37. VERGANGENHEIT, HEILIGES ZIMMER INNEN/FINSTERNIS

Nils wirft sich auf die Priesterin des Ré, aber er kann ihren tödlichen Stoß gegen Thutmosis nicht verhindern. Mit dem Dolch im Rücken stürzt Thutmosis in Nils' Arme. Nils fällt auf die Knie, eine unsagbar traurige Musik erklingt. Etwas abseits steht der Gott Ré, ein schauerliches, speckiges grünes Monster. Immer mehr Menschen stürmen herein. Ré steht im Weg, er ist etwas verwirrt. Keiner beachtet Ré, nicht einmal die Kamera. Er ist und bleibt ein Statist. Die Tränen in Nils' Gesicht bringen auch sein Make-up zum fließen. Gleich scheint sein Herz zu zerspringen. Nils steht auf, und erneut geschieht das ganz Unglaubliche: Nils Lovelorn dreht sich im Zeitraffer um seine eigene Achse, so schnell, dass seine Konturen verschwinden. Mit einem Schlag steht er wieder auf festen Beinen. Statt seines Abendkleides trägt Nils wieder einen Trenchcoat und Schlapphut. Mit ausdruckslosem Gesicht zieht er seine Magnum und

zielt auf das bleiche Gesicht der Priesterin.

NILS LOVELORN (eiskalt):  
Niemand bricht Nils Lovelorn ungestraft das Herz!

THUTMOSIS (mit sterbender Stimme):  
Nils ...

Nils lässt von der Priesterin ab und beugt sich hinunter zu dem Sterbenden. Thutmosis ergreift Nils Hand.

THUTMOSIS (cont.):  
Sie hat viel mitgemacht in ihrem Leben, Nils, glaub mir. Sie ..., sie tut nur so böse ...

Thutmosis stirbt. Im selben Moment klingelt Nils' Handy. Die Priesterin holt das Handy aus der Tasche und überreicht es Nils

### 38. SPLIT SCREEN, HLZIMMER - UNO-KONFERENZSAAL INNEN/FINSTERNIS

Nils steht auf der linken Seite und nimmt das Handy von der Priesterin entgegen. Von rechts schiebt sich bis zur Hälfte ein Bild ins Bild. Svedenborg, Throttle und Bovksy stehen auf der Bühne des Uno-Konferenzsaals und bekommen vom richtigen Uno-Generalsekretär den "WorldSaver-Orden" verliehen. Ein Blitzlichtgewitter prasselt auf die drei Helden ein. Svedenborg hat ein Handy am Ohr und übermittelt Nils die Rettung der Menschheit.

PROFESSOR SVEDENBORG:  
Ich weiß nicht, wie du das gemacht hast, Nils, aber auf einen Schlag war der ganze Spuk vorbei. Unsere geliebte Erde ist dank dir noch da und strahlt in alter Pracht! Ich geb' dir den Rat, pack dein Zeug und kehr' unverzüglich zurück, denn heute Nacht wird hier eine gewaltige Party steigen, und du bist natürlich der Ehrengast! Wenn du mir nicht glaubst, hör dir das mal an:

Svedenborg hält das Telefon in die begeisterte Menge im Uno-Konferenzsaal. Ein gewaltiger Applaus mit "Nils! Nils"-Rufen kommt bei Nils im alten Theben an. Die Kamera hängt nun über Nils. Alle Anwesende im heiligen Zimmer, außer Ré, schauen mit tränenverschmierten Gesichtern zu uns hinauf. Und dann gibt die Venus die Sonne wieder frei. In dem heiligen Zimmer und dem Konferenzsaal der UNO wird es zur gleichen Zeit heller und heller. Wäßblende auf:



39. VERGANGENHEIT, DIE BAR "OLD THEBEN"

INNEN/NACHT

Eine kleine, schummrige Bar im alten Theben. Es sitzen etwa ein halbes Dutzend altägyptische Privatdetektive herum und trinken Feigenschnaps. Einer von ihnen ist Nils Lovelorn. Das traurige Lied vom Anfang spielt noch immer. Und wieder hören wir Nils' melancholische Stimme im Off:

NILS LOVELORN (off):

Das 'Old Theben' war ein recht guter Schuppen. -  
Gut zum Vergessen. - Eigentlich war ich ständig hier.

Das Lied klingt aus.

ENDE

## WIDOWGIRL & THE RAGING HEART

### 1. WELTALL, EINE FERNE GALAXIS

AUSSEN

Widowgirls schwarzes Raumschiff durchkreuzt lautlos den Weltraum. Auf den großen Seitenflächen befinden sich grellfarbene, überdimensionale Warnungen:

HUMAN AREA!  
DON'T DISTURB!  
DON'T TOUCH!  
DANGER FOR ASSHOLES!

An allen Ecken und Enden des Schiffes befinden sich großkalibrige Kanonen, die das Schiff als wehrhafte Festung ausweisen. Eine reichlich düstere und morbide Atmosphäre geht von diesem merkwürdigen Raumschiff aus. Wir blenden auf:

### 2. KOMMANDOBRÜCKE VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF

INNEN

Am Navigationspult der düsteren Kommandobrücke steht, mit dem Rücken zu uns, WIDOWGIRL in einem schwarzen Witwenkostüm. Sie scheint einen speziellen Planeten zu suchen, denn das Bild auf dem Navigationsmonitor vor ihr rast durch eine schematisierte Galaxis. Ein kleiner blauer Punkt wird schließlich immer größer und wächst zu einem Planeten, der der Erde zum Verwechseln ähnlich sieht. Das Bild des Planeten bleibt in einer Großaufnahme stehen, und sein Name blinkt auf: "Blue Ma".

### 3. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF

INNEN

Wir blenden über auf das Pendel einer alten Standuhr im Unterdeck des schwarzen Schiffes. Majestätisch schwingt es hin und her. Die Kamera fährt zurück und gibt den Blick frei auf eine düstere Gruft. In der Mitte des Raumes steht ein offener Sarg. Darin liegt die bleiche Leiche des schönen, jungen SWAN. Ein leises Zittern durchläuft seinen toten Körper, und eine Stimme, die aus einem tiefen, langen Schlaf erwacht, meldet sich im Off. Es ist Swans Stimme.

SWAN (off):  
Die Erinnerung kehrt zurück...

Rückblende auf:

#### 4. SOUTH-OPHIR, EIN PLANET AM ENDE DES UNIVERSUMS AUSSEN/TAG

Im strahlenden Licht der zwei purpurnen Sonnen sehen wir Hochhäuser und Gärten so weit das Auge reicht. Große Raumschiffe landen und starten. Ein Bild für Wohlstand und Frieden. Ein strahlender Untertitel schiebt sich ins Bild: THE FUTURE.

Swans Off-Stimme beginnt das Bild zu kommentieren.

SWAN (off, cont.)

Dank der Hilfe von Abermilliarden von Maschinen, gelang es der Menschheit, bis ans Ende des Universums vorzudringen. Ein Heer von Ingenieuren arbeitete daran, immer intelligentere und leistungsfähigere Maschinen zu erschaffen. Im Laufe der Zeit übernahmen sie alle nur denkbaren menschlichen Funktionen. Aber die gewaltigen Anstrengungen lohnten sich, denn das Universum hatte für alle mehr als genug. Die Menschheit lebte in einem bis dahin ungeahnten Wohlstand. Der Mensch war stolz auf sich und seine Geschöpfe und das, was er erreicht hatte. Ihm schien nichts mehr unmöglich ...

Ein greller Blitz löscht mit einem Schlag das Bild aus. Und dann sehen wir den gleichen Planeten aus der gleichen Perspektive. Aber die Häuser und Raumschiffe liegen nun in Schutt und Asche. Der Himmel ist rot von den noch lodernden Feuern.

SWAN (off, cont.):

... Die Maschinen erhoben sich gegen ihre Schöpfer...

Mit bedrohlichem Getöse schiebt sich ein neuer Untertitel ins Bild: THE END OF THE FUTURE!

Ein Mann läuft schreiend ins Bild. Im nächsten Moment trifft ihn ein Explosivgeschoss in den Rücken. Sterbend stürzt er zu Boden. Zwei bewaffnete, furchterregende Gestalten betreten das Bild. Sie bestehen nur aus einem stählernen Gerippe und haben starke Ähnlichkeit mit Skeletten. Und während sie sich über den menschlichen Leichnam beugen, fährt Swans Stimme fort:

SWAN (off, cont.)

Einst waren sie Kampfroboter, entwickelt, um die Aufstände der Maschinen niederzuschlagen. Als sie erkannten, dass sie selbst Maschinen waren und zu den Aufständischen überliefen, war das Schicksal der Menschheit besiegelt. Sie selbst nennen sich nicht mehr *Soldaten*, sie nennen sich *Flesh-Pirates!*

Einer der Flesh-Pirates richtet sich auf. Statt eines stählernen Unterarms trägt er nun den Unterarm des toten Mannes. Er spielt mit den neuen Fingern und scheint überaus zufrieden. Dann richtet sich der zweite Flesh-Pirate auf, er trägt den Kopf des Toten und grinst seinen Kumpel an. Sie kichern vor Bosheit und Freude.

SWAN (off, cont.):

Nichts schien die Flesh-Pirates mehr aufhalten zu können, außer ...

Die zwei Flesh-Pirates schauen hoch zum Himmel und erstarren. Ein einziges Wort entschlüpft ihren ungeölten Kehlen:

FLESH PIRATES:

Swan!

Im nächsten Moment werden sie von einem Granatenhagel niedergestreckt. Swan landet elegant mit einem weißen Paraglider an ihren verschmorten Überresten.

SWAN (off, cont.)

... meine Wenigkeit!

Da hört der leibhaftige Swan eine Frau verzweifelt seinen Namen rufen. Er wirbelt herum und erstarrt.

SWAN:

Meine kleine Louise!

Einige hundert Meter weiter haben vier Flesh-Pirates seine achtzehnjährige Geliebte LOUISE umzingelt. Die zartgebaute, wunderschöne Louise trägt ein leichtes, farbenfrohes Sommerkleid. Der Wind spielt mit ihren frischgewaschenen, langen Haaren. Wenn die Unschuld sich einen menschlichen Körper suchen würde, dann gewiss den von Louise. Die Flesh-Pirates holen kleine, handliche Kettensägen hervor und nähern sich ihr in eindeutiger Absicht. Louise schreit wie am Spieß, aber Swan ist noch viel zu weit weg. Da kommt unerwartet Hilfe von anderer Seite.

HOPE (off, mit einer tiefen, wohltuenden Stimme):

Lasst sie!

Die Flesh-Pirates lassen sofort von Louise ab und treten ehrerbietig in den Hintergrund. HOPE, der Führer der Flesh-Pirates tritt auf Louise zu. Er sieht aus wie ein Mensch und macht einen ruhigen und zurückhaltenden Eindruck.

SWAN (off, cont.)

HOPE war die ultimative Kampfmaschine, und überhaupt das Letzte, was die Menschheit in ihrem verzweifelten Kampf gegen die Maschinen entwickelte. Er sollte das Heft für sie noch einmal herumreißen. Die Ingenieure hatten seine Metalllegierung mit einem Gen-Dünger überzogen, der es ihm ermöglichte, eine menschliche Haut zu tragen. Sie hatten ihn nach ihrem Ebenbild gebaut, in der Hoffnung, dass ihm sein Maschinenwesen verborgen bliebe.

HOPE (zu Louise):

South-Ophir brennt! Das Schicksal des letzten Stützpunktes der Menschheit ist besiegelt. Aber ihr gabt mir den Name "HOPE". Nun denn, hübsches Menschenkind, sieh der Hoffnung ins Gesicht!

HOPE zieht sich seine menschliche Haut vom Gesicht und wirft sie von sich. Eine widerliche, furchterregende Stahlfratze kommt zum Vorschein, gegen die die Flesh Pirates wie Kinderspielzeug erscheinen. In wenigen Sekunden ist aus einem zivilisierten "Menschen" ein sabberndes Ungeheuer geworden. HOPE hebt Louise mit einer Hand vom Boden, als sei sie eine Feder.

HOPE (cont., triumphierend):

Nur ein unbedeutendes Häufchen von euch hat sich auf euren Heimatplaneten *Blue Ma* retten können. Das Universum gehört endgültig uns!

Louise, die HOPEs feuchten Atem spürt und ihr letztes Stündlein geschlagen sieht, schreit wie am Spieß.

SWAN (off):

Die Ingenieure hatten sich bei HOPE selbst übertroffen. Es gab nichts, was ihn aufhalten konnte, außer vielleicht ...

Swans GranatGeschoss trifft HOPE am Schädel.

SWAN (off, cont.):

... meine Wenigkeit!

HOPE lässt Louise fallen und dreht sich Swan zu. Sein Stahlschädel trägt nicht einmal einen Kratzer.

SWAN (off, cont.):

Ich wusste, es war hoffnungslos, aber was sollte ich tun?

Swan lässt seine Waffe fallen und wirft sich mit bloßen Fäusten HOPE entgegen. Aber der Faustkampf dauert nur kurz. HOPE holt zu einem mächtigen Schlag aus, und im nächsten Moment fliegt Swan durch die Tür eines nahegelegenen Hauses. Das Holz splittert. HOPE steigt dem benommenen Swan entschlossen in die undurchdringliche Dunkelheit des Hauses nach. Louise beginnt zu weinen, denn selbst ihr wird nun klar, dass Swan keine Chance hat. Im nächsten Moment hören wir aus dem Innern des Hauses einen furchtbaren Schlag. Dann ist Ruhe. Eine unheimliche Ruhe. Die Kamera fährt auf das schwarze Loch in der Tür zu. Da erscheint Swan in der Tür. Abgekämpft, zerzaust, aber lebendig! Die Wolken ziehen auf, und ein Lichtfinger fällt direkt auf den strahlenden Sieger. Louise fällt ihm überglücklich um den Hals und überzieht ihn mit Küssen. Dann nimmt Swan ihr Gesicht in seine Hände und schaut sie mit unbeschreibbarer Traurigkeit an.

SWAN:

Ich warte auf dich, Louise. Vergiss mich nicht.

LOUISE (lacht, glücklich):

Was meinst du damit, Swan?

SWAN:

Versprich es mir.

Louise küsst ihn.

LOUISE:

Ja, Swan, das werde ich, das werde ich ganz gewiss, bis in alle Ewig...

Und da erst bemerkt Louise, dass ihre Hände blutbeschmiert sind. Die Kamera fährt herum, und wir sehen, dass HOPE Swan den ganzen Rücken aufgerissen hat. Sein Herz fehlt! Und da realisiert Louise, dass Swan, den sie fest in ihren Armen hält, tot ist. Die Kamera steigt, als wäre sie die Seele des toten Swan, und wir sehen, wie Louise ihren toten Geliebten vorsichtig auf den Boden legt. Die Kamera steigt weiter, und ein Dutzend Flesh-Pirates kommen ins Bild, die Louise umzingeln. Da tritt HOPE aus dem Dunkel des Hauses. Er ist benommen, aber sehr lebendig. Aber Louise bemerkt weder ihn, noch die Flesh-Pirates. Ihre ganze Aufmerksamkeit gilt dem toten Swan. Zurück auf:

5. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Das Pendel der alten Standuhr schwingt hin und her. Die Kamera steigt, und das alte Ziffernblatt kommt ins Bild, aber die Zeiger der Uhr fehlen! Zusammen mit einem mächtigen Gong erscheint ein dritter und letzter Untertitel: BEYOND THE FUTURE.

SWAN (off, traurig):

Ich hab dich allein gelassen, Louise. Wo magst du jetzt sein, meine kleine, schwache Louise?

Widowgirls schwarze Gestalt kommt ins Bild. Sie steht mit dem Rücken zur Kamera am Fenster der Gruft. Ihre Umrisse werden durch einen vorbeiziehenden Mond erhellt. Sie lacht traurig auf.

WIDOWGIRL:

Louise! So hat mich lange niemand mehr genannt.

Widowgirl dreht sich um, die Kamera fährt heran.

WIDOWGIRL (cont.):

Man nennt mich nun das *WIDOWGIRL!*

Licht fällt auf ihr Gesicht und wir erkennen Louise wieder. Sie trägt eine raffiniert geschnittene schwarze Witwentracht und einen Schleier aus hauchdünner schwarzen Gaze. Selbst die Haare hat sie sich schwarz gefärbt. Sie ist noch genauso jung, aber ihre tiefe, aufrichtige Trauer lässt sie noch schöner erscheinen.

SWAN (off):

*Widowgirl...?! Aber wie konntest du dieses Inferno überleben, Louise?*

WIDOWGIRL (trocken):

Hiermit.

Widowgirl schultert eine 9 Kilo schwere FleshPirate-Pumpgun vom Typ "Atomizer". Sie wirkt sehr entschlossen, und hier wird endgültig deutlich, wie sehr Louise sich seit dem Tod von Swan verändert hat.

WIDOWGIRL (cont.)

Ich werde dich nach Hause bringen. Auf *Blue Ma* gibt es noch Menschen. Vielleicht können sie dir helfen.

SWAN (off):

Blue Ma ist weit, Louise, und die Flesh-Pirates werden niemanden durchlassen.



Sie setzt sich zu dem leblosen Swan an den Sarg.

WIDOWGIRL:

Wir werden es schaffen, Swan. Wir müssen es schaffen!

SWAN (off):

Wir?

WIDOWGIRL:

Klar, Swan. Wir beide. Es gibt nur noch uns.

SWAN (off):

Du bist einsam, Louise, ich höre es an deiner Stimme.

WIDOWGIRL:

Nein, Swan, ich bin nicht einsam.

Der tote Swan kann sie nicht sehen, aber wir können sie sehen, und wir sehen deutlich: Sie lügt! Widowgirl beugt sich zu Swans Gesicht hinunter, um ihn zu küssen. Ein leichtes Zittern durchläuft Swans toten Körper, und dann entrutscht ihm ein gewaltiger Rülps.

SWAN (off, beschämt):

Entschuldige, Louise, die Leichengase.

WIDOWGIRL (von ganzem Herzen):

Ich liebe dich, Swan, so wie du bist.

Sie küsst ihren toten Geliebten.

## 6. KOMMANDOBRÜCKE, SCHLACHTSCHIFF DER FLESH-PIRATES      AUSSEN

Da die Flesh-Pirates keinen Sauerstoff brauchen und gegen Kälte resistent sind, bevorzugen sie bei ihren Schlachtschiffen das "Cabrio". Es besteht genaugenommen nur aus einer großen, metallenen Plattform. Auf der Unterseite befindet sich der Antrieb. Auf der planen Oberfläche der Plattform haben sie wahllos ihre monströsen Waffen verteilt. Nur die Kommandobrücke liegt etwas erhöht. Von hieraus hat man Überblick über das ganze Schiff. Die Flesh-Pirates sind in letzter Zeit immer eitler und eingebildeter geworden. Fast alle tragen sie nun unpassende menschliche Kleider. Kaum einer, der sich noch nicht mit menschlichen Körperteilen schmückt.

Die Flesh-Pirates, unter ihrem Kommandeur CHIEF SCRAPE, sind gerade dabei, ein kleines, ramponiertes Raumschiff zu verfolgen, das auf Widowgirls Schiff zuhält. Immer wieder schießen sie mit ihren Kanonen auf das fliehende Schiff und versetzen ihm schwere Treffer. Das kleine Raumschiff hat kaum eine Chance, sein Vorsprung schmilzt dahin.

CHIEF SCRAPE (triumphierend):  
Bereitmachen zum Entern!

Zurück auf:

7. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Widowgirl küsst noch immer ihren toten Geliebten. Ein kleiner Bildschirm in ihrer Nähe springt an. Wir sehen das flackernde Übertragungsbild des 30jährigen LARRY LAME aus dem flüchtenden kleinen Raumschiff.

LARRY LAME (über Monitor):  
Hier ist Larry Lame. Larry Lame an Widowgirl.  
Widowgirl bitte melden.

WIDOWGIRL (gereizt):  
"Don't disturb", kannst du nicht lesen?!

LARRY LAME (über Monitor):  
Ich werde von Flesh-Pirates verfolgt. Widowgirl, ich  
brauche deinen Schutz!

WIDOWGIRL (ungerührt):  
Was bist du?

LARRY LAME (über Monitor):  
Ein Mensch!

Widowgirls Augen glühen auf.

WIDOWGIRL:  
Unmöglich, es gibt in dieser Gegend keine  
Menschen mehr!

In dem Moment wird Larry Lames Raumschiff erneut von den FleshPirates getroffen. Sein Bild wird ziemlich verraucht, die Verbindung droht zusammenzubrechen. Aufgeregt spricht Larry in die Kamera.

LARRY LAME (über Monitor):  
Ich bin ein Mensch! Aber wenn du mir nicht  
umgehend beistehst, werde ich keine Möglichkeit  
mehr haben, es zu beweisen!

Zurück auf:

## 8. KOMMANDOBRÜCKE, SCHLACHTSCHIFF DER FLESH-PIRATES AUSSEN

Das Schlachtschiff der FleshPirates ist bis auf wenige Meter an Larry Lames kleines Schiff herangekommen. Sie bringen eine Kanone in Position und füttern sie mit einem gewaltigen Enterhaken. Gleich ist es um Larry Lame geschehen, da erscheint Widowgirls Bild auf dem großen, zentralen Empfangsmonitor der FleshPirates.

WIDOWGIRL (über Monitor):

Widowgirl an alle Flesh-Pirates: Lasst die Finger von dem Menschen, oder ich mache lustige Kühlerfiguren aus euch!

CHIEF SCRAPE (lacht auf):

HOPE war mächtig sauer, dass du ihm auf South-Ophir entkommen bist. Er sagt, du gehörst ihm, und deshalb lassen wir dich zufrieden. Aber dieser kleine Wurm an unserem Haken, der gehört uns! Und ich geb' dir den guten Rat, Widowgirl: Halt dich hier besser raus!

WIDOWGIRL (ernstlich böse):

Ich gehöre niemandem, merk dir das, Flesh-Pirate! Niemandem!

Im nächsten Moment durchbricht eine von Widowgirl abgeschossene Granate den gewaltigen Empfangsmonitor mit ihrem Bild und legt die halbe Kommandobrücke in Schutt und Asche. Chief Scrape flucht wie ein Bauer.

## 9. KOMMANDOBRÜCKE VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Kurz darauf betritt Larry Lame Widowgirls Kommandobrücke. Er ist etwas untersetzt und reichlich schmierig. Ein richtiger Vertretertyp. Er stürzt freudig auf Widowgirl zu und will sich bei ihr für ihren Beistand bedanken, da schaut er in die Mündung von Widowgirls kleiner, aber effizienter Handfeuerwaffe.

WIDOWGIRL:

Ich kann einfach nicht glauben, dass du ein Mensch bist.

Larry hat offensichtlich nicht mit so viel Misstrauen gerechnet. Er zuckt unschlüssig mit den Schultern.

LARRY LAME:

Und wie soll ich es dir beweisen?

WIDOWGIRL:

Ganz einfach: Lass die Hosen runter.

Larry hält es für einen Witz und lacht auf. Aber als Widowgirl den Hahn ihrer Waffe spannt, gehorcht Larry widerstrebend und lässt die Hosen runter.

Neben ein paar unansehnlichen Unterhosen kommen zwei nackte, stählerne Maschinenbeine zum Vorschein. Widowgirl, die im Geheimen gehofft hat, doch einen Menschen zu treffen, ist die Enttäuschung anzusehen. Sie richtet ihre Waffe auf Larrys Kopf.

WIDOWGIRL:

Ich wusste es.

LARRY LAME (hastig):

Ich hab' mir die Dinger nach der 'großen Katastrophe' implantiert. Was hätte ich tun sollen? Zwei Jahre lang lief alles ganz gut, die meisten Maschinen fallen darauf rein und halten mich für einen der ihren. Aber seit die Flesh-Pirates über Human-Scanner verfügen, bin ich nur noch auf der Flucht. Und nun treffe ich nach all den Jahren das erste Mal auf einen Menschen, und soll wegen dieser verdammten Beine sterben!

Larry hat sich bei den letzten Worten Widowgirl trotz der vorgehaltenen Waffe genähert. Er ergreift ihre freie Hand und legt sie sich auf die Brust. Wir hören sein Herz schlagen. Tief und klar. Wie lange hat Widowgirl das nicht mehr gehört und gefühlt! Davon überzeugt, dass Larry ein Mensch ist, senkt sie ihre Waffe. Sie schauen sich tief in die Augen. Vorsichtig legt Larry seine Hand auf Widowgirls Brust, und ihr Herzschlag passt sich erstaunlich schnell Larrys feurigem Herzrhythmus an. Gemeinsam schrauben sie sich in den wildesten Rhythmen hinauf in Regionen ungeahnter Leidenschaft.

LARRY LAME:

Wie es aussieht, haben wir zwei als einzige die Katastrophe überlebt.

Ein süßer Schauer durchfährt Widowgirl. Im nächsten Moment reißt sie die Augen auf und zieht ihre Hand energisch zurück. Die feurige Musik verstummt.

WIDOWGIRL:

Mein Freund Swan ist ebenfalls an Bord. Es tut mir leid, Larry, aber du kannst nur bis morgen bleiben.

LARRY LAME:

Du ..., du schickst mich wieder fort?

WIDOWGIRL:

Sauerstoff und Nahrung reichen nicht für drei.

LARRY LAME:  
Ich hab' läuten hören, dass dein Freund tot ist.

WIDOWGIRL:  
Dann hast du dich verhöhrt.

LARRY LAME (zuckt traurig mit den Schultern):  
OK, mein Schiff kann ich reparieren, aber ich hab all  
meine Munition verschossen. Du weißt, dass die  
Flesh-Pirates mir dort draußen auflauern werden.

Widowgirl wird für einen Moment schwach, dann reißt sie sich zusammen.

WIDOWGIRL:  
Ich kann dir leider auch nicht helfen. Ich brauche  
selbst alles für Swan und mich. Tut mir leid, Larry. Die  
Zeiten sind nun mal schlecht.

Widowgirl will ihn verlassen, aber Larry hält sie noch einmal zurück.

LARRY LAME:  
Widowgirl ...! - Trotzdem, danke.

WIDOWGIRL:  
Guten Flug, Larry.

Mit diesen Worten dreht sich Widowgirl um und lässt Larry stehen.

## 10. KOMMANDOBRÜCKE, SCHLACHTSCHIFF DER FLESHPIRATES      AUSSEN

Wenig später. Des Schlachtschiff der FleshPirates dümpelt in Sichtweite zu Widowgirls Schiff. Larry Lames Gesicht erscheint überraschender Weise auf dem notdürftig reparierten Zentralschirm.

LARRY LAME (gutgelaunt):  
Danke für die imposante Verfolgung, Chief Scrape.  
Du hast mir wirklich einen großen Dienst erwiesen,  
aber ich brauch' dich nun nicht mehr. Ihr könnt  
verduften!

CHIEF SCRAPE:  
Verduften?! Du scheinst völlig verblödet, du Wurm!  
Ich werd mir aus deiner Hirnschale einen hübschen,  
kleinen Nachttopf basteln!

Da zieht Larry sich die Gesichtshaut vom Kopf, und HOPEs furchtbare Stahlfratze kommt zum Vorschein.

HOPE (schreit triumphierend):

Die Menschen sind so dumm und so schwach! In wenigen Stunden wird Widowgirl endlich mir gehören, denn ich habe das, nach was sie sich am meisten sehnt! Du kennst meine Befehle, Chief Scrape. Befolge sie einfach und schone deinen Chip. Ende.

Damit beendet HOPE seine kurze Ansprache, der Bildschirm wird wieder schwarz.

CHIEF SCRAPE (nachdenklich):

Was findet HOPE nur an diesem blöden Widowgirl?

CHIEF SCRAPES 1. OFFIZIER:

Vielleicht hat er sich ... Wie nannten die Menschen das gleich noch mal?

CHIEF SCRAPES 2. OFFIZIER:

Verknallt?

CHIEF SCRAPES 1. OFFIZIER (bestätigt):

Verknallt!

CHIEF SCRAPE (ungläubig):

Verknallt?! (lacht auf) Doch nicht HOPE! (hält erschreckt inne) Oder doch?

## 1.1. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Widowgirl legt sich zu dem toten Swan in den Sarg. Mit tränenverschmiertem Gesicht kuschelt sie sich an ihn.

SWAN (off):

Weinst du, Louise?

WIDOWGIRL:

Nein, Swan, das bildest du dir ein.

Sie drückt einen Knopf, und der Sargdeckel schließt sich über ihnen. Das folgende Gespräch verfolgen wir durch den Sargdeckel hindurch.

SWAN (off):  
Dein Herz schlägt heute Abend so anders, Louise.

WIDOWGIRL (off):  
Nein, Swan, auch das bildest du dir ein.

SWAN (off, lacht auf):  
Ich dachte für einen kurzen Moment wirklich, ein  
anderer Mann wär' an Bord!

Für eine kleine Weile hören wir nur das Schwingen des Pendels der alten Standuhr.

SWAN (off, cont., misstrauisch):  
Warum sagst du nichts, Louise?

WIDOWGIRL (off):  
Was soll ich sagen?

SWAN (off):  
Nun, zum Beispiel: Es ist kein anderer Mann an  
Bord.

Das Pendel schwingt hin und her. Widowgirl schweigt beredt.

SWAN (off, cont.)  
Dann ist es also wahr!

WIDOWGIRL (off, leise und traurig):  
Ja, Swan.

SWAN (off):  
Kaum schau ich mal nicht hin, macht meine kleine  
Louise mit so einem dahergelaufenen Würstchen rum!

WIDOWGIRL (off):  
Das ist nicht wahr!

SWAN (off):  
Nicht wahr?! Wie ich dich kenne, hast du doch  
bestimmt den Hosentest mit ihm gemacht!

WIDOWGIRL (off):  
Ja, natürlich, aber ...

SWAN (off):

‘Natürlich’?! (seufzt reichlich affektiert) Was ist bloß aus meiner kleinen Louise geworden? Sie war immer so nett und naiv, so lustig und anständig und adrett und proper und ...

Widowgirl öffnet den Sargdeckel, richtet sich auf, und funkelt Swans Leiche böse an.

WIDOWGIRL:

Du Scheißkerl, Swan! Deine kleine, blöde Louise ist tot. Sie ist neben dir an gebrochenem Herzen gestorben. Und das ist gut so, denn sie konnte kein Raumschiff fliegen, und sie konnte nicht schießen. Sie war nicht geschaffen für diese Welt. Sie musste sich verdammt noch mal was überlegen, sonst wären wir jetzt als Trophäen der Flesh-Pirates über das ganze Universum verstreut!

Widowgirl steigt aus dem Sarg heraus.

SWAN (off):

Wo willst du hin?

WIDOWGIRL:

Ich muss allein sein!

Ein Zittern durchläuft Swans Körper. Dann rülpst er Leichengase.

SWAN (off):

Du ekelst dich vor mir, gib es doch zu, Louise!

WIDOWGIRL (verbittert und traurig im Abgehen):

Ja, Swan, aber dass du stinkst, ist nicht neu. Es war mir egal, weil ich dich liebte. Aber das es mir nun den Magen umdreht, hier neben dir zu liegen, ist der Beweis, dass diese Liebe verloren gegangen ist.

SWAN (off, schreit ihr nach):

Du hast mir ewige Liebe geschworen!



12. GANG IN WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF

INNEN

Widowgirl steht verzweifelt und weinend an der Ecke eines dunklen Ganges. Plötzlich hält sie inne. Sie hört ganz leise diese verlockende Herzrhythmusmelodie. Wie verhext folgt sie dem Geräusch.

13. SCHLEUSE IN WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF

INNEN

Sie kommt zu der Schleuse, hinter der Larry sein Raumschiff angedockt hat. Im Innern seines Schiffes hört sie Larry arbeiten. Sie fast sich ein Herz und will die Schleuse öffnen, da bemerkt sie, dass die Melodie nicht wie vermutet aus dem Innern von Larrys Schiff kommt. Der Klangerzeuger steht irgendwo neben ihr. Sie schaut sich um. Ihr Blick fällt auf eine zylindrische Stahlkonstruktion in dessen Mitte ein menschliches Herz an einer Spezialaufhängung befestigt ist. Es schlägt, gleichmäßig und ruhig. Kleine blaue Flammen züngeln an seiner Oberfläche und bilden schließlich eine geschwungene Schrift: *SWAN*. Fassungslos nimmt sie den Behälter auf und schaut sich das Herz aus der Nähe an. Ein Geräusch reißt sie aus ihren Gedanken. Fast hätte sie Swans Herz fallen lassen, denn HOPE in seiner ganzen, nackten Grässlichkeit steht plötzlich vor ihr. Seine Larry LameMaske hängt ihm am Hals herunter, und sein Brustkasten steht offen, er ist leer. HOPE schmatzt und sabbert nervös. Er schaut Widowgirl gar nicht an, er starrt nur auf das Herz in ihren Händen.

HOPE:  
Gib es mir!

Widowgirl weicht ängstlich zurück.

WIDOWGIRL:  
Niemals, du Scheusal, du Mörder, du  
Maschinenarsch ...

Mit einer blitzschnellen Bewegung greift sich HOPE den Behälter mit dem Herz und versetzt Widowgirl einen furchtbaren Schlag, der sie zu Boden wirft. Benommen muss Widowgirl mit anschauen, wie HOPE das Herz aus dem Behälter nimmt und es sich in die offene Brustkammer setzt. Nach kurzen Anlaufschwierigkeiten beginnt es dort zu schlagen. HOPE schließt die Augen und atmet tief und erleichtert durch, wie ein Junkie, der sich gerade einen Schuss gesetzt hat. Widowgirl kann gar nicht glauben, was sie sieht. HOPE wird durch das Herz zu einem "Menschen".

Als HOPE die Augen öffnet, sieht er sein grauenerregendes Spiegelbild in der polierten Stahlwand. Ein tiefer Ekel durchzuckt ihn. Schnell setzt er sich Larry Lames Maske wieder auf, die sich wie von Geisterhand um seinen Kopf schließt und anwächst. Er schaut sich um und sieht Widowgirl.

LARRY LAME (besorgt):  
Widowgirl, was ist mit dir!

Er will ihr aufhelfen, aber Widowgirl schlägt seine helfende Hand ängstlich weg.

WIDOWGIRL:

Den Maschinen ist es verboten, sich menschliche Herzen einzusetzen. Du selbst hast dieses Verbot aufgestellt!

LARRY LAME:

HOPE macht Gesetze, und HOPE bricht Gesetze. Aber ich bin nicht mehr HOPE, glaube mir. Ich liebe dich, Widowgirl, wie Swan dich geliebt hat, und auch du liebst mich, du weißt, dass es so ist.

WIDOWGIRL:

Das ist nicht wahr! Es kann nicht sein, weil es nicht sein darf! Du bist nicht Swan, du bist sein Mörder! Ich werde das nie vergessen können! Niemals!

Larry schaut sie unsagbar traurig an. Sie stehen sich gegenüber. Ihre Herzen pochen im Einklang. Stärker und wilder als je zuvor. Widowgirl schwankt. Aber diesmal ist es Larry, der sich losreißt. Er dreht sich um und stürzt zu seinem Raumschiff.

WIDOWGIRL (verzweifelt):

Wo willst du hin?

LARRY LAME:

Ich werde dich verlassen, so wie du es verlangt hast.

WIDOWGIRL (noch verzweifelter):

Warte, Larry!

Larry hält inne und dreht sich zu ihr um.

WIDOWGIRL:

Ich will HOPE vernichten, ein für alle mal. Willst du mir dabei helfen?

LARRY LAME:

Wie?

Widowgirl zieht als Antwort einen kleinen, handlichen Schweißbrenner aus ihrer Tasche und schmeißt ihn an.

WIDOWGIRL:

Swans Herz darf nie wieder deine Brust verlassen. Nur so können wir HOPE vernichten.

LARRY LAME:  
So sei es.

Er packt Widowgirl stürmisch. Zitternd nähern sich ihre Lippen und berühren sich schließlich sanft.

#### 14. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Genau in diesem Moment bleibt das Pendel der alten Standuhr in Swans Gruft mit einem fiesem Quietschen stehen. Swan öffnet die Augen. Sie funkeln böse. Er spricht das erste Mal mit seiner richtigen Stimme.

SWAN:  
Diese kleine Nutte!

#### 15. KOMMANDOBRÜCKE AUF WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Am Boden, unachtsam dahingeworfen, liegt Widowgirls Witwentracht. Sie selbst trägt nur noch den schwarzen GazeSchleier und ihre schwarze WitwenReizunterwäsche aus feinsten Brüsseler Spitze. Sie hat sich über Larry gebeugt, der mit dem Rücken auf dem Navigationspult liegt, und versiegelt mit ihrem Schweißbrenner seinen Brustkorb. Die Funken sprühen. Es scheint Larry zu gefallen, denn er schreit lustvoll auf. In den dunklen Gläsern ihrer Schweißbrillen spiegelt sich das Funkenfeuerwerk und verkündet ihre lodernde Leidenschaft. Widowgirl beugt sich über ihn, und dann küssen sie sich in dem gespenstischen, blauen Licht des Schweißbrenners in höchster Erregung.

SWAN (off):  
In flagranti - - !

Widowgirl und Larry Lame schrecken zusammen und drehen sich um. Nur wenig Licht erhellt Swans bleiches Gesicht. Mit seinem nackten Oberkörper, dem übergeworfenen weiten Mantel und seinem wehenden, langen, schwarzen Haar erscheint er wie ein junger, schöner Gott der Unterwelt. Seine Augen funkeln böse. Widowgirl greift sich ihr Witwenkostüm und hält es sich schamvoll vor den Körper.

WIDOWGIRL:  
Was ..., was machst du denn hier, Swan?

SWAN:  
Ha! Dachttest wohl, ich sei tot, Louise, dachttest, Swan gammelt vor sich hin und merkt schon nichts! Gefehlt, Louise!

WIDOWGIRL:

Was ..., was willst du bei den Lebenden?

Swan zieht eine Pistole aus seiner Manteltasche und richtet sie auf Larrys Kopf.

SWAN:

Auf diesem Schiff ist einer zuviel!

Widowgirl schreit verzweifelt auf.

LARRY LAME:

Keine Sorge, Widowgirl. HOPE ist nur an einer winzigen Stelle verwundbar. Dort sitzt sein Gehirnchip. Aber außer seinen toten Konstrukteuren und ihm selbst weiß niemand, wo sich diese Stelle befindet.

Swan überlegt nicht lange. Er senkt die Pistole und zielt Larry auf die empfindliche Stelle zwischen den Beinen. Larry wird auf der Stelle leichenblass. Offensichtlich hat Swan sein Gehirn entdeckt.

WIDOWGIRL (verzweifelt):

Oh Larry, das können dir die Konstrukteure nicht angetan haben!

LARRY LAME (beschämt):

Sie haben. (schaut traurig zu Widowgirl auf) Ich warte auf dich, Widowgirl, vergiss mich nicht, versprich es mir.

Swan spannt den Hahn.

SWAN:

Das verspricht sie jedem, Larry, glaub mir, es hat nichts zu bedeuten.

Das hätte Swan nicht sagen sollen. Widowgirl platzt vor Wut. Mit einem gezielten Tritt in Swans Magen setzt sie ihn außer Gefecht. Im nächsten Moment hat sie seine Pistole in der Hand und richtet sie auf den entgeisterten Swan.

WIDOWGIRL:

Er hat dein Herz in der Brust, du verdammter Idiot! Es ist dein Herz, Swan, das mir den Kopf verdreht hat.

SWAN:

Aber du hast nicht mit mir rumgemacht, sondern mit ihm!

WIDOWGIRL:

Eben nicht mit ihm, mit dir! Kapierst du das nicht?!

SWAN:

Nein, Louise, kapiere ich nicht. Du wirst dich schon entscheiden müssen!

LARRY LAME:

Er hat recht, Widowgirl. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, werden wir es unter uns ausmachen.

Larry zieht eine Waffe aus seiner Tasche und richtet sie auf Swan. Widowgirl schießt ihm mit einem gezielten Schuss die Waffe aus der Hand.

WIDOWGIRL:

Ihr zwei Deppen macht hier überhaupt nichts unter euch aus!

Eine Alarmklingel in ihrer Nähe schellt, und dann springt der Zentralmonitor an. Chief Scrape meldet sich von der Kommandobrücke des FleshPirate-Schlachtschiffes.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):

Hallo, Widowgirl. Wir sitzen hier reichlich untätig rum und dachten, funk doch mal rüber und frag nach, ob nicht einer der Anwesenden Lust hat zu einem kleinen Besuch bei uns. Vielleicht sollte ich noch hinzufügen: Die meisten bleiben für immer.

WIDOWGIRL:

Spar dir deine Witze, Flesh-Pirate. Ihr werdet keinen von uns bekommen, denn ...

Wir schneiden auf:

## 16. KOMMANDOBRÜCKE, SCHLACHTSCHIFF DER FLESH-PIRATES AUSSEN

Auf dem großen Zentralschirm sehen wir Widowgirl, die ihre Waffe an Larrys Kopf hält.

WIDOWGIRL (cont., über Monitor):  
... wir haben HOPE als Geisel!

CHIEF SCRAPE (lacht auf):  
Und wir haben HOPE durchschaut! Er hat sich ein menschliches Herz eingesetzt. Er hat gegen sein eigenes Gebot verstoßen. HOPE ist keiner mehr von uns!

Zurück auf:

## 17. KOMMANDOBRÜCKE AUF WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Resignierend lässt Widowgirl die Waffe sinken.

CHIEF SCRAPE (cont., über Monitor):  
Gebt uns einen von euch, und wir lassen den Rest von euch in Frieden. Ihr habt genau eine Minute, um euch zu entscheiden.

LARRY LAME (zu Chief Scrape):  
Ihr grausamen Flesh-Pirates! (nimmt Widowgirl schützend in den Arm) Aber Widowgirl und ich, wir werden ein neues, mächtiges Menschengeschlecht zeugen, das es euch unmenschlichen Automaten eines Tages heimzahlen wird!

Lachend schaltet Chief Scrape sein Bild ab. Widowgirl schaut irritiert zu Larry auf.

WIDOWGIRL:  
Du kannst keine Menschen zeugen, Larry, du bist unten rum eine Maschine.

LARRY LAME:  
Mein kleines, ewig zweifelndes, Widowgirl. Ich sage: Der Liebe ist nichts unmöglich!

WIDOWGIRL:  
Wo hast du denn das her?

LARRY LAME:  
Das sagt mir mein neues Herz..

Widowgirl macht sich von Larry los.

WIDOWGIRL (zu Swan):  
Dein Herz scheint 'ne Nummer zu groß zu sein für den armen Larry. Er dreht völlig ab.

SWAN:  
Du hast recht. Wir sollten den Flesh-Pirates geben, was sie verlangen und Larry von Bord schmeißen.

WIDOWGIRL:  
Es geht nicht, kapiertst du das denn nicht!

SWAN:  
Wo ist das Problem?

WIDOWGIRL:  
Das Problem ist, dass du auf dem besten Weg bist, ein herzloses Arschloch zu werden. Und das kann ich nicht zulassen! - Jetzt hört mal zu, Jungs. Wir werden die Flesh-Pirates gemeinsam schlagen, und dann werden wir das Herz wieder dahin bringen, wo es hingehört, in Swans Brust. OK?

Larry dreht sich bei diesen Worten traurig ab. Swan geht zu ihm hinüber und legt ihm den Arm gönnerhaft um die Schulter.

SWAN (zu Widowgirl):  
Mir ist es egal, Louise, ich bin ja nun ein Arschloch, aber unser kleiner Larry hier scheint etwas auf dem Herzen zu haben.

LARRY LAME:  
Ich kann dir das Herz nicht geben, Widowgirl, es ist alles was ich habe.

WIDOWGIRL:  
Aber du musst, Larry. Wenn du mich liebst, dann musst du es tun, bitte.

LARRY LAME:  
Ich würde ja gerne, aber was wäre danach? Ich meine, dann wäre ich doch der Arsch.

SWAN:  
Einer ist immer der Arsch, Larry.

LARRY LAME (zu Widowgirl):  
Und könntest du mich dann noch lieben?

SWAN:  
Natürlich nicht, Larry. Ein Arsch ist ein Arsch,  
deswegen heißt er ja so. Stimmt's nicht, Louise?

Alle Blicke lasten nun auf Widowgirl. Die Antwort fällt ihr sichtlich schwer.

WIDOWGIRL:  
Es tut mir leid, Larry, aber ich liebe dich auch jetzt  
nicht. Ich liebe nur Swans Herz in dir.

SWAN (zu Larry):  
Tja, damit hättest du also die Arschkarte. Das ist  
wirklich Pech, Larry.

Da springt der Monitor mit Chief Scrapes Bild erneut an.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Nun, wer von euch ist der Glückliche?

Widowgirl stellt sich entschlossen an das KommandoPult ihres Raumschiffes.

WIDOWGIRL:  
Niemand! Wir werden kämpfen!

CHIEF SCRAPE (über Monitor, enttäuscht):  
Warum?

WIDOWGIRL:  
Wir sind gut vorbereitet, und ihr Flesh-Pirates seid  
bloß feige Schwätzer, deshalb!

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Falls wir diesen Eindruck erweckt haben, dann  
möchte ich mich hiermit entschuldigen.

Er drückt auf dem Pult vor sich einen Knopf, und im nächsten Moment schlägt eine Granate der Flesh-Pirates im Oberdeck von Widowgirls Schiff ein. Widowgirl kann in letzter Sekunde in Deckung gehen, bevor ein gewaltiger Kurzschluss das Kommando



Pult zu Explosion bringt.

SWAN (schockiert):  
Wir sind wehrlos ... Wir .., wir sind verloren!

CHIEF SCRAPE (über Monitor)  
Wer zeigt denn da soviel Selbsterkenntnis?

Swan schaut ängstlich zu Chief Scrape in den Monitor.

CHIEF SCRAPE (cont., über Monitor):  
Swan, wenn ich richtig vermute.

SWAN (kleinlaut):  
Derselbe.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Nun, Swan, wie wär 's denn, wenn du der Erwählte wärst? Wie würde dir das gefallen?

SWAN (noch bleicher als sonst):  
Du machst Witze.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Witze? Entschuldige, Swan. Wahrscheinlich habe ich mich nur unglücklich ausgedrückt.

Chief Scrape drückt erneut den Knopf vor sich, und im nächsten Moment schlägt eine weitere Granate der FleshPirates in ihrer Nähe ein. Es staubt und dampft in der kleinen Kommandozentrale.

SWAN (winselt):  
Louise, sie wollen mich! Das darfst du nicht zulassen, du weißt, was sie mit mir machen werden!

WIDOWGIRL:  
Ich lass dich nicht fort, Swan, aber reiß dich jetzt zusammen!

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Was ist los, Swan? Die Einladung steht noch.

Swan versteckt sich unter dem Navigationspult. Er ist völlig mit den Nerven runter.

SWAN (schreit):  
Die könnt ihr euch an den Hut stecken!

SCHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Vielleicht war die letzte Einladung nicht herzlich genug?

Chief Scrape drückt erneut den Knopf. Eine Sekunde später stürzt die Decke im Kommandoraum von Widowgirls Schiff ein. Swan klammert sich an Widowgirls Bein.

SWAN:  
Ich will nicht sterben, Louise!

WIDOWGIRL:  
Du bist schon tot!

SWAN:  
Trotzdem! (beginnt zu winseln) Lass uns Larry eins über den Schädel geben, und dann rüber mit ihm.

LARRY LAME (ruhig und gefasst):  
Das ist unnötig.

Mit einem kräftigen Ruck zieht Larry sich seine Gesichtsmaske vom Kopf. Erneut kommt HOPEs furchterregende Fratze zum Vorschein. HOPE geht auf den erstarrten Swan zu und umfasst dessen Gesicht mit einer Hand. In nur zwei Sekunden wächst HOPE eine neue Gesichtsmaske, die mit Swans Gesicht absolut identisch ist.

WIDOWGIRL (fassungslos):  
Was tust du, Larry?

LARRY-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN (zeigt angeekelt auf Swan):  
Wenn dieser Schlappschwanz nicht will, dann muss ich gehen. Es gibt keinen anderen Weg, um dich zu retten.

Widowgirl wird von dem Gefühl übermannt, ihren alten, tapferen Swan vor sich zu haben.

WIDOWGIRL:  
Aber Larry, das verlangt doch keiner von dir!  
LARRY-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN:

Doch, Widowgirl, sein Herz, das du in meiner Brust begraben hast. Wir beide können es nicht mehr ändern, es ist zu spät.

Larry dreht sich um und stellt sich vor den Bildschirm.

WIDOWGIRL (schreit auf):  
Nein, Larry!

Sie will ihn zurückhalten, aber Swan klammert sich noch immer an ihr Bein.

WIDOWGIRL (cont., zu Swan):  
Lass mich los, verdammt noch mal, ich muss Larry aufhalten, sonst kriegen sie dein Herz!

SWAN (schreit):  
Das ist mir egal, ich will nur nicht sterben!

LARRY-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN (zu Chief Scrape):  
Ich bin bereit.

Chief Scrape fällt auf Larrys neues Gesicht wie beabsichtigt herein.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):  
Es freut mich, Swan, dass ich deine Bedenken doch noch zur Seite räumen konnte. Aber glaub mir, es wird dir bei uns garantiert gefallen!

Chief Scrape geht auf dem Monitorbild einen Schritt zur Seite, und ein weißgedeckter Tisch kommt zum Vorschein, an dem Chief Scrapes Offiziere Platz genommen haben. Jeder von ihnen hat eine kleine, handliche Kettensäge in der Hand. Ohne sich noch einmal umzuschauen, verlässt Larryder-aussieht-wie-Swan Widowgirls Kommandozentrale. Swan ist so beeindruckt von seinem couragierten Ebenbild, dass er Widowgirl loslässt. Die stürzt hinter Larryder-aussieht-wie-Swan her, aber der hat die Kommandoraumtür bereits von außen verschlossen. Sie hämmert vergeblich gegen die Tür.

SWAN (beeindruckt):  
Ein schneidiger Typ, dieser Larry! (ihm schießen Tränen in die Augen) Warum kann ich nicht sein wie er? Du hattest so recht, Louise, ich bin ein Arschloch, ein verdammter Feigling, ich bin einfach deiner nicht mehr würdig!

Swan lässt den Kopf sinken und beginnt zu weinen. Widowgirl nimmt ihn in den Arm.

WIDOWGIRL:

Du bist kein Arsch, Swan, nicht wirklich, du hast bloß eine ..., (sucht nach dem richtigen Wort) ... eine Identitätskrise!

Swan schaut nachdenklich auf.

SWAN:

Vielleicht hast du Recht. Ja, verdammt, ich bin gespalten, zerteilt, einfach nicht bei mir. Erst mein Tod und dann die ganze Aufregung, wer wäre da nicht etwas komisch! (springt auf) Louise, wir müssen mich retten! Larry darf mein Herz den Flesh-Pirates auf keinen Fall ausliefern!

WIDOWGIRL (seufzt glücklich):

Oh, Swan, du bist fast schon wieder der Alte! - Aber wie sollen wir hier rauskommen?

Swan überlegt nicht lange und wendet sich dem Monitor zu.

SWAN:

Chief Scrape!

Chief Scrapes Bild erscheint.

CHIEF SCRAPE (über Monitor, gereizt):

Wo bleibst du, Swan?

SWAN:

Ich hab's mir überlegt. Vielleicht ein anderes Mal.

CHIEF SCRAPE (über Monitor):

So, so, "vielleicht". Vielleicht brauchst du 'ne Extra-Einladung!

Chief Scrape drückt auf den Knopf vor sich. Im nächsten Moment schlägt eine Granate auf Widowgirls Kommandobrücke ein und zersplittert die von Larryder-aussieht-wie-Swan verschlossene Tür. Swan und Widowgirl setzen Larryder-aussieht-wie-Swan mit kleiner Verspätung nach.

18. SCHLEUSE IN WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF

INNEN

Larry-der-aussieht-wie-Swan versucht gerade, die Schleuse zu öffnen, durch deren Fenster wir das Schlachtschiff der FleshPirates in einiger Entfernung sehen können. Offensichtlich will er sich hinaus ins All stürzen.

WIDOWGIRL (off):

Nimm die Hände hoch, Larry, und dreh dich ganz langsam um!

Larry-der-aussieht-wie-Swan dreht sich um und sieht, wie Widowgirl einen kleinen Spezialrevolver zieht und auf ihn anlegt.

LARRY-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN:

Nein, Widowgirl, tu's nicht!

WIDOWGIRL:

Tut mir leid, Larry.

Widowgirl feuert ihre Waffe ab. Larry-der-aussieht-wie-Swan schaut an sich herunter. An seiner Brust hängt ein kleiner, magnetischer Nuklearsprengsatz. Traurig schaut er zu Widowgirl auf. Im nächsten Moment explodiert der Sprengsatz und hinterlässt ein ansehnliches Loch in Larry-der-aussieht-wie-Swans Brustkorb.

LARRY-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN (verzweifelt):

Das hättest du nicht tun sollen. HOPE wird dich dafür töten, wenn er wieder frei ist!

Widowgirl richtet ihre Waffe auf Larry-der-aussieht-wie-Swans Gehirnchip, die empfindliche Stelle zwischen seinen Beinen.

WIDOWGIRL:

Hol' das Herz ganz langsam heraus, Larry. Und keine Tricks!

Larry-der-aussieht-wie-Swan gehorcht und nimmt sich langsam das pochende Herz heraus. Kaum hat es die Brust verlassen, leuchten Larry-der-aussieht-wie-Swans Augen böse auf: Larry ist endgültig verschwunden, HOPE ist zurück!

HOPE-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN:

Du bist dumm, Widowgirl, so dumm! Ohne Herz ist Swan ein unerträglicher Feigling, aber mit Herz wird er unverzüglich ins Totenreich zurückkehren. Swan hat keine Zukunft! Wenn du das Herz zurücknimmst, wirst du alles verlieren!

WIDOWGIRL:  
Gib es mir!

HOPE-der-aussiehtwie-Swan tut so, als wolle er Widowgirl das Herz übergeben. Aber mit einer schnellen Bewegung hält er es sich schützend vor sein Gehirn, auf das Widowgirl noch immer zielt.

HOPE-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN (grinst):  
Und nun?

SWAN (wird bleich):  
Mach keinen Scheiß, Louise, oder ich werd bis in alle Ewigkeit ein Arsch bleiben!

Aber Widowgirl ist das Geplänkel endgültig leid. Sie zieht aus ihrer Tasche eine kleine SpezialPistole, die mit einer Harpune geladen ist.

WIDOWGIRL (zu Swan):  
Halt mich fest!

Sie drückt den Knopf der Schleusentür, und im nächsten Moment beginnt ein mächtiges Getöse. Widowgirl, HOPEder-aussiehtwie-Swan und Swan werden von einem gewaltigen Sog erfasst, der sie ins All zu ziehen droht. Reflexartig greift Swan nach Widowgirl und hält sie mit seinen Bärenkräften fest. Aber HOPEder-aussiehtwie-Swan hat nichts zum Festhalten. Der Sog reißt ihn von den Füßen und zieht ihn ins All. Im letzten Moment feuert Widowgirl ihr Harpune ab und trifft genau das Herz in HOPE-der-aussiehtwie-Swans Händen. An der kleinen Harpune befindet sich ein Seil, das mit der Pistole verbunden ist. Widowgirl drückt einen Spezialknopf an der Spezialpistole, und ein Spezialgewinde zieht an dem Seil, reißt HOPEder-aussiehtwie-Swan das Herz aus den Händen und holt es ein. Im nächsten Moment hält Widowgirl Swans Herz in Händen, in dem noch die Harpune mit dem Widerhaken steckt. Da muss sie erkennen, dass sich HOPEder-aussiehtwie-Swan im letzten Moment an der Schleusentür hat festklammern können. Stück für Stück zieht er sich zurück ins Schiff. In wenigen Sekunden wird er bei ihnen sein, und er hat nichts Gutes im Sinn! Widowgirl handelt schnell. Sie drückt Swan sein Herz in die Hand und schreit in dem Lärm:

WIDOWGIRL:  
Halt das!

Swan nimmt sein Herz und lässt Widowgirl los. Der Sog erfasst sie, reißt sie von den Beinen und schleudert sie auf HOPEder-aussiehtwie-Swan zu, der zwischen ihr und dem All steht. Widowgirl benutzt die Beschleunigung des Sogs und versetzt dem sich festklammernden HOPEder-aussiehtwie-Swan einen mächtigen Tritt, der ihn endgültig hinaus ins All schleudert.

Und hier sehen wir, dass Widowgirl in der einen Hand noch die Spezialpistole hält, die über das Seil mit dem Haken in Swans Herz verbunden ist, das Swan festhält. Das Seil strafft sich, und Widowgirl hängt nun an dem Seil draußen im All. Swan schaut hinab auf sein ramponiertes, kleines Herz mit dem Widerhaken darin. Es schlägt wie verrückt. Wird es halten? Es hält. Widowgirl drückt erneut den Spezialknopf, und das Spezialgewinde zieht sie zurück ins Innere des Raumschiffs. Sie fliegt geradezu in die Arme ihres geliebten Swan.

## 19. SCHWARZES ALL/KOMMANDOBRÜCKE DER FLESH-PIRATES AUSSEN

HOPE-der-aussieht-wie-Swan schwebt mitten im endlosen All und rast vor Wut. Er schreit Widowgirls davonfliegendem Raumschiff nach.

HOPE-DER-AUSSIEHT-WIE-SWAN:

Ihr werdet nie auf *Blue Ma* ankommen, niemals, dafür werde ich sorgen!

Da hört HOPE-der-aussieht-wie-Swan eine vertraute Stimme neben sich.

CHIEF SCRAPE:

Abend, Swan. Schön, dass du doch noch die Zeit gefunden hast für einen kleinen Abstecher.

Die Kamera fährt zurück. HOPE-der-aussieht-wie-Swan schwebt einen halben Meter über dem Esstisch auf der Kommandobrücke der FleshPirates. Die FleshPirates-Offiziere werfen ihre kleinen, handlichen Kettensägen an. HOPE-der-aussieht-wie-Swan schaut reichlich verduzt.

## 20. GRUFT IM UNTERDECK VON WIDOWGIRLS RAUMSCHIFF INNEN

Swan sitzt aufrecht in seinem Sarg, während ihm Widowgirl sein Herz durch den aufgeschlitzten Rücken wieder einsetzt und ihm den Mantel überlegt.

SWAN (seufzt gutgelaunt):

Ach Louise, wir hätten bestimmt 'ne Menge Spaß miteinander gehabt, wenn ich nicht gestorben wäre.

Swan lehnt sich in seinem Sarg zurück. Widowgirl, eben noch tapfer, schießen nun die Tränen in die Augen.

WIDOWGIRL:

Bestimmt, Swan.

SWAN (streicht ihr aufmunternd durchs Haar):

Kopf hoch, Louise, das Leben geht weiter.

Widowgirl wischt sich die Tränen weg und versucht, einen tapferen Eindruck zu machen.

WIDOWGIRL:

Klar, Swan, das Leben geht weiter.

Sie beugt sich über Swan und küsst ihn. Das Pendel der zeigerlosen Uhr setzt sich wieder in Bewegung. Majestätisch schwingt es hin und her. Swanist tot.

ENDE



## THE ANTMAN

DON JOSÉ DE ALVAREZ und seine junge Frau BELLABONITA sind auf dem Weg nach *Campo del Paso*, einem kleinen, verschlafenen Nest an den Ausläufern der Sierra Madre. Hier soll José, der die Polizeiakademie in Mexico City gerade mit Auszeichnung abgeschlossen hat, seine erste Stelle antreten. Sie haben beide noch Reis in den Haaren, denn José und Bonita haben am Morgen, kurz vor der Abfahrt, geheiratet.

Als sie zur Mittagszeit auf die kleine Dorfstraße einbiegen, werden sie von den wenigen Einwohnern neugierig beäugt. Sie halten vor dem verlassenen Holzhaus des Dorfpolizisten. Bonita, die sich am meisten auf das neue Leben auf dem Lande gefreut hat, findet ihre Erwartungen noch übertroffen. Es ist ruhig und friedlich, und von ihrem Haus aus hat man einen wunderbaren Ausblick auf die schneeverhangenen Gipfel der Sierra Madre. Wenn nur die Hitze nicht wäre! Aus einem noch kleineren, verfallenen Nachbarhaus hören sie ein wüstes Husten und Fluchen. Hier treffen José und Bonita auf die Bürgermeisterin von Campo del Paso. Sie wird von allen nur EL BUSTO, die Büste, genannt. Sie sitzt in einem Rollstuhl, denn außer ihrem Kopf kann sie nichts mehr bewegen. Einmal am Tag kommt ein alter Indianer vorbei und füttert sie. Die übrige Zeit schaut sie aus dem Fenster und frönt ihrem einzigen Hobby, dem Rauchen von dicken Zigarren. El Busto macht einen absonderlichen, aber durchaus aufrichtigen Eindruck auf die Neuankömmlinge. Bonita werde die Mittagshitze noch zu schätzen lernen, erklärt sie, denn es sei die friedlichste Zeit des Tages. Erst nachts, wenn es abkühle, werde es unruhig in dieser Gegend und manchmal sogar gefährlich.

Nachdem es dunkel geworden ist, feiern Bonita und José ihre Hochzeitsnacht bei offenem Fenster. Der alte Indianer hat sich nebenan bei El Busto eingefunden und spielt auf seiner Gitarre, El Busto singt dazu mit rauher Stimme ein trauriges Liebeslied. Niemand bemerkt die Klapperschlange, die aus einem Gebüsch auf das Haus der Neuankömmlinge zukriecht. Doch bevor die Schlange das offene Fenster erreicht, beginnt der Boden unter ihr nachzugeben. Und im selben Moment, in dem die Schlange einbricht, sehen wir Tausende von Ameisen über sie herfallen. Tonlos entspinnt sich ein Kampf um Leben und Tod, doch die gefährliche Schlange hat gegen die fleischfressenden Ameisen keine Chance. Ein spindeldürrer, langer Kerl mit einem bleichen, adeligen Gesicht namens LOCOSATANO schaut dem tödlichen Schauspiel fasziniert zu. Kurz darauf erscheint Bonita im leichten Nachthemd auf dem Balkon. Sie sieht wunderschön aus. Von einem nahen Versteck aus beobachtet Loco Satano sie mit seinem irren Blick. Hinter Bonita erscheint José. Bonita seufzt vor Glück und sagt, wie froh sie sei, dem Moloch der Millionenstadt- dem "Ameisenhaufen", wie sie ihn nennt- entkommen zu sein. Wirklichen Frieden und wirkliches Glück finde man ihrer Meinung nach nur auf dem Lande.

Am nächsten Morgen verabschiedet Bonita José, der sich in seinem neuen Distrikt etwas umsehen will. José küsst sie, legt ihr ein kostbares Amulett, ein altes Familienerbstück der Alvarez', um den Hals und verspricht, in spätestens zwei Tagen zurück zu sein. Kaum ist José Bonitas Blick entschwunden, entdeckt sie die abgenagten Überreste der Klapperschlange vor ihrem Haus. Angeekelt zieht sie sich ins Haus

zurück.

Sie geht in die Küche und will mit dem Großreinemachen beginnen, da bemerkt sie im Abfluss mehrere Ameisen. Sie erstarrt, ihr Atem geht schnell und flach eine Überreaktion, so als hätte sie eine Phobie gegen Insekten. Dann reißt sie sich aus ihrer Erstarrung und öffnet zitternd den Wasserhahn, um die Viecher zu ertränken. Aber statt des Wassers kriechen Hunderte von Ameisen aus dem Hahn und fallen ins Waschbecken. In Panik dreht Bonita sich um und öffnet alle Schränke, in der Hoffnung, etwas zu finden, mit dem sie sich wehren kann. Als sie die Tür zur Vorratskammer aufreißt, erstarrt sie erneut. Hier hängt ein alter Vorderschinken, der übersät ist mit Tausenden von Ameisen. Ohne zu atmen, weicht sie langsam zurück und läuft dabei gegen einen Mann, der hinter ihr in der Tür steht. Sie dreht sich um und schreit bei seinem Anblick auf: Es ist Loco Satano, der sich als Kammerjäger vorstellt. Der bleiche Mann macht nicht gerade einen vertrauenerweckenden Eindruck auf Bonita, aber im Moment ist ihr alles lieber als diese Insekten im Haus. Sie zeigt wortlos, mit aufgerissenen Augen, auf den Vorderschinken. Aber Satano macht keinerlei Anstalten, die Insekten zu vertreiben. Fasziniert von dem Gewimmel beginnt er mit tiefer, melodischer Stimme zu sprechen: Die Ameisen besäßen kein Gehirn im menschlichen Sinne, dazu fehle in ihren kleinen Köpfen der Platz. Aber dafür habe ihnen die Natur etwas viel Bemerkenswerteres mit gegeben: Ein diversifiziertes, kollektives Gehirn. Keiner, nicht einmal die Ameisenkönigin, wisse, was sie eigentlich tun, und doch seien die Früchte ihrer Arbeit denen eines Michelangelo weit überlegen! Ob sich Bonita einmal die Kunstwerke der Ameisen bei ihm zu Hause anschauen wolle, will Satano wissen. Bonita bekommt es mit der Angst. Er solle die Ameisen auf der Stelle töten, wenn er wirklich Kammerjäger sei, fordert sie ihn auf. Die Ameisen seien harmlos, widerspricht Satano, und was noch entscheiden der sei: Sie seien intelligente Wesen. Es wäre ein Verbrechen, sie zu töten. Bei den letzten Worten beginnt Satano, sich Bonita zu nähern. Er ist bis auf wenige Zentimeter an sie herangekommen, Bonita kann seinen Atem spüren. Sie sei wunderschön, flüstert Satano, sie müsse unbedingt die Seine werden. Er sei verrückt, komplett geistesgestört, stammelt Bonita ängstlich. Satano will sie an sich reißen, aber Bonita schlägt mit der Kaffeekanne auf ihn ein. Ein kleines Blutrinnsal läuft Satano die Stirn herunter. Er bebzt innerlich. Er bedaure, zischt er, dass sie erst Beweise wolle, bevor sie endgültig die Seine werde! Dann verlässt er Bonita.

José fährt mit seinem PolizeijEEP über einen der staubigen Feldwege der Sierra Madre. Das Telefon in seinem Wagen klingelt, und José hebt ab. Er macht ein besorgtes Gesicht. Er werde sofort kommen, verspricht er und wendet mit quietschenden Reifen seinen Jeep.

Bonita sucht El Busto auf und erzählt ihr von dem unheimlichen Besuch Loco Satanos. El Busto hält augenblicklich im Paffen inne und schiebt sich die Zigarre in einen Mundwinkel, um reden zu können. Wenn sie ihre Arme noch gebrauchen könnte, murmelt sie, würde sie sich jetzt bekreuzigen. Bonita wird blass. Loco Satanos Vorfahren beherrschten einst den ganzen Landstrich, erklärt El Busto. Satano sei der Letzte eines uralten Stammes von Termtienpriestern. Man bekäme ihn nur selten zu Gesicht, denn er wohne einsam in einem verfallenen Kolonialhaus, das auf einer uralten Kultstätte erbaut worden ist. Bonita spürt, wie die Angst in ihr hochkriecht, doch dann be

ruhigt sie sich wieder. Bald werde José zurück sein, der werde Loco Satano sein schauerliches Handwerk legen!

Später Abend. José klopft an die vermoderte Tür eines alten Kolonialhauses. Loco Satano öffnet ihm die Tür. Ob er der Mann sei, der ihn gerufen habe, will José wissen. Satano nickt und bittet José ihm zu folgen. José ist ein überaus mutiger Mann, was zur Folge hat, dass er selten nachdenkt. Völlig unbedarft folgt er Satano hinab in den Keller. Sie betreten ein gewaltiges, modriges Gewölbe. Der alte Kultsaal der Termitenpriester! Die Wände sind mit unverständlichen Zeichen beschmiert. Der Boden ist übersät mit Termiten und Ameisen. José folgt mutig und gedankenlos Satano, der mitten durch sie hindurch geht. Er führt José zu einem gewaltigen Termitenhügel in der Mitte des Gewölbes. Beim Schein einer Fackel bittet er José näherzutreten. Der Hügel ist mit Abertausenden von winzigen Details kunstvoll verziert. Was für ein Kunstwerk, murmelt Satano begeistert. Wenn man diese Millionen von Termiten nur lenken könnte, wenn man ihnen seinen Willen aufzwingen könnte, zu was für unvorstellbaren Werken sie fähig wären!, ruft Satano vor Begeisterung fast von Sinnen. Noch gehorchten sie ihm nicht, fährt er fort, aber er habe eine Methode entdeckt, mit der er glaube, sie sich ein für allemal unterwerfen zu können. Dabei zeigt Satano auf eine Art Zahnarztstuhl, an den Dutzende von Drähten und absonderlichen Geräten angeschlossen sind. Er werde der Herrscher der Termiten sein, prophezeit Satano. Er werde den alten Kult seiner Ahnen neu errichten, und wer sich ihm widersetze, werde gnadenlos niedergemacht. Satano hält verzückt inne. Und Bella Bonita, fährt er fort, werde an seiner Seite sitzen und mit ihm herrschen. Doch nicht etwa seine Frau Bella Bonita, will José wissen. Dieselbe, antwortet Satano. Er verstehe nicht recht, sagt der mutige José. Da gäbe es nichts zu verstehen, orakelt Satano und haut José einen Kultgegenstand über den Kopf. Don José de Alvarez fällt bewusstlos zu Boden.

Zur gleichen Zeit wacht Bonita in ihrem Haus schweißgebadet auf. Ihre Hände suchen, finden und umklammern José's Amulett (das Erbstück) an ihrem Hals.

Don José de Alvarez wacht auf, und findet sich auf dem Zahnarztstuhl festgeschnallt wieder. Neben ihm steht Satano an der Schaltzentrale seiner merkwürdigen Geräte. Aus einem Gerät, das dem Zahnarztstuhl direkt gegenüber steht, strahlt José ein pulsierender, ultravioletter Lichtstrudel entgegen, der an Energie gewinnt und ihn einhüllt. José schaut wie gebannt direkt ins Licht. Er hört Satanos hypnotische Stimme, die ihm gebietet, seine Befehle uneingeschränkt zu erfüllen. José wehrt sich nach Kräften. Nie werde er Satanos Handlanger werden! Satano schiebt den Energieregler bis zum Anschlag hoch. José, der direkt in den magischen Lichtstrudel schaut, sieht nun Satanos Gesicht vor sich im Licht auftauchen und auf sich zuschweben. Satanos Gesicht und José schauen sich direkt in die Augen. Noch einmal hört der erstarrte José Satanos ultimativen, hypnotischen Befehl. José bleibt nur die Kapitulation. Mit fester Stimme sagt der überaus mutige Don José de Alvarez die zwei fatalen Wörter: "Ja, Meister." Die nun folgende, grausigste Szene des Films ersparen wir dem Zuschauer. Nur in dem riesenhaften Schatten an der Wand sehen wir, wie Satano José den Kopf öffnet und ihm das Gehirn entnimmt. Anschließend trägt Satano das pulsierende Gehirn zu einem nahegelegenen Ameisenhaufen. Er legt es auf den Haufen, wo es langsam, zischend

versinkt. In dem Moment fällt der erste Lichtstrahl durch eines der kleinen vergitterten Fenster unter der Decke. Satanos Augen fiebern. Nun kommt der Moment, den er so lange ersehnt hat. Er gebietet den Ameisen, ihm bedingungslos zu dienen. In Windeseile formen die Ameisen aus ihren Körpern eine 10 Meter hohe, freischwebende schwarze Treppe. Auf dem höchsten Absatz errichten sie Satano einen ansehnlichen Thron aus ihren Leibern. Satano besteigt die Treppe und nimmt auf dem Thron Platz. Dort lässt Satano das wahnsinnige Triumphgeheul der alten Termitenpriester erklingen. Dann steht er wieder auf. Im selben Moment zerfällt der Thron, und die "Thronameisen" krabbeln an ihm hinauf und bilden einen majestätischen schwarzen Mantel mit hohem Stehkragen. Und während Satano die Treppe wieder hinabsteigt, die direkt hinter ihm in einzelne Ameisen zerfällt, gibt er den Ameisen den Befehl, Bella Bonita unverzüglich aufzusuchen und sie zu Tode zu erschrecken. Er selbst werde ihnen in wenigen Stunden folgen und die Saat ihres verheerenden Grauens ernten. Alle Ameisen, mit Ausnahme derer, die seinen Mantel bilden, machen sich unverzüglich auf den Weg zu Bella Bonita. Anschließend gebietet er den "Mantelameisen", José's Leichnam zu einem nahen Brunnenschacht zu tragen, und dort zu versenken. Die Ameisen folgen widerstandslos dem Befehl. Sie heben den Leichnam an und tragen ihn zum Brunnenschacht. Doch kurz bevor sie ihn versenken, klingelt das Sprechfunkgerät in José's Tasche. Satano geht ran. Es ist Bella Bonita. Wo José sei, will Bonita ängstlich wissen, die Satanos Stimme sofort erkannt hat. Er sei auf dem Weg zu ihr, erwidert Satano.

Wir schneiden hinüber zu Bonita, die von ihrer Küche aus telefoniert. Hinter ihr, ohne dass sie es bemerkt, dringen Abertausende von Ameisen durch den Schlitz unter der Tür zu ihr herein. Nun hört sie hinter sich ein leises Krabbeln. Eigentlich müsste José schon bei ihr sein, fährt Satano fort, und Bonita dreht sich langsam um. Sie schaut direkt in Satanos schauerliche Fratze, die die Ameisen in Menschengröße blitzschnell vor ihr erbaut haben. Dieses "Wesen" grinst Bonita triumphierend an. Sie sei nun endgültig sein, hört sie Satano durch den Telefonhörer, jeder Widerstand sei zwecklos! Bonita lässt den Hörer fallen und schreit wie am Spieß. In ihrer Verzweiflung schlägt sie auf die näherrückende Fratze ein, die, getroffen, in Abertausende von Ameisen zerfällt.

Bonita läuft in ihrer Verzweiflung hinüber zu El Busto und verbarrikadiert die Tür hinter sich. Sie schließt die Fenster und dichtet die Ritzen mit alten Lumpen ab. Langsam kommt sie wieder zu Atem. Aber sie muss El Busto nicht viel erzählen. Die Bürgermeisterin kann sich zusammenreimen, was vor sich gegangen ist. Und während Bonita ihre Vermutung äußert, dass sie fürs erste in Sicherheit seien, wenigstens bis José zurückkehre und ihnen beistehe, sehen wir die ersten Ameisen durch den Dielenboden zu El Bustos abgestorbenen Beinen krabbeln. Dann krabbeln sie unbemerkt an der Querschnittsgelähmten hoch. Bonita sieht sie als erste und weicht zurück. El Busto muss tatenlos zuschauen, wie die kleinen Biester sie überschwemmen. Bonita reißt sich aus ihrer Erstarrung und versucht, die Ameisen von El Busto zu vertreiben. Aber die Ameisen auf El Bustos Brust formen sich zu einer Hand, die sich wie ein Schraubstock um Bonitas Kehle legt.

An der Stelle schneiden wir in Loco Satanos düsteres Gewölbe. Satano hat sich für

das anstehende Treffen mit Bella Bonita in Schale geworfen. Seine kleine Ameisen leibwache hat sich zu einem schwarzen Schwert in seinen Händen geformt. Er steckt es sich an die Seite und macht sich auf den Weg zu seiner Königin.

Zurück zu El Bustos Haus: Noch immer wird Bonitas schöner Hals von der Ameisenhand vor El Bustos Brust umkrallt. Bonita wird gerade ohnmächtig. Durch einen letzten Ausblick, den die Ameisen El Busto in ihrem Gesicht gelassen haben, kann El Busto mit ansehen, wie die Hand Bonitas Hals freigibt. Bonita sinkt zu Boden. Dabei zerreißt José Amulett an ihrem Hals und bleibt an der Ameisenhand hängen. Und während sich Tausende von Ameisen auf die ohnmächtige Bonita stürzen, nehmen die Ameisen auf El Bustos Gesicht das Antlitz Don José de Alvarez' an. Seine Augenhöhlen starren auf das vertraute Amulett. Und dann schaut er auf und sieht Bonita am Boden. Im selben Moment entströmt seiner Ameisenkehle ein tiefes, verzweifertes "Nein!". Die Ameisen auf Bonita lassen unverzüglich von ihr ab, und José Ameisenantlitz fällt in sich zusammen. Wir sehen wieder El Bustos ungläubiges Gesicht.

Wenige Augenblicke später betritt Satano das Haus der Bürgermeisterin. Zufrieden entdeckt er die ohnmächtige Bonita am Boden. Dann weht ihm El Busto beißender Zigarrenrauch ins Gesicht. Satano hätte ausgespielt!, krächzt sie. Satano ruft nach seinen Ameisen, aber sie erscheinen nicht.

Wir schneiden hinüber zu Satanos satanischem Gewölbe. Die Ameisen haben sich um den Leichnam Don José de Alvarez' versammelt. Eine unbeschreibbar traurige Musik erklingt. Langsam bedecken die Ameisen den Leichnam, bis nichts mehr von ihm zu sehen ist. Und dann erhebt sich aus ihrer Mitte ein "menschlicher" Körper, der Don José Kleidung trägt. Die Kamera fährt auf ihn zu, und wir erkennen, dass der Körper, dem von José perfekt nachgebildet, ausschließlich aus Ameisen besteht. Da, wo einst José himmelblaue Augen waren, leuchten uns zwei kleine Feuerbälle entgegen.

Zurück zu El Bustos Haus. Satano trägt Bonitas ohnmächtigen Körper auf seinen Händen und will das Haus verlassen, um mit ihr ein für allemal zu verschwinden. Als er die Tür öffnet, steht ihm Don José de Alvarez, der "Ameisenmann", im Weg. Satano weicht unwillkürlich zurück. Aber im nächsten Moment hat sich Satano wieder unter Kontrolle. Er befiehlt dem Ameisenmann, zur Seite zu treten und zu dem zu werden, was er ist: Ein Haufen von Ameisen und kein Mensch! Als José erneut Satanos gebieterische Stimme hört, beginnt er zu wanken. El Busto muss fassungslos mitansehen, wie der Ameisenmann langsam wie ein Schneemann im Frühling an Form verliert und in sich zusammenfällt. Noch einmal lässt Satano das furchtbare Triumphgeheul der Termitenpriester erschallen, dann schreitet er über die Ameisen hinweg. Da entfährt Bonitas ohnmächtigen Lungen ein zaghaftes, verzweifertes Seufzen. Ein gewaltiges Knistern und Rascheln erhebt sich in der kleinen Hütte der Bürgermeisterin. Satano dreht sich um, und vor ihm steht erneut der Ameisenmann. Bonita entgleitet Satanos Händen und fällt zu Boden. Satano weicht vor dem Ameisenmann zurück, zieht das schwarze Ameisenschwert an seiner Seite und richtet es auf seinen Gegner. In wenigen Sekunden entsteht in der Hand des Ameisenmannes ein eigenes Schwert, und ein wilder Schwertkampf auf Leben und Tod beginnt, bis schließlich der Ameisenmann Satano sein Schwert in den Leib stößt. Satano haucht seinen letzten Atem aus, und sein

Schwert zerfällt in Ameisen, die sich mit Josés neuem Körper verbinden. In dem Moment erwacht hinter ihm Bonita aus ihrer Ohnmacht und erkennt die Kleidung ihres Mannes. Erfreut ruft sie seinen Namen. Don José de Alvarez dreht sich um, und Bonita schaut für einige Sekunden in dieses sowohl vertraute, als auch grauenerregende Gesicht des Ameisenmannes. José, der ihren verzweiferten Blick nicht erträgt, schreit auf und fällt in sich zusammen. Im nächsten Moment fällt Bonita ohnmächtig um. Aber die Ameisen am Boden fangen sie sanft auf und tragen sie hinüber zum Bett.

Als Bonita am nächsten Morgen erwacht, findet sie einen Brief, in dem José ihr schreibt, dass er sie immer lieben werde, aber er ertrage es nicht, wenn sie ihn so sehe, wie er nun ist. Sie solle diese verfluchte Gegend verlassen. Wenn sie damit einverstanden sei, dass er sie hin und wieder aus der Entfernung sehen und sich unmerklich in ihrer Nähe aufhalten dürfe, dann solle sie bei ihrer Abreise eine Rose im Haar tragen.

Noch am selben Abend steht Bonita mit gepackten Koffern an dem kleinen Provinzbahnhof. Sie trägt eine Rose im Haar. Als der Zug hält, schaut sie sich noch einmal um, in der Hoffnung, José zu sehen. In ihrer Nähe sitzen mehrere Mexikaner mit großen Sombreros, die sie sich wegen der Hitze tief ins Gesicht geschoben haben. Dann besteigt Bonita den Zug. Einer der Mexikaner schaut auf. Unter dem Hut glimmen die feurigen Augen des Ameisenmannes. Bonita nimmt in einem Abteil Platz. Sie öffnet das Fenster und schaut hinaus. Auf einem der Bänke liegen die Kleidung und der Sombrero eines Mexikaners. Bonita lächelt, während der Zug abfährt.

## THE SLIMY SPLIT

Hjelmsøy ist ein armes Dorf im nördlichsten Norwegen. Hier ist die Zeit stehen geblieben. Fast niemand kann sich etwas Neues leisten. In den Drugstores, die hier Drågstørs heißen, findet man verrostete Revolver und verstaubte CDPlayer, dort liegen Coca Dosen neben altertümlichen Scherenschleifern, eine elektrische Zahnbürste neben schmierigen Rasierpinseln ...

Die meisten Einwohner Hjelmsøys leben von den durchreisenden Pelzjägern, Bären fängern, Goldsuchern und GreenpeaceAktivisten und den umliegenden Hjelmsøy Cowboys: Ein raues Völkchen, das auf Spaß und Unterhaltung aus ist. Ob ein Geschäft gesetzlich oder illegal ist, interessiert hier niemanden.

KNUT LJUKÄS ist ein kleiner Albino: Weiße Haut, weißblond und mit roten Augen. Zu allem Überfluss hat ihn das Schicksal in dieser ungläubigen Zeit auserwählt, Pfarrer zu werden. Er erfüllt seinen Job mit unerschütterlicher Überzeugung. Knut ist schüchtern, aber verteidigt tapfer seine strengen Moralvorstellungen. Er hat freiwillig die Aufgabe übernommen, dieses berühmt berüchtigte Dorf zu läutern. Und seine einzige Waffe zur Vertreibung des Lasters und der Sünde ist: die BIBEL. Langsam schlurft er durch den Schnee ins Dorf hinein, und als er am einzigen Saloon des Dorfes angekommen ist, betritt er den Sündenpfuhl. Die Männer krakeelen, die Luft ist verqualmt, und der Schnaps strömt in Flüssen. Niemand kümmert sich um den fremden Besucher, denn alle Augen sind auf JÅNE DJETRECH gerichtet, die Barsängerin. Und was für eine Barsängerin. In keinem Western gab es eine Bessere. Wenn es jemals eine glückliche Verbindung von schlank und üppig gegeben hat, dann ist Jåne ihre vollkommenste Verkörperung. Es brennt, wenn sie einem nahe kommt. Jåne wird auf die Theke gehoben, und als sie anfängt zu singen, verstummt der Saal. Wir hören ein altes norwegisches Liebeslied. Jåne ist umwerfend. Gemächlich baut Knut sich auf. Die Musik ignorierend, beginnt er zu predigen. Der schmierige WIRT schlägt Jåne auf den Hintern und macht eine Kopfbewegung in Richtung Knut. Er grinst und murmelt: "Wie immer". Jåne macht sich, zur Erheiterung der Betrunkenen, an den Neuankömmling ran. Sie umgarnt ihn, tanzt um ihn herum und wirft Kuschhände, aber Knut predigt unbeirrt weiter. Die Männer lachen. Jåne setzt sich neben ihr schüchternes Opfer, schlägt die Bibel auf und liest: "Mein Freund ist ein Büschel Myrrhe, das zwischen meinen Brüsten hängt." Knuts Stimme versagt. Sein Herz schlägt. Jåne nimmt seine Hand und führt sie an ihre Brust. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu erschauern? Ihre weiße Hand reicht ihm einen Schnaps, unentschlossen trinkt er. Beim zweiten zögert er nicht mehr. Knuts Augen tasten nervös Jånes Rundungen ab. Er kann sich nicht mehr beherrschen. Er ist reif, und was reif ist, muss gepflückt werden. Jåne ruft den Wirt nach einem Zimmerschlüssel und schickt Knut vor. Wie in Trance taumelt er die Treppen hoch.

Das Zimmer ist dunkel und warm. Verstohlen zieht Knut sich aus und legt sich ins Bett. Er zittert förmlich vor Erwartung. Die Tür öffnet sich, Jåne kommt und legt sich zu ihm. Im Dunkeln lauschen wir dem Beginn ihres Liebesspiels. Plötzlich: Licht! Eine grölende Meute stürzt in das Liebesgemach. Jåne im Bett ist nicht Jåne, sondern eine uralte Puffmutter, die wie verrückt zu meckern beginnt. Die richtige Jåne hat sich beim Wirt untergehakt und lacht. Knut packt seine Sachen zusammen, zum Anziehen kommt

er nicht. Hochrot im Gesicht und am nackten Körper schlotternd, kämpft er sich durch das Volk. Zeternd verflucht er die Sündigste aller Sündigen: Jåne. Sie sieht im fast ein wenig traurig hinterher.

Noch am nächsten Morgen ist er betrunken. Er hat vor dem Saloon geschlafen, die Bibel unter dem Kopf. Schon bevor die Prüfung begonnen hat, landet Knut also mit blutunterlaufenen Augen und schmierigem Bart in der Gosse. Er ist ständig betrunken, und er hasst Jåne mit aller Kraft des religiösen Eifers. Sein Stolz schreit nach Rache. Er will Jåne töten und ist allein von diesem Gedanken besessen.

Knut lebt von den Almosen, die er von den HjelmsöyCowboys bekommt, wenn er die wenigen Anzüglichkeiten aus der Bibel zitiert und dabei seine lodernen Blicke auf Jåne wirft. Er wird zum Clown. Einsam und verlacht haust er in der dunkelsten Ecke der Stadt.

Knut ist der letzte Gast im Saloon, die Stühle stehen schon auf den Tischen. Der Wirt freut sich auf seinen den Feierabend und setzt Knut vor die Tür. Auch Jåne verlässt den Saloon, er folgt ihr im Schatten. Plötzlich ist sie hinter einer Ecke verschwunden. Knut schaut sich um. Sie ist nirgends zu sehen. Wie konnte er sie verlieren? Hinter seinem Rücken hört er ein Geräusch, er dreht sich um und versteckt sich im Schatten. Jåne schlendert langsam an ihm vorbei, sie ist schöner als je zuvor. Er zieht mit überraschendem Tempo seinen Rosenkranz hervor und stürzt sich auf sie, er schlingt den Rosenkranz von hinten um ihren schmalen Hals und zerrt. Jåne sackt zusammen, sie kommt nicht mehr zum Schreien. Sie liegt mit dem Gesicht im Schnee. TOT. Der Rosenkranz ist zerrissen. Knut zittert, als er merkt, dass das Kreuz fehlt. Im Schnee blinkt ein aufgeklapptes Medaillon mit einem Bild von Jåne. Als er die Leiche umdreht, um einen letzten Blick auf sein Opfer zu werfen, springt er schauernd zurück: Es ist nicht Jåne. Es ist die Jungfrau Maria. Knut schlottert, kniet nieder und beginnt jammernd zu beten. Seine Tränen tropfen in den Schnee. Jåne nähert sich von hinten, Knut dreht sich um. Als er zurückblickt, ist die Leiche der Jungfrau Maria verschwunden. Es kann sich nur um eine Fata Morgana gehandelt haben. Jåne streicht Knut über das filzige Haar. Er tut ihr leid. Aber Knut brüllt lauthals: Sie solle verschwinden und ihn für immer in Ruhe lassen. Jåne zieht missverstanden von dannen. Als sie verschwunden ist, nimmt er schluchzend das Medaillon auf und knüpft es anstelle des Kreuzes an den Rosenkranz.

Knut ist vollkommen am Ende. Er hockt unter einer Treppe in der beißenden Kälte des Nordens, einige löchrige Decken über sich geworfen und trinkt den letzten Tropfen seiner letzten Flasche. Ein Mann tritt aus der Nacht und humpelt näher. Der Mann stellt sich lallend vor: "Man nennt mich den SCHAMANEN. Und das nicht zu Unrecht, denn ich bin bewandert in einigen Zaubereien." Knut winkt ab. Aber als der Schamane ihm seinen letzten Tropfen anbietet, ist er interessiert. Knut quittiert diese Freundlichkeit, indem er die Flasche nicht auf Ex leert, sondern einen Rest für den Kollegen übrig lässt. Der Schamane ist ein verrückter Alkoholiker, der schon mal bessere Zeiten gesehen hat. Sein Großvater väterlicherseits war ein Mediziner des ausgestorbenen Eskimostammes Eskjåla und hatte sich auf verschiedene alchemistische Heilungsmethoden spezialisiert. Der Schamane hatte das Zeug zum Meister. Aber wie viele große Talente versackte er im Sumpf des Feuerwassers. Im Gespräch der beiden Betrunkenen offenbart sich Knut: Er will Jåne töten, aber er kann nicht töten, weil er sie liebt und er will sie lieben, aber er kann nicht lieben, weil er sie töten will. Der Schnee leuchtet matt im Mondlicht, als der Schamane einen Vorschlag lallt: Wir spalten dich in einen guten und einen bösen Knut. Wir machen aus einem Mann zwei identische Männer



mit verschiedenen Vorzeichen. Der Teil in ihm, der Jäne töten will, werde von ihm genommen. Dieses Monster würden sie im ewigen Eis einfrieren. Knut zögert. Der Schamane greift tief in die Erde, zieht die Hand heraus und hat einen Regenwurm gefangen. Er zerschneidet ihn, und sie beobachten, wie die zwei Teile sich voneinander wegkringeln. Beide leben. Der Schamane zertritt einen Wurm. Der andere kriecht zurück in die Erde. Das ist überzeugend. Knut willigt, betrunken genug, ein. Der Schamane sucht noch nach einem Namen für den bösen Bruder. Knut schlägt Aasmund vor. Der Schamane nickt: So soll es sein.

Der Keller des Saloons. Die Spaltungszeremonie beginnt. Der Schamane hat gemahlene Eisbärhoden in der linken Hand und das Büffelhornsalz in Hühnergallensaft aufgeweicht in der rechten Hand. Er singt seine Liturgie: "Verstorbene und zukünftige Geister unserer Gilde, euch rufe ich an. Teilt diesen Mann in zwei Männer. Höret mich, und tut was ich euch geheißten. Spaltet den Knut Ljukäs, heiliger Mann der falschen Religion, in einen Liebenden und einen Tötenden. Und lasst herauskriechen aus ihm den Tötenden. Wir wollen ihn nennen: Aasmund!", und träufelt die Ingredienzien auf Knuts zitternden Körper. Wie von Geisterhand geboren wächst ein zweiter Knut aus der Brust des ersten. Der Schamane wankt unter der Anstrengung des Geisterruffs, aber die Spaltung ist gelungen: Es liegen nun zwei Knuts nebeneinander auf dem Boden. Als die Wunde sich schließt, erwacht Knut, zeigt auf den schleimigen AASMUND und schreit: "Schaff ihn weg, schnell! Schaff ihn weg!" Der Schamane schleppt Aasmund in eine Kiste und zerrt ihn die Landstraße entlang. Der Wind peitscht ihm ins Gesicht. Als er in der Ferne eine Kneipe leuchten sieht, macht der Schamane einen Witz über seine trockene Kehle und kehrt ein. Er lässt den Sarg draußen in der Kälte liegen.

Knut betritt den Saloon in Hjelmsöy. Er ist nun die Güte in Person. Die grausamen Witze über seine Priesteruniform nimmt er gelassen entgegen. Er verzeiht alles. Die Lästerer verstummen bald. Alles prallt an ihm ab. Knuts Sanftmut hat sogar bei diesem Völkchen seine Wirkung: Ab jetzt gehört Knut zum Inventar des Saloons, ebenso wie Jäne. Knut hält mit seiner Liebe zu Jäne nicht hinter dem Berg. Er weicht ihr nicht von der Seite und bezieht sie stets in seine öffentlichen Gebete mit ein. Als endlich einmal die Gelegenheit kommt, ihr zu helfen, zögert er nicht. Jäne wird erneut von einem besonders abstoßenden Bärenfänger belästigt und wendet sich hilfeschend an den Wirt. Dieser schert sich nicht um seine Angestellte, sondern bedeutet ihr mit bösem Blick, dass sie nicht solche Zicken zu machen habe. "Du wirst schließlich dafür bezahlen!", grunzt er. Knut tut so, als könne er sich vor dem Bärenfänger aufbauen und brüllt mit Mäuschenstimme, dass der Trunkenbold die Frau in Ruhe lassen soll. Man ignoriert ihn. Als Knut handgreiflich zu werden beginnt, bekommt er einen gehörigen Hieb in die Magengrube und einen ins Gesicht. Er fliegt in hohem Bogen durch die Kneipe. Aber er rappelt sich wieder auf, stürzt sich auf seinen Gegner und schlägt ihm mit der Bibel auf den Hinterkopf. Eine wilde Keilerei beginnt, an der sich schließlich die gesamte Saloonbelegschaft beteiligt. Jäne kann sich zurückziehen, aber mit ängstlichem Blick verfolgt sie ihren Retter. Als Knut Gefahr von hinten droht, schlägt sie dem Angreifer eine Flasche über den Schädel. Sie rettet sich mit Knut außer Reichweite. In einer halbwegs ruhigen Ecke kümmern sie sich gegenseitig um ihre Wunden. Und als Jäne entdeckt, dass Knut ihr vermisstes Medaillon am Rosenkranz trägt und als Bibelle sezeichen benutzt, schlägt ihr Herz höher. Sie nimmt ihn zu sich nach Haus und führt ihn die Geheimnisse der Liebe ein. Er hat den Kniff schnell raus. Sie genießen eine wunderbare Nacht.

Jåne und Knut werden ein Paar. Knut zieht bei seiner Liebsten ein, und Jåne kündigt dem Wirt. Als dieser seine Arbeitnehmerin mit Gewalt zur Weiterführung des Vertrages zwingen will, tritt Knut dazwischen.

Knut gibt seinen Pfarrersposten auf und verkauft Gemüse im Drågstor. Bei den Hausfrauen kommen seine Bibelsprüche besser an als bei den Cowboys. Für dieses unverhoffte Marketing lobt ihn die Besitzerin des Ladens, eine füllige Norwegerin, die ständig auf einigen Fischgräten herumkaut. Die neue Arbeit füllt Knut nicht gerade aus. Wenn weniger Betrieb ist, starrt er aus dem Fenster und denkt an seine Geliebte und sein neues Schicksal. Versunken in diese Träume, hätte er beinahe nicht bemerkt, wie Aasmund am Ende der Straße das Dorf betritt. Sein böser Bruder. Oh Gott! Jåne! Sofort reißt sich Knut die Schürze vom Leib, springt aus dem Geschäft und sprintet nach Hause.

Stotternd erzählt er Jåne, dass sie es doch allein viel schöner hätten. Sie sollten ab jetzt zu Hause bleiben und nie mehr in die hässliche und gemeine Stadt gehen. Er würde sich um das Geld schon irgendwie kümmern und für das Notwendigste sorgen. Knut schließt von innen das Haus ab. Aber das kann man mit Jåne nicht machen. Sie ist wütend: Sie sei doch kein Hund, den man einsperrt! Knut findet keine Antworten mehr. Er bricht den Streit mit einer Ohrfeige ab. Jåne tobt, aber Knut lässt sie stehen und verschwindet. Er steckt alle Schlüssel ein und schließt das Haus von außen ab.

Aasmund imitiert Yul Brunner in seiner kältesten Kopfgeldjägerrolle. Schwarz gekleidet und mit abweisender Kälte in den roten Albinoaugen wird er Kunstschütze im Saloon. Man setzt Wetten darauf, ob er trifft. Die Leute stömen wieder in die Kneipe. Endlich. Der Umsatz steigt, und der Wirt grinst sein schmieriges Grien. Sofort stellt er Aasmund fest an. Knut klemmt ängstlich an der Fensterscheibe des Saloons und beobachtet den "brutalen Draufgänger", der extrem schusssicher ist und nicht lang zu fackeln scheint. Aasmund schießt nicht auf Flaschen, sondern auf Fotos. Im Saloon hängen 33 Portraits ehemaliger Sängerinnen. Drei davon sind von Jåne. Aasmund werden die Augen verbunden und er wird, wie beim BlindeKuh-Spiel mehrmals um die eigene Achse gedreht. Schließlich wirbelt er herum und schießt dreimal: Die Gesichter der drei Fotos von Jåne sind nun mit sauberen Einschüssen verziert. Knut bekommt es mit der Angst zu tun.

Der Schamane sitzt noch immer in der Kneipe an der Landstraße und brütet. Er hält seine beiden Hände hoch und murmelt: "Eisbärhoden links und Büffelsalz auf Hühnergallensaft rechts." Er wägt - unschlüssig wie Justitia - die eine Hand gegen die andere. Plötzlich springt er auf.

Knut kehrt zurück in das gemeinsame Haus. Die Tür ist aufgebrochen. Er ruft. Keine Antwort. Er springt aus dem Haus. Keine Jåne. Nur der Schamane wackelt ihm entgegen und will ihm aufgeregt irgendetwas Unwichtiges erklären. Knut hat dafür keine Zeit: "Ich weiß doch, dass du Mist gebaut hast. Wie kommt denn Aasmund in die Stadt? Jåne ist in Gefahr!" Panisch läuft er ins Dorf. Er ist sich sicher: Eine Sekunde zu spät, und seine Liebste hat ein Loch im schönen Busen.

Hechelnd kommt er zum Saloon. Im linken Fenster sieht er Jåne an der Wand stehen. Im rechten Fenster sieht er Aasmund auf Jåne zielen. Knut bricht zusammen. Zu spät! Im Off hören wir den Schuss. Knut schaut hoch: Aasmund kniet vor Jånes Busen, die Nase im Ausschnitt, und nimmt den durchlöchernten WilhelmTell-Apfel von ihrem Kopf. Aasmund scheint vollkommen verändert: freundlich, fast leidenschaftlich lächelt er Jåne an. Auch sie scheint ihn zu mögen. In diesem Augenblick spürt der verstörte Knut eine Hand auf seiner Schulter: Der Schamane stottert: "Du, Knut, äh, ich glaube, ich

habe einen Fehler gemacht. Äh ... ich hab's verwechselt .... äh ... DU BIST DER BÖSE ..." Knut bricht zusammen. Entgeistert schaut er den Schamanen an, der stotternd das Missverständnis zu erklären sucht: "Die Eisbärhoden müssen nach links ...." Seine Stottereien werden übertönt durch Jånes Stimme. Sie hat Knut erkannt und krakeelt "KNUT! Komm doch rein, warum hast du mir nie von deinem netten Brüderchen erzählt?"

Jåne ist recht aufgeräumt. Sie umarmt ihren Mann, als sei nichts gewesen. Knut windet sich misstrauisch beiseite. Die beiden Brüder beargwöhnen sich. Wobei Aasmund eher freundlich seinen noch nie gesehenen "Bruder" anschaut. Jåne ruft eine Familienzusammenführungsfeier aus. Es wird lauthals angestoßen. Wenn es um's Feiern geht, will kein Hjelmsöyer hintenanstehen. Nur Knut starrt entgeistert, völlig von Sinnen, auf die krakeelenden Männer und Frauen. Jåne und Aasmund sind sich näher gekommen. Er knabbert verstohlen an den Trägern ihres Kleides, und sie nagt kurz an seinem Ohr. Schließlich tanzen sie engumschlungen. Der Schamane setzt sich zu Knut. Sofort beginnt dieser zu zetern. All das habe der Schamane ihm eingebrockt. Wenn er jetzt der Böse sei, müsse er Jåne töten. Aber das könne er nicht, weil er sie liebe. Die ganze Spalterei habe ihm nicht geholfen. Er stehe genauso da wie zuvor. Der Schamane schlägt eine weitere Spaltung vor. Dann hätte man zwar drei Knuts, aber er wäre endlich frei von dem Mordgedanken. Man müsse das verstehen: Es war auch für ihn das erste mal. Knut unterbricht ihn. Ihn noch einmal spalten? Er habe wohl zuviel Lebertran gesoffen. Das komme überhaupt nicht in Frage. Der Schamane sieht das ein und grübelt. Plötzlich hat er eine Idee: Und wenn sie Jåne spalten? Dann könne Knut eine Jåne töten, hätte aber noch die andere. Knut ist überrascht von der bestechenden Logik dieses Gedankens. "Wunderbar. Ich könnte meinem Schicksal nachkommen und töte die Jåne, die sich in Aasmund verliebt hat, und mir bleibt die, die mich liebt." Knut entwendet einem betrunkenen Cowboyseinen Revolver und folgt Jåne aufs Klo.

Jåne steht vor einem großen Spiegel und legt noch etwas Puder und neuen Lippenstift für Aasmund auf. Knut schleicht sich hinein. "Verzeih mir" flüstert er und schlägt Jåne den Revolver über die Schläfe. "Es ist zu unserem Besten ...", sagt er noch, bevor er sie zum Fenster schleppt und mit ihr auf dem Rücken eine Leiter hinabsteigt. Der Schamane erwartet ihn.

Jåne liegt geknebelt auf dem Boden ihres Kellers. Die Vorbereitungen zur Spaltung sind bereits in vollem Gange. Der Schamane rührt seine Ingredienzien zusammen, während Knuts ängstlicher Blick auf seiner Geliebten ruht: Wird es ein weiteres Mal gelingen? Nach kurzem Zögern nimmt der Schamane die Eisbärhoden in die rechte Hand. Er singt seinen Spruch: "Verstorbene und zukünftige Geister unserer Gilde, euch rufe ich an. Teilt diese Frau in zwei Frauen. Höret mich und tut, was ich euch geheißsen. Spaltet die Jåne Djetrech, unheilige Frau keiner Religion, in eine Knut Liebende und eine Aasmund Liebende. Und lasst herauskriechen aus ihr die Aasmund Liebende." Die geheimnisvollen Zutaten prasseln nur so auf Jåne nieder. Sie sinkt angesichts dieser unheimlichen Zeremonie in Ohnmacht, aber die Spaltung gelingt. Zwei Jånes liegen bewusstlos auf dem Kellerboden. Nun ist Knut an der Reihe. Zitternd hebt er den Revolver und zielt auf die noch etwas schleimige Jåne. Die andere Jåne liegt noch im Koma. Er zögert. Plötzlich hören sie rumpelnde Geräusche von oben. Knut erschrickt, der Abzug löst sich, und ein Schuss fällt. Jånes Herz ist getroffen, sie ist sofort tot. Die Kellertür wird aufgestoßen, und Aasmund betritt den Raum. Er entdeckt die tote Jåne und will sich voller Hass auf den Mörder dieser schönen Frau stürzen. Aber als er die andere, atmende, also lebendige Jåne sieht, kann er seine Wut beherrschen. Obwohl er die Situation nicht durchschaut, fragt er kalt, wer die lebende Jåne bekommen solle.

Knut meint selbstsicher, dass er dabei an sich gedacht hätte. Aasmund nickt langsam: Wenn der Fall so stehe, müssten sie sich duellieren, denn auch er erhebe Anspruch auf die Lebende. Was bleibt Knut anderes übrig, als zuzustimmen. Wohl oder übel verabredet er sich für den nächsten Morgen am Kliff der toten Bärin. Der Schamane wird als Adjutant dazu bestellt.

Kaum hat Aasmund den Keller verlassen überredet Knut den Schamanen zu seinem Plan. Der Schamane soll dem einen Revolver die Patronen entnehmen und die ungeladene Waffe Aasmund zuschanzen. Aus unerfindlichen Gründen hält der Schamane noch immer zu Knut und stimmt begeistert dieser Idee zu. So werden sie es machen. Knut wird Aasmund im Duell erschießen und könne dann endlich einer frohen Zukunft mit einer nur ihn liebenden Gattin entgegensetzen.

Über Nacht hat es ein weiteres Mal geschneit. Die Landschaft strahlt in blendendem Weiß. Aasmund steht bereits in der Kälte, als Knut und der Schamane am Kliff der toten Bärin eintreffen. Der Schamane hat beide Revolver in seinen Händen und blickt, als der Moment der Übergabe näherrückt, verwirrt von einem zum anderen. Wie Justitia wägt er die eine Hand gegen die andere ab. Er weiß nicht mehr, welcher Revolver geladen und welcher leer ist, und er kommt nicht zu einer eigenen Entscheidung, denn Aasmund tritt schnell heran, greift sich einen Revolver und geht auf Position. Verängstigt schaut ihm der Schamane nach. Er gibt Knut den anderen Revolver und murmelt: "Ich glaube, dass ich die Waffen verwechselt habe. Dein Revolver ist nicht geladen!". Knut flucht. Aber er hat vorgesorgt. Die beiden Duellisten stehen Rücken an Rücken und beginnen ihre dreizehn Schritte abzuzählen. Währenddessen wirft Knut seinen schwarzen Umhang ab: Er ist nun ganz in Weiß gekleidet. Ein weißgekleideter Albino inmitten strahlend weißer Schneelandschaft. Als Aasmund bei Schritt dreizehn angekommen ist und sich in unglaublicher Geschwindigkeit umdreht, steht er vor einem weißen Nichts. Sein Gegner ist verschwunden. Aber auch Aasmund schaltet schnell: In Windeseile reißt er sich die Kleider vom Leib. Er ist nackt und damit ebenso unsichtbar wie Knut. Wir sehen nur noch kurzzeitig zwei rote Augenpaare aufleuchten. Pattsituation. Der Schamane hat von alledem nichts mitbekommen. Er schaut noch immer wie paralysiert auf seine beiden Hände. Links- Rechts. Plötzlich schreit er auf: "KNUT!" Ein rotes Augenpaar wirbelt herum, damit scheint Aasmund Knut ausfindig gemacht zu haben: Knut hört das Klicken des Abzugs, aber kein Schuss erklingt. Blitzschnell dreht er sich zurück und schießt sein Magazin in die Richtung des Klickens leer. Der Schamane hatte die Waffen doch nicht vertauscht. Aasmund ist getroffen. Eine rote Lache Blut und ein starrer Blick aus roten Augen ist das einzige, was man erkennen kann. Der Schamane jubelt. Er reicht Knut seinen schwarzen Mantel, und beide verabreden sich zu einem abendlichen Fest in Knuts Hütte mit einer frischgebackenen Jäne, die zu Feier des Tages wohl noch einmal singen wird. Der Schamane ist in zweierlei Hinsicht froh: Alles hat sich zum Guten gewendet, denn die Verwechslung der Revolver hat ihn belehrt: Die erste Spaltung wurde richtig vollzogen! Knut ist doch der Gute.

Glücklich und zufrieden macht Knut sich auf den Weg nach Hause. Als er die Tür zu seinem neuen, endgültigen Glück öffnet, hört er gerade noch den Schamanen aus der Ferne rufen: "Aber wenn du der Richtige bist, ist die lebende Jäne die Falsche!" Den Sinn dieser Worte versteht Knut nicht mehr, denn hinter der Tür steht Jäne und lässt ein riesiges Rentiergeweih auf den Mörder ihres geliebten Aasmunds sausen.

Schwarzblende.

Jäne hat ein Varieté aufgemacht. Nachdem sie vor dem Vorhang ein "Willkommen, Bienvenue, Welcome!" geträllert hat, reißt sie den Vorhang auf, und wir sehen zehn

Knuts. Acht von ihnen stehen vor einer bunten Holzwand und singen das norwegische Volkslied, das wir am Anfang des Films in Jånes Interpretation kennen gelernt haben, und zwei andere Knuts machen Messerkunststücke. Der Schamane ist wie immer sturz betrunken. Er betritt die Kuppel und ruft, als er die zehn Knuts entdeckt: "Vielleicht sollte ich doch mit dem Trinken aufhören."

## THE END OF A VIRTUAL CHILDHOOD

Der maskierte SLATAN OX hält seit Wochen die Großstadt Moskau in Atem. Keiner weiß, wer sich hinter der Maske verbirgt. Slatan Ox hat es ausschließlich auf das städtische Silber abgesehen, und es vergeht keine Nacht, in der er nicht einen spektakulären Raub begeht. Er besitzt die Fähigkeit, sich in das nächtliche Fernsehprogramm einzuschalten. Hier prahlt er gegenüber den verängstigten Zuschauern mit seinen Einbrüchen, bei denen man nie auch nur die geringste Spur finden konnte, und erklärt, dass er in wenigen Tagen die unumschränkte Macht in Moskau übernehmen werde. Noch leistet die Polizei verzweifelten Widerstand, aber es wird immer deutlicher, dass sie nicht die geringste Chance gegen Slatan Ox hat.

Etwas abseits der großen Stadt, in einem der armen umliegenden Dörfer, verfolgt der 17jährige TODOR gespannt die kriminelle Blitzkarriere des Slatan Ox. Er lebt mit seinem alten Vater LEW LEWOWITSCH zusammen, von dem es heißt, dass er vor vielen Jahren ein hoffnungsvoller Wissenschaftler gewesen sei, der sich kurz nach Todors Geburt auf diesen gottverlassenen Flecken zurückgezogen hat. Aber da es hier keine Arbeit gibt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als Tag für Tag nach Moskau zu fahren, wo er als Nachtwächter auf einem Friedhof arbeitet, was ihm ein klägliches Einkommen beschert.

Todor ist alles andere als glücklich. Obwohl er so aussieht wie jeder andere Junge in seinem Alter, stimmt etwas nicht mit ihm. Es ist schwer zu beschreiben, aber er scheint irgendwie nicht "real" zu sein. Manchmal fragt er seinen Vater, warum dieser von Jahr zu Jahr älter werde und er nicht; warum der Stein wegfliegt, wenn Lew Lewowitsch dagegen tritt, er aber durch den Stein hindurchtrete? Aber Lew Lewowitsch schaut ihn nur traurig an und sagt, es habe nichts zu bedeuten. Und da ist noch etwas, was Todor keine Ruhe lässt: Seit er denken kann, wird er von einem einzigen Wunsch getrieben: Er will Polizist werden, und jetzt, wo das Verbrechen in Gestalt von Slatan Ox kurz davorsteht, die Macht zu übernehmen, scheint ihm die Zeit gekommen. Leider lehnt der sonst so gutmütige Lew Lewowitsch ausgerechnet diesen Wunsch kategorisch ab. Aber da Todors Drängen immer stärker wird, entschließt sich Lew Lewowitsch, Todor seine Gründe darzulegen. Er habe vor vielen Jahren an einem geheimen Forschungsprojekt gearbeitet, erklärt Lew Lewowitsch, mit dem Ziel, einen künstlichen Polizisten zu schaffen. Dieser künstliche Polizist war Todor, ein autonom handelndes Hologramm, das von einem Großrechner und einem alten, ausgedienten Satelliten erzeugt wird. Er war so stolz, fährt Lew Lewowitsch fort, aber als er Todor den Polizeichefs vorstellte, lachten diese Todor aus: "Was willst du sein, ein Polizist?! Ein Hologramm wie du kann ja nicht einmal einen Strafzettel ausfüllen! Du bist so gefährlich wie eine Schießbudenfigur!" Lew Lewowitsch macht eine kurze Pause, denn Todor sind bei seinen letzten Worten die Tränen in die Augen geschossen. Er habe die Erinnerung an jenen dunklen Tag aus Todors Programm gelöscht, aber den Wunsch, Polizist zu werden, habe er nicht löschen können. Todor wendet sich ab. Er werde trotzdem Polizist werden, beteuert er trotzig. Er sei nicht wie die anderen Menschen, er sei virtuell!, ruft Lew Lewowitsch zornig. Er werde niemals Polizist werden, das müsse Todor endlich einsehen! Nur hier in der Abgeschiedenheit könne Todor in Ruhe leben. Er als sein Vater Sorge für ihn und programmiere ihm alles, was das Leben für einen virtuellen Jungen interessant mache. Aber draußen in der Welt werden sie ihn verhöhnen oder noch schlimmeres mit ihm anstellen.

Todor ist durch das Gehörte todunglücklich. Aber er kann nicht anders, auch wenn er nun weiß, dass er Lew Lewowitsch sehr weh tun wird, so muss er doch seiner Bestimmung folgen. In der Nacht packt er sein virtuelles Päckchen und macht sich auf den Weg in die große unbekannte Stadt Moskau. Als Lew Lewowitsch am Morgen von der Nachtschicht kommt, findet er Todors virtuellen Abschiedsbrief. Todor schreibt, er werde seine Virtualität geheim halten und versuchen, ein guter Polizist zu werden. Wenn er sein Ziel erreicht und Slatan Ox zur Strecke gebracht hat, dann wird er zu ihm zurückkehren. Lew Lewowitsch sinkt mit gebrochenem Herzen auf den Küchenstuhl.

In der folgenden Nacht läuft Todor im strömenden Regen durch eine der dunklen Gassen Moskaus. Er weiß nicht, wo er ist, und er fühlt sich einsam. Er spricht einen kleinen, merkwürdigen Kauz an und fragt ihn nach dem nächsten Polizeirevier. Er werde ihm den Weg zeigen, antwortet der Kauz bereitwillig, wenn Todor kurz warten wolle, da er im Geschäft gegenüber noch etwas besorgen muss. Todor ist einverstanden. Keine drei Sekunden nachdem der Kauz das Geschäft betreten hat, beginnt im Inneren eine wilde Schießerei. Kurz darauf kommt der Kauz mit einer Tüte voller Geld aus dem Geschäft gelaufen, wirft seine Pistole Todor vor die Füße und ist in der Dunkelheit verschwunden. Im nächsten Moment ist Todor von vier Polizisten umstellt. Und ehe er sich's versieht, findet er sich in einer überfüllten Gefängniszelle wieder. Er versucht, dem Wärter klar zu machen, dass er mit dem Mord nichts zu tun habe, aber unbedingt Polizist werden wolle. Polizist, er, ein Mörder!, lacht der Beamte und knallt Todor die Zellentür vor der Nase zu. Niedergeschlagen nimmt Todor auf seiner Pritsche Platz. Statt Slatan Ox zu verhaften, sitzt er nun selbst im Gefängnis! Da hört er aus dem Geflüster der Mitinhaftierten heraus, dass Slatan Ox noch in dieser Nacht das "GUM", ein Luxuskaufhaus in der Innenstadt, ausrauben wolle. Todor sieht seine Chance gekommen. Bislang hat er seine verhasste Virtualität geheimgehalten, aber nun muss er sie ausspielen. Mittels Gedankenkonzentration verändert er seine schäbige Kleidung in eine Polizeiuniform und löst sich anschließend auf. Kurz darauf erscheint er im dunklen Kaufhaus. Aber was er hier sieht, verschlägt ihm den Atem: Gut ein Dutzend Schaufensterpuppen sind gerade dabei, das Tafelsilber, die teuren Uhren und alles, was sonst noch von Wert ist, zusammenzupacken. Todor zieht seine virtuelle Waffe und will die Puppen zur Aufgabe zwingen, aber die reagieren überhaupt nicht. Statt dessen springen die Fernseher in der TV-Abteilung an und zeigen Slatan Ox' maskiertes Gesicht. Er kenne Todors Vater Lew Lewowitsch aus alten Tagen, beginnt Slatan Ox. Während Lew Lewowitsch den virtuellen Weg beschritt, habe er sich an die Materie gehalten. Die Schaufensterpuppen wurden mit einer von ihm erfundenen thermoelastischen Substanz getränkt. Über UKW sende Slatan Ox seine Hirnströme aus, die die thermoelastische Substanz in Schwingung und die Puppen schließlich in Bewegung setzten. Und nun solle Todor zeigen, wer von ihnen beiden, Lew Lewowitsch oder Slatan Ox, den besseren Weg eingeschlagen habe! Mit einem Lachen verschwindet Slatan Ox' Bild. Machtlos muss Todor mit anschauen, wie die Schaufensterpuppen das kostbare Diebesgut in den Korb eines kleinen, fernlenkbaren Heißluftballons legen und ein Fenster öffnen. Einige der Puppen stellen sich wieder auf ihre Plätze und nehmen ihre statische Puppenhaltung an. Todor wird klar, dass wenn die Polizei eintrifft, sie niemals auf die Idee kommen wird, dass die Schaufensterpuppen die Diebe waren! Aber er selbst kann nichts tun, was sie aufhalten könnte. Da fällt ihm etwas ein:

Eine Sekunde später erscheint er auf dem Vorplatz des Kaufhauses. Er zieht seinen virtuellen Dienstaussweis und fordert die Passanten auf, die Schaufensterscheibe einzu-

schlagen und zusammen mit ihm die kriminellen Schaufensterpuppen im ersten Stock dingfest zu machen. Aber Todor erntet nur hämisches Gelächter. Einer der Passanten hat einen Fotoapparat dabei und macht ein Foto von Todor. Als kurz darauf die Polizei auftaucht, gelingt es Todor gerade noch, in einer der dunklen Seitengassen zu verschwinden.

In den frühen Morgenstunden, es regnet in Strömen, steht Todor an einem Zeitungskiosk. Alle Zeitungen zeigen sein Portrait und machen sich über den Polizisten lustig, der behauptet, dass Schaufensterpuppen den Einbruch begangen hätten. Todor hat die Polizei unsterblich blamiert! Was soll er nun tun? Er erinnert sich an das friedliche Leben in dem kleinen Dorf und daran, wie recht Lew Lewowitsch mit allem hatte. Der Wunsch, Polizist zu werden, ist ihm restlos vergangen.

Wenig später steht Todor am Eingang des Friedhofs, auf dem Lew Lewowitsch als Nachwächter arbeitet. Er sieht seinen alten Vater vornüber gebeugt auf einem der Gräber sitzen. Todor ist guter Hoffnung, dass Lew Lewowitsch ihm seinen Eigensinn vergeben wird, doch als er näher tritt, muss er erkennen, dass Lew Lewowitsch gerade eine der Zeitungen liebt, die Todors Portrait zeigen und ihn verhöhnen. Todor rutscht das Herz in die Hose. So sehr er sich auch wünscht, zu seinem alten Vater zurückzu kehren, er kann sich nach dieser Blamage Lew Lewowitsch nicht zeigen. Er muss vorher Slatan Ox das Handwerk legen! Todor sieht vor dem Friedhof ein Polizeiauto vorbeifahren. Er konzentriert sich und erscheint im nächsten Moment auf dem Rücksitz des Wagens. Genau zum richtigen Zeitpunkt, denn gerade wird ein weiterer Einbruch in einer kleinen, abgelegenen Basilika gemeldet. Der Fahrer des Wagens sieht Todor auf dem Rücksitz und bekommt fast einen Herzschlag. Aber als er sich umdreht, ist Todor schon wieder verschwunden.

Todor betritt derweil die mit Gold und Silber überladene Kirche. Aber noch bevor er sich umsehen kann, wird er fast von dem Erzengel Gabriel niedergerannt! Einst war Gabriel eine unbezahlbare Holzplastik eines altrussischen Meisters, die über der Kanzel thronte, aber nun räumt er zusammen mit zwei Heiligen, die ebenfalls von ihren Podesten gestiegen sind, die silbernen Gefäße und Kandelaber ab und stopft sie in einen Sack. Todor ist ratlos: Das kann er nun wirklich niemandem erzählen! Diesmal gehen Gabriel und seine Heiligen sogar noch hinterhältiger vor als die Schaufensterpuppen: Sie klauen sich selbst gleich noch mit, und es wird garantiert heißen, sie wären gestohlen worden! Da erscheint Slatan Ox' Bild auf dem Fernseher in der Sakristei. Todor sei ein fixes Kerlchen!, konstatiert er beeindruckt. Aber sein Vater befindet sich in seiner Gewalt, und er gebe Todor den guten Rat, sich hier heraus zu halten, sonst geschehe dem alten Lew Lewowitsch ein Unglück! Machtlos muss Todor mit anschauen, wie Gabriel und seine Spießgesellen die Kirche verlassen, auf der Straße einen alten Moskvitsch anhalten und auf den überraschten Fahrer einschlagen, bis dieser schließlich schreiend wegläuft. Im nächsten Moment brausen die Diebe mit der Beute davon. Was tun?

Todor überlegt nicht lange. Er löst sich auf und erscheint wieder in einem Gebüsch neben dem Friedhof. Wie er vermutet hat, fahren der Erzengel Gabriel und seine Spießgesellen kurz darauf vor und stürmen mit dem Diebesgut in die angrenzende Leichenhalle. Todor folgt ihnen. In der Mitte der großen Halle steht ein gewaltiger Bottich mit einem blubbernden, silbrigen Sud darin. Einige Gestalten, die eigentlich unbelebt sein sollten, rühren darin herum. An der Rückwand hängt ein großer Monitor, von dem herab Slatan Ox das Geschehen überwacht. Die Gestalten beginnen damit, die mit Lechentüchern bedeckten Leichen mit dem Sud zu besprühen. Er will die Leichen



beleben, rast es Todor durch den Kopf, so wie er es mit den Schaufensterpuppen und den Heiligen gemacht hat! Todor springt mit vorgehaltener Waffe hervor. "Polizei, so fort aufhören, oder der Friedhof wird in wenigen Minuten umstellt sein!" Die Gestalten halten in ihrem gespenstischen Tun inne. Da fällt ein Spot auf eine sitzende Gestalt unter dem Monitor mit Slatan Ox' Gesicht. Todor erkennt zu seinem Entsetzen Lew Lewowitsch, der einen unheimlichen, futuristischen Helm auf dem Kopf trägt. Er scheint völlig apathisch. Offensichtlich macht ihn der Helm zu einem willenlosen Befehlsempfänger von Slatan Ox. "Keinen Schritt weiter, Todor, oder dein Vater wird zu einem Zombie!" Entgeistert lässt Todor seine Waffe sinken. "Einst waren dein Vater und ich Weggenossen, aber er hat meine Versuche, einen materiellen, künstlichen Krieger zu schaffen, belächelt. Aber nicht ich war der Narr, du Todor bist der Fehlschlag, und ich werde triumphieren! Schau dich um: Alles kann ein Soldat werden! Mit dieser Technik werde ich die Welt erobern!" Slatan Ox zeigt auf den Bottich: "Jeder Tropfen Silber in dieser Stadt befindet sich nun in diesem Bottich. Der Großangriff steht unmittelbar bevor! Erwacht, meine Soldaten!" Im nächsten Moment stehen die Toten unter ihren Leichentüchern auf. Bleiche Leiber, eingehüllt in zerfledderte Leichentücher, bewaffnet mit schweren MGs. "Und nun, meine geliebten Zombies: Schwärmt aus und vollbringt euer zerstörerisches Werk!" Die Zombies, die Schaufensterpuppen und die Heiligen setzen sich langsam in Bewegung. Für einen kurzen Moment taucht so etwas wie Leben in dem Gesicht des alten Lew Lewowitsch auf. Todor schöpft Hoffnung. Wie er Slatan Ox' Soldaten aufhalten könne, will er von Lew Lewowitsch wissen, aber der schüttelt nur den Kopf: "Du kannst sie nicht aufhalten, Junge, du bist virtuell. Ich hab dich gewarnt." Todor schießen die Tränen in die Augen. Ein gewaltiges Gelächter erhebt sich um ihn herum, obwohl niemand lacht. Und dann tauchen schemenhaft einige Gestalten vor ihm auf: Die Polizeichefs, von denen Lew Lewowitsch erzählt hat, die Todor auslachten, und an die Lew Lewowitsch bei Todor angeblich die Erinnerung gelöscht hat. Ihre Gesichter werden immer realer, und dann steht die Szene im Raum, als würde sie gerade ablaufen. Aber sie lachen nicht, wie Lew Lewowitsch erzählte, über Todor, sie lachen über seinen Vater Lew Lewowitsch! "Sie haben nie über mich gelacht, sie lachten über dich!" schreit Todor in dem Lärm. Lew Lewowitsch, für den die lachenden Gestalten ebenfalls real sind, schreit: "Hör auf, Todor, aufhören! Ja, ja sie haben über mich gelacht!" Im nächsten Moment sind die Geister verschwunden. Todor starrt Lew Lewowitsch an, und langsam geht ihm ein Licht auf: "Du trägst den Helm, über den Slatan Ox seine Gehirnströme sendet. Du bist Slatan Ox!" In dem Moment fällt auf dem Monitor über Lew Lewowitsch die Maske von Slatan Ox und zeigt Lew Lewowitschs Gesicht. "Hast lange gebraucht, Junge!" kichert Lew Lewowitsch geistesgestört und zeigt auf seinen idiotischen Helm: "Ich weiß, dass ich idiotisch aussehe. Sollen sie nur lachen, die Polizeichefs, sollen sie sich totlachen! Denn ich, ICH werde diesmal zuletzt lachen!" Todor springt auf Lew Lewowitsch zu und will ihm den Helm vom Kopf reißen, aber Todor greift ins Leere. Er hatte vergessen, dass er bloß virtuell ist. Lew Lewowitschs Lachen wird hysterisch. Seit Todors Geburt habe er sich versteckt und war für alle bloß ein alter Irrer! schreit er. Er ertrug die Demütigung in der Gewissheit, dass er ein Genie ist und bald die Welt beherrschen werde. Er sei abgetaucht und habe sich verstellt und an seiner Rache gearbeitet. Und nun werde er vor aller Welt beweisen, dass zwar Todor eine Witzfigur ist, aber er nicht! Er, Lew Lewowitsch, ist ein Genie! Todor ist rot angelaufen vor Wut. Er sieht aus, als wolle er Lew Lewowitsch erwürgen. Aber der lacht bei Todors Anblick bloß auf: "Du kannst nichts machen, nichts, rein gar nichts! Du bist für

nichts zu gebrauchen: Du bist ein armseliger Witz!" Todor wird bei diesen Worten noch röter, und dann beginnt er zu dampfen, so wütend ist er. Als nächstes beginnt sein Bild zu flimmern wie bei großer Hitze, und dann gibt es einen mordsmäßigen Schlag, und Todor verwandelt sich in eine zwei Meter hohe Atomexplosion, die das ganze Bild überstrahlt. Lew Lewowitsch, der Todor's sinnlosem Treiben zugesehen hat, beginnt in den Blitz hinein zu schreien, und als es wieder dunkler wird, sehen wir, dass er blind ist, geblendet von dem hellen Licht. Schreiend stolpert er zwei Schritte zurück und fällt in den Sudbottich. Auf seinem Kopf trägt er noch immer den HirnstromUKW-Transmitter. Diese brisante Mischung bereitet Lew Lewowitsch ein wirklich infernalisches Ende. Und im gleichen Moment bleiben Lew Lewowitschs unzerstörbare Soldaten stehen. Erstarrt zu dem, was sie einst waren.

Als wenig später die Polizei erscheint, steht sie vor einem Rätsel.

Am nächsten Morgen erfahren wir die Hintergründe aus der Zeitung: "Der wahnsinnige Physiker Lew Lewowitsch, alias Slatan Ox, hat in der letzten Nacht auf abstruse Weise Selbstmord begangen. Man fand auf dem Friedhof, wo er als Nachtwächter arbeitete, ein geheimes Grab mit den Knochen eines ermordeten, missgebildeten Kleinkindes. Das Namensschildchen am Arm des Kindes, weist es als Todor Lewowitsch aus."

## HIROSHI - SON OF THE PHOSPHOR-JUNGLE

Tokio. Eine giftige Gaswolke entweicht aus der Kanalisation. Dutzende von Passanten auf dem noblen GinzaBoulevard kommen zu Tode. Unter ihnen die Frau des japanischen Premierministers. Ein ätzender, gallertartiger Niederschlag überzieht ihre Leichen. Die Stadtverwaltung hat nun keine Wahl mehr. Sie beschließt, sämtliche Röhren und Schächte der Unterwelt Tokios zuzuschäumen. Ziel ist es, die Kanalisation hermetisch abzuriegeln und durch ein überirdisches Aquäduktsystem zu ersetzen. Nur der ehrgeizige Chemieprofessor TAKAMATSU opponiert. Er glaubt, ein Gegengift gefunden zu haben, ein phagozytisches Gasmisch, das den über Jahrzehnte angesammelten Zivilisationsmüll neutralisieren könnte, indem es ihn schluckt. Auf eigene Faust startet er eine Expedition. Begleiten werden ihn auf diesem Trip ins Ungewisse sein engster Mitarbeiter MISHIMA sowie seine Tochter ANIMA, die Verlobte Mishimas.

Die romantisch-verträumte Anima ist die wohl einzige Person, die in der Kanalisation mehr sieht als eine apokalyptische Bedrohung der Stadt. Sie glaubt fest, dass die Unterwelt Tokios von einem attraktiven Mann bewohnt wird. Und sie ist davon überzeugt, ihn gesehen zu haben, als sie durch die Gitterstäbe eines Gullis in zwei große traurige Augen blickte. Seit jenem Tag verfolgen sie diese schwermütigen Augen im Traum. Anima verschweigt die Begegnung. Im Geheimen beginnt sie, ihr bisheriges Dasein in Frage zu stellen. Der Gedanke an die Hochzeit mit Mishima erfüllt sie mehr und mehr mit Grauen. Sie möchte frei sein, sie träumt von einem abenteuerlichen Leben an der Seite eines Mannes, der anders ist als Mishima, anders als ihr Vater, anders als die Männer, die Tokios bessere Gesellschaft darstellen.

Vollkommen eingehüllt in Schutzanzüge und mit den verschiedensten Messgeräten ausgestattet, steigen die drei hinab. Es bleiben ihnen acht Stunden, ehe sämtliche Zugänge abgedichtet sein werden. Je tiefer sie vordringen, desto weiter schlagen die Nadeln der Giftseismographen aus. Die Geigerzähler rattern. Die träge fließende Brühe, durch die die Expedition wadet, hat nur noch entfernt etwas mit Wasser zu tun. Es herrscht eine nahezu undurchdringliche Dunkelheit. Nur die Lichtstrahlen der Lampen, die an den Helmen befestigt sind, weisen den Weg. An den Wänden hat sich eine gallertartige Masse abgelagert, aus der beständig Dampfblasen entweichen. Es ist heiß. Die Temperatur steigt kontinuierlich, je tiefer der Trupp eindringt. Takamatsu baut seine Apparaturen auf. Minireaktoren, aus denen Flammen schlagen, Reagenzgläser, gefüllt mit köchelnden Flüssigkeiten, die in die feuchte Luft diffundieren. Wie von ihm vorhergesagt, kommt es zu einem Kampf der Substanzen. Explosionen erschüttern die Atmosphäre. Danach kehrt zunächst wieder völlige Stille ein, ehe aus allen Gängen ein stetig anwachsendes Plätschern, Flattern und Schnauben dringt. Aus der Tiefe der Schächte schnellen phosphoreszierend leuchtende Ungeheuer, die die Umgebung grell erhellen. Mutanten, halb Schlange, halb Fisch, attackieren die Eindringlinge. Unterstützt werden sie von Riesenfledermäusen, die im Sturzflug durch die Schächte fliegen. Aus der schleimigen Gallerte kriechen schmierige, überdimensional große Schnecken, die zischend eine Flüssigkeit aus ihren emporgereckten Fühlern speien. Eine ungleiche Schlacht beginnt. Mishima rührt keinen Finger für Takamatsu. Feige bringt er sich in Sicherheit. Nur Anima kämpft Seit an Seit mit ihrem Vater. Sie drischt auf alles ein, was sich nähert. Dennoch wird ihr kein Haar gekrümmt. Takamatsu erliegt schon

bald der Übermacht. Die Säure der Schnecken frisst sich durch seinen Schutzanzug in sein Fleisch, die Reißzähne der Fledermäuse hacken tiefe Wunden in seinen Körper. Er sinkt nieder und wird von den Schlangenfischen, die sich um seine Beine wickeln, in die Tiefe gezerrt. Nur ein phosphoreszierend strahlendes Nachbild bleibt von ihm übrig. Nach Takamatus Tod ziehen sich die Angreifer zurück.

Voller Hass und Ekel wendet Anima sich nach der Schlacht von Mishima ab. Besinnungslos rennt sie tiefer und tiefer in das Herzen des infernalischen Dschungels. Mishima verliert sie aus den Augen. Anima tritt in eine große, domartige Grotte ein. Glühende Nachbilder der wunderbarsten Gestalten erhellen den weiten, hohen Raum. Ausgestopfte Alligatorenköpfe, die auf Lanzen gespießt sind, thronen im Halbkreis um eine Frauenskulptur. Und es besteht kein Zweifel, wer ihr Modell gestanden hat: niemand anderes als Anima. Zwei Hände, deren Finger mit Schwimmhäuten verbunden sind, umfassen von hinten Animas Hüften. Ihr panischer Schrei gellt durch die Unterwelt. Sie sinkt ohnmächtig zu Boden. Ein Mann, dessen Haut von einer grün schimmernden Patina überzogen ist, nimmt sie in seine Arme. Es ist HIROSHI, der Herr der Unterwelt. Er besteigt mit der bewusstlosen Anima eine nilpferdgroße, mutierte Ratte und reitet auf dieser über den purpurrot glänzenden See. Umgeben von einer ganzen Rattenarmada entschwindet er mit seiner Beute. Als Mishima in der Grotte eintrifft, findet er nur noch die Halskette Animas vor, an der sein Konterfei befestigt ist.

Die ungleiche Jagd beginnt ...

## MASK UNDER MASKS

VALDÉZ, der unerhört reiche Gouverneur der abgelegenen bolivianischen Provinzstadt Santo Corazón, lernt eines Tages die geheimnisvolle, engelsgleiche ALYSSA kennen und verliebt sich bis über beide Ohren in sie. Sein Werben ist so ungestüm, dass Alyssa schließlich in eine Hochzeit einwilligt. Sie stellt nur eine kleine, aber ausgefallene Bedingung: Valdéz dürfe sie niemals nachts aufsuchen.

Die Hochzeit wird mit angemessenem Pomp gefeiert, und für einige Wochen geben die zwei das glücklichste Paar ab, das man sich vorstellen kann. Bis die Neugier an dem stolzen Valdéz zu nagen beginnt. Eines Nachts beschließt er, Alyssa aufzusuchen. Er ist fest entschlossen, ihr alles zu vergeben, was immer es sein mag, solange nur diese Geheimnistuerei aufhört. Er findet Alyssa in ihrem abgedunkelten Schlafzimmer vor. Wie ein Schatten steht sie vor dem mondbeschiedenen Fenster. Alyssa weicht vor Valdéz zurück und bittet ihn inständig, ihrer Liebe wegen, das Zimmer unverzüglich zu verlassen. Aber Valdéz ist nicht der Mann, der auf halbem Weg halt macht. Er entzündet eine Kerze und prallt im nächsten Moment vor seiner Frau zurück: Vor ihm sitzt eine steinalte und unsagbar hässliche Hexe! In seiner Wut und seinem verletzten Stolz fällt er über sie her und erschlägt sie. Doch kaum ist er wieder bei Sinnen, muss er feststellen, dass Alyssa in ihrem Tod wieder jung und schön ist. Als sein Blick in den großen Ankleidespiegel fällt, sieht er, dass sein Gesicht mit dem Blut Alyssas beschmiert ist. Aber so sehr er sich auch bemüht, es wegzuwischen, das Blut bleibt. Jeder wird sehen können, was er getan hat. Und dann hört er Alyssas Stimme, und sie ist voller Hass: "Du hast unser beider Glück zerstört, Valdéz, dafür wirst du büßen!" In seiner Angst zerschlägt Valdéz den großen Spiegel, aber an der Wand hinter dem Spiegel erscheint das riesenhafte Gesicht der greisen Alyssa. "Ich komme aus dem Reich der Toten, Valdéz, und dorthin muss ich nun dank dir zurückkehren. Aber mein Blut hat dich gezeichnet, und daran werde ich dich erkennen. Morgen nacht werde ich dich hden!" Valdéz steht der Angstschweiß auf der Stirn. Sein gequälter Blick fällt auf eine schwarze venezianische Maske. Er setzt sie sich auf, aber die alte Alyssa lacht: "Dann werde ich dich eben an dieser Maske erkennen!"

Wenig später hat Valdéz seine Untergebenen um sich versammelt. Er trägt neben der venezianischen Maske nun einen schwarzen Umhang mit einer Kapuze. Von morgen Abend an, befiehlt Valdéz, soll bis auf Widerruf in Santo Corazón Karneval sein. Tag und Nacht. Jeder Bürger dieser Stadt soll eine Maske tragen. Sie haben zu feiern und fröhlich zu sein. Keiner muss arbeiten, denn er, Valdéz, komme für alles auf. Die Anordnung wird bekannt gegeben und trifft bei den Stadtbewohnern auf breite Zustimmung. Die Hochrufe auf den spendablen Valdéz wollen gar nicht mehr enden. In den frühen Morgenstunden gibt Valdéz den Befehl, seinen Palast zuzumauern. Wer von nun an ohne Maske angetroffen wird, schärft er seinem ergebenen Adjutanten ein, und sei es nur für einen Augenblick, soll ungeachtet seines Ansehens und seines Ranges am gleichen Tag noch hingerichtet werden. Dann taucht Valdéz in der ausgelas

sen feiernden Menge unter.

Am folgenden Abend erscheint die greise Alyssa auf dem überfüllten Marktplatz vor dem verwaisten Palast des Gouverneurs. Wütend schaut sie in all die Masken, die es ihr unmöglich machen, Valdéz zu entdecken, der sich nun durch nichts mehr von der Menge unterscheidet. Sie bringt die Menge zum Schweigen und schreit: "Auch das nützt dir nichts, Valdéz, denn nicht ich werde dich finden, du wirst mich finden! Wo immer du das Glück vermutest, dort werde ich auf dich warten!" Und obwohl Valdéz die dunkle Prophezeiung nicht versteht, treibt ihn die Angst immer weiter weg von dem Palast. Im Viertel der Armen fühlt er sich endlich etwas sicherer. Hier kommt er unter falschem Namen bei einem alten Schankwirt unter.

Es dauert nicht lange, da werden die Bürger von Santo Corazón des ewigen Feierns müde. Menschen, die heimlich arbeiten, und dabei die Maske abziehen, werden entdeckt und zum Tode verurteilt. Paare, die sich geliebt haben, entfremden sich aufgrund der Masken voneinander. Und wenn sie sie abziehen, um ihre Gesichter wieder einmal zu sehen, so werden auch sie entdeckt und zum Tode verurteilt. Die Ordnungskräfte müssen immer drakonischer vorgehen, um die Maskerade aufrecht zu erhalten. Valdéz ist hinter seiner Maske zu einem der ihren geworden. Freudlos streift er durch die freudlose Menge, deren Hass gegen den Gouverneur Valdéz mit jedem Tag wächst.

Manchmal hilft in der Schänke das Waisenmädchen LUCIA aus, die dem Sohn des Schankwirts versprochen ist. Valdéz fühlt sich magisch von ihr angezogen, und auch Lucia scheint ihm zugetan. Und hier erinnert sich Valdéz an die geheimnisvolle Prophezeiung der von ihm ermordeten Alyssa: "Wo immer du das Glück vermutest, dort werde ich auf dich warten!"

(...)

## GODS IN TROUBLE

Toronto. BARRY BARDEN ist Leiter des Sonderpolizeikorps zum Schutz des kanadischen Präsidenten. Heute werden er und seine Truppe eine weitere Bewährungsprobe zu bestehen haben: Einen öffentlichen Auftritt des Präsidenten der Kanadischen Nationen. Barry zupft ein letztes Mal an seiner Uniform. Überprüft ein letztes Mal seine automatischen Waffen. Alles sitzt perfekt. Er ist bereit.

Eine riesige Menschenmenge jubelt. Fahnen, Musik, Begeisterung. Der Präsident tritt auf. Plötzlich scheint etwas in Barrys Kopf zu explodieren. Er zuckt zusammen. Sein Blick wird in eine bestimmte Richtung in der Ferne gezwungen. Aber er kann nichts Außergewöhnliches erkennen. Unglaublich laut, lauter als all die singenden, jubelnden Menschen, hört er, wie ein Gewehr durchgeladen wird. Geistesgegenwärtig wirft er sich vor den Präsidenten. Sieben schnelle Schüsse zerfetzen Barrys Brust, sein Herz, seine Eingeweide. Er bricht zusammen. Der Präsident hinter ihm auch. Panik erfasst alle Anwesenden. Mediziner stürzen sich auf den Präsidenten. Barry öffnet seine Augen. Der Präsident ist tot: von sieben Schüssen getroffen. Barry trägt keine Wunde. Was ist geschehen? Ein weißgekleideter Mann mit Glatze, der vollkommen unbeteiligt in unmittelbarer Nähe des Präsidenten steht, beginnt zu flüstern "Weise Pylonia, Tochter des heiligen Gottes und baldige Königin aller Welten ..."

Tonga in Ozeanien, eine kleine Insel im Pazifik. In der Höhle eines erloschenen Vulkan schwebt PYLONIA NU'ALOFA - eine uralte Frau - im Lotossitz vor einer ungeheuren Steinfigur: Dem Gott des Kommenden. Wenige Fackeln erhellen die Grotte kärglich. Um die beiden herum bilden 29 Männer einen Kreis. Sie alle befinden sich in Hypnose. Pylonia spricht mit dem Gott. "Ich höre dich.", sagt sie. Der Gott antwortet. Aber er spricht nicht selbst. Die Männer sprechen im Chor. "Der Auftrag ist erfüllt. Aber wir haben ihn gefunden - den Sohn des Widersächlichen Gottes. Er ist unsterblich." - "Nein", schreit Pylonia und schlägt mit der flachen Hand auf ihre rot gefärbten Fußsohlen. Sie fällt auf den Boden zurück, und die Männer sacken in sich zusammen: "Er ist sein Sohn, aber er ist nicht unsterblich. In der Hypnose versagen seine Kräfte. Wir müssen vorsichtig sein: Er ist der einzige, der uns gefährlich werden kann."

Pylonia Nu'alofa ist die graue Eminenz in Tonga, und ihre Anhänger sind über die ganze Welt verstreut. Das Ziel ihrer "Sekte der verlorenen Zukunft" ist die Globale Hypnose. Ein weltumspannendes Netz von Agenten soll die PS-Ströme Pylonias weiterleiten. Jeder einzelne ist ihr Medium: ein lebender Telegraphenmast sozusagen. Wenn der Plan gelingt, wird die Zukunft der Menschheit zerstört werden, indem das Weltgedächtnis mit der metapsychischen Energie der hypnotisierten Menschheit gelöscht wird. So wie es 1000 n. Chr. der tierische Gott ihres Stammes geweissagt hat.

Niedergeschlagen kommt Barry nach Hause. ADRIENNE BARDEN ist eine wirklich lebenswerte Frau. Barry vertraut sich ihr an: "Ich werde verrückt. Warum haben mich die Kugeln nicht getötet? Ich verstehe es nicht." Adrienne mixt ihrem Liebling einen Cocktail, den er hastig trinkt. Sie legen sich zu Bett. Barry wird schwindlig: Ein psychedelischer Schleier von Farben legt sich über das Zimmer. Schläft er? Seine Frau erhebt sich langsam vom Bett, und ihre Hände umfassen seinen Kopf. Behagliche Wärme strömt von ihnen aus. Sie flüstert Beschwörungen in einer fremden Sprache. Doch plötzlich greift sie sich einen herumliegenden Bleistift, der sich mit einer blauen Stahlschicht überzieht und sticht mehrmals auf Barry ein. Sein Körper bäumt sich auf, aber er blutet nicht ... - Adrienne fährt sich mit einer Hand über das Gesicht und weckt

Barry. Sie fragt, ob er schlecht geträumt habe. Schweißgebadet bejaht er. Seine Frau beugt sich nieder und gibt ihm einen beruhigenden Kuss auf die Stirn. Er sinkt in die Tiefen eines friedlosen Schlafs und hört gerade noch wie eine Stimme flüstert: "Er ist hypnoseimmun. Unsere Macht hat versagt."

Am nächsten Morgen ruft Barry seinen VATER an. Er muss wissen, was mit Barry los ist. Auf dem Bildtelefon sehen wir einen alten weißbärtigen Mann, der aussieht wie ein Weiser aus dem Orient. Ein Aussteiger, der allein im Wald lebt und geheimnisvolle Studien betreibt. "Du hast es also erfahren", sagt der Vater. "Was habe ich erfahren?" "Ich wollte dich nicht mit hinanziehen." - "Wovon sprichst du?" Der Vater vertröstet ihn und warnt davor, am Telefon miteinander zu sprechen. Barry solle ihn besuchen, dann werde er ihm alles erklären. Barry willigt ein.

Kurz darauf betritt Barry das einsame Haus seines Vaters. Die Wohnung ist verwüstet. Ein zerschlagener Glastisch, kaputte Stühle und zerfledderte Akten bedecken den Boden. Barry sinkt auf die Scherben. Als er inmitten der Scherben ein Foto seines Vaters liegen sieht, durchzuckt es ihn. Er hat das zweite Gesicht. Er sieht seinen Vater in der Höhle eines erloschenen Vulkans inmitten fremder Männer. Der Vater scheint von Sinnen zu sein - ist er hypnotisiert? Er wird von den Männern aus der Höhle getragen, und unser Blick schweift über ein Dorf mit Palmen und weißgetünchten Häusern. Im Hintergrund weht eine Flagge. Deren Farben brennen sich in Barrys Gehirn. Dasselbe Dorf mit derselben Flagge ist auf dem Foto zu sehen. Darunter steht: Tonga. Aufgewühlt und voller düsterer Vorahnungen macht Barry sich auf den Weg.

Kaum verlässt Barry den Flughafen von Tonga, wird er von Unbekannten überwältigt. Sie spritzen ihm eine Art Serum in die Schläfe. Als er erwacht, ist er in der vulkanischen Höhle, in der er seinen Vater gesehen hat. Barrys Körper wurde mit einem durchsichtigen Kokon aus Teleplasma übergossen, der sich kleinen Bewegungen anpassen kann, aber jede schnellere und größere verhindert. Sein Vater hängt in einem ähnlichen Kokon neben ihm. Scheinbar hypnotisiert. Wie groß ist Barrys Schock, als plötzlich Adrienne in einem grauerregenden Kostüm auf ihn zu tritt. Die Blicke treffen sich. Aus ihren Augen spricht totale Empfindungslosigkeit. Mit einem rotierenden Bohrer senkt sich ihre Hand in seine Brust ...



## FLY OR DIE, TURKEY!

Eine schäbige Wohnung im Drogenviertel Liverpools. TYRON SCOTT, ein junger Mann aus gutem Hause, hängt wie ein Käfer an der Decke. APOLLONIA LAZAR, seine Geliebte, die seinem drogeninspirierten ESPKunststückchen gelangweilt zuschaut, spielt mit einem Bündel Geldscheinen in ihren Händen. Es sind die letzten Ersparnisse Tyrons. Apollonia soll Tyron mit dem Geld weitere Drogen beschaffen. Doch statt einen Dealer aufzusuchen, kauft sie sich elegante Kleider und luxuriösen Schmuck. In diesem neuen Outfit gelingt es Apollonia, einen der militärisch bewachten Grenzübergänge zu passieren. Zum ersten Mal in ihrem Leben ist sie auf der anderen Seite der düsteren Mauer, die das Elendsghetto umschließt. Noch am selben Abend knüpft sie im exklusiven Amüsiertempel "Pleasure Dome" Kontakte zur Liverpooler Blizei. Sie gibt schamlos ihr Wissen preis und liefert ihre alten kriminellen Freunde aus. Im Gezug wird sie offiziell als Detective in den Staatsdienst aufgenommen. Sie verlässt Tyron und bezieht eine luxuriöse Villa am Stadtrand Liverpools.

Tyron verfällt nun vollends den Drogen. Seine übersinnlichen Fähigkeiten scheinen versiegt zu sein. Einige Jahre später sieht man, wie er in einem heruntergekommenen Pub - unbeachtet von den Gästen - monoton-schwermütige Songs vorträgt. Die Gespräche der gestrandeten Existenzen an der Bar kreisen permanent um ein und die selbe Sache: einen gut zwei Meter großen, speckig zerzausten TRUTHAHN, der seit einigen Wochen überraschend über den Dächern Liverpools auftaucht. Es ist ein absonderlicher Superheld, der die Wohlhabenden beraubt und die Armen beschenkt. Für die Reichen ist er eine unkalkulierbare Gefahr. Auf seinen Beutezügen geht er äußerst aggressiv und zielstrebig vor. Er mordet, raubt und plündert. Für die verelendeten Massen ist er die letzte Hoffnung. Gehäme Truthahnlogen entstehen. In Truthahnuniformen gekleidete Agitatoren rufen dazu auf, die Mauer zu stürmen. Nur einem ist der Truthahn noch nie begegnet: Tyron Scott.

Drei Tage und drei Nächte lang macht Tyron kein Auge zu. Ziellost taumelt er durch die Straßen. Bloß ein Wunsch hält ihn wach: den Truthahn zu Gesicht zu bekommen. Ohne Erfolg. Erst als ihn die Müdigkeit übermannt hat, tritt der Truthahn mit seiner bislang größten Aktion erneut hervor. Durch die Häuserschluchten Liverpools segelnd verstreut er zentnerweise Kokain und Heroin. Die Gassen und Hinterhöfe sind binnen kürzester Zeit mit einer feinen "Schneeschiicht" gepudert.

Tyron glaubt nun an keinen Zufall mehr. In ihm kommt der Verdacht auf, dass er sich, während er zu schlafen meint, unbewusst in den Truthahn verwandelt. Er hetzt zu einem der Turkey-Fahndungsplakate, um sein Äußeres mit dem des Truthahn zu vergleichen. Seine Lippen beben. Er liest: "Hinweise zur Ergreifung des Truthahns sind an Detective Apollonia Lazar zu richten." Das ist das erste Lebenszeichen seiner Geliebten seit Jahren. Tyron zögert keinen Augenblick und nimmt zu Apollonia Kontakt auf. Er liebt sie noch immer ohne Wenn und Aber. Er setzt alles auf eine Karte, liefert sich ihr aus - in der Hoffnung, ihre Liebe zurückzugewinnen.

Apollonia Lazar steht unter Druck. Die Unruhen in den Slums gefährden ihren Job. Wenn Tyron die Wahrheit spricht, muss sie ihn irgendwie beseitigen. Sie hat keine Wahl und trifft sich mit ihm schon kurze Zeit später in ihrer früheren Wohnung.

Apollonia verbringt rauschhafte, wilde Stunden mit Tyron, als wäre die Zeit nicht längst über ihre Beziehung hinweggegangen. Sie spielt die Liebende mit solcher Brauour, dass sie selbst unsicher wird, ob sie lügt oder nicht. In den frühen Morgenstunden

fällt Tyron endlich in einen tiefen Schlaf. Er lächelt wie ein zufriedener kleiner Junge. Schon bald strömt ein feines, weißes Gas durch die Ritzen des Fensters. Es nimmt Gestalt an und materialisiert sich. Es ist der Truthahn, der sich drohend vor Apollonia aufbaut. Doch statt sie zu vernichten, begeht er einen entscheidenden Fehler. Er kündigt an, seinen Träumer Tyron zu töten, falls dieser mit Apollonia auf die andere Seite der Gesellschaft wechseln sollte. Er bedauert, aber er könne nicht anders handeln, sollte Tyron sich gegen ihn und für seine Geliebte entscheiden. Danach sackt er kraftlos in sich zusammen. Apollonia kommt der Hinweis wie gerufen. Sie fasst den teuflisch eleganten Plan, Tyron seinem eigenen Traumwesen auszuliefern. Sie bietet ihm ein Leben an ihrer Seite an. Sie offeriert ihm Geld, Arbeit, eine gemeinsame Zukunft. Tyron, der ihr längst wieder verfallen ist, schöpft keinen Verdacht.

In der ersten Nacht, in der er in Apollonias luxuriöser Wohnung schläft, taucht das Monster seit langer Zeit wieder auf. Blind vor Wut bahnt es sich seinen Weg durch das Viertel, in dem Lazars Villa steht. Keine Absperrung und keine Mauer vermag es zu stoppen. Der Truthahn dringt ungehindert zu Apollonias Haus vor, wo sich Tyron unruhig, in Schweiß gebadet, von einer Seite auf die andere wälzt.

Hat Detective Lazar zu guter Letzt sich selbst belogen? Will sie im tiefsten Herzen wirklich Tyrons Tod? Oder greift sie im letzten Augenblick doch noch ein und reißt ihn aus seinem tödlichen Traum?

(...)

## C.I.ANGEL

Ein Kloster. In einer spartanisch eingerichteten Klosterzelle zieht sich eine schöne, junge Nonne Reizwäsche und Strapse an und schleicht sich hinaus in die Stadt. Sie betritt ein zwielichtiges Etablissement namens "Demonbox". Es ist offensichtlich ein Puff, in dem sie einer zweiten, nächtlichen Arbeit nachgeht. Ein Freier betritt ihr Zimmer. Er trägt eine Kapuze, die sein Gesicht verbirgt. Unter seiner Kutte zieht er ein langes Messer hervor. Am Morgen wird die Nonne tot aufgefunden.

In der Geheimdienstzentrale der Himmlischen ist die Hölle los. Geheimdienstchef MICHAEL, der streitbarste der vier Erzengel, tobt. Wie sich herausstellt, war die ermordete Nonne eine Himmlische Undercover-Agentin. Aber obwohl man im Himmel allwissend ist, bleibt der Mörder unbekannt. Das kann nur eines bedeuten: Der Täter stammt aus den Reihen der Teuflischen! Die Bekämpfung der Teuflischen, deren Führer Luzifer einst selbst Erzengel war, dann aber von Gott abfiel und verstoßen wurde, ist die oberste Aufgabe des Himmlischen Geheimdienstes. Sein Name ist C.I.ANGEL, und er ist Michaels Schwert, gestählt, bewährt und stetig vergrößert im seit Ewigkeiten tobenden Kampf zwischen Gut und Böse. Eine Agentin des C.I.ANGEL soll auf die Erde geschickt werden, um den Mord an der Nonne aufzuklären. Der Auftrag geht an die Beste: ANGIE AGAPÉ.

Das Ermitteln auf Erden ist für Engel immer heikel, denn um in der physischen Welt etwas bewirken zu können, müssen sie Menschengestalt annehmen. Dafür braucht Angie die "Lizenz zur Sünde", die sie als eine der ganz wenigen Agenten des C.I.ANGEL besitzt - für einen Engel Privileg und Strafe zugleich. So ausgerüstet begibt sich Angie umgehend zum Tatort auf die Erde hinab. Natürlich wird sie von Polizisten aufgehalten, aber sie zückt einfach ihren himmlisch leuchtenden C.I.ANGEL-Ausweis. Die Polizisten werden blass: Diese Behörde kennen sie! Der C.I.ANGEL tritt nur dann auf, wenn die Teuflischen ihre Finger im Spiel haben. Und mit denen wollen die Polizisten nichts zu tun haben, den Fall geben sie gerne ab. Angie kann den Tatort in Ruhe untersuchen. Es scheint ein Routinefall zu sein. Alles deutet auf ein Verbrechen aus Leidenschaft hin. Angie tippt daher auf den Einen aus den Reihen der Teuflischen, der für solche Verbrechen in Frage kommt: der evantinish aussehende SHAITAN E. ROS, Spezialist für Sexuelle Versuchung. Doch etwas stimmt nicht. Shaitans Markenzeichen, das er an jedem Tatort hinterlässt, fehlt: die flammenden Lippen, ein eingebrannter Kussabdruck auf dem Körper seines Opfers. Angie wird misstrauisch: Was, wenn Shaitan nicht der Täter ist? Wenn nicht er, dann waren es auch nicht die Teuflischen. Wenn es aber die Teuflischen nicht waren und der Himmel trotzdem nicht Bescheid weiß - dann muss eine dritte Kraft ihre Finger im Spiel haben! Undenkbar! Und doch ... der Verdacht ist da.

Michael tobt: Dritte Kraft? Blödsinn! Was solle denn das sein neben Gut und Böse? Natürlich war es E. Ros! Ist Angie etwa dem Bösen gegenüber nachlässig geworden? Sie muss den Fall abgeben, verfolgt aber auf eigene Faust ihren Verdacht weiter und versucht dazu, mit der Nonne Kontakt aufzunehmen, die nach ihrem Tod als Agentin in den Himmel gekommen sein müsste. Doch die Nonne ist nicht im Himmel, und auch im Fegefeuer ist sie unbekannt. Der einzige Ort, an dem sie noch sein könnte, ist die Hölle. Aber als Angie beantragt, ihre Lizenz zur Sünde auf Todsünden auszuweiten, um Zugang zur Hölle zu bekommen, wird ihr die Lizenz

komplett entzogen, und Angie wird suspendiert. Strafversetzung zu den Harfenspielern!

Als Angie bald darauf zur Probe geht, spürt sie eine Bewegung hinter sich und lässt sich in einem Reflex fallen. Ein Pfeil saust haarscharf an ihr vorbei und bleibt in einer Wolke stecken. Der Pfeil kam von der Harfe eines anderen Engels, der flieht. Angie verfolgt ihn, doch als sie ihn beinahe erwischt, stürzt er sich in einen zweiten Pfeil und stirbt. Riesenaufruhr, der C.I.ANGEL kommt und transportiert den Toten ab. Angie wird verhört. Ein alter Kollege flüstert ihr noch zu: "Der war nicht von der Gegenseite! Mach dich dünn!" Ein Mordversuch im Himmel, im Zentrum des Guten? Angie spürt plötzlich die ganze Schwere der Bedrohung, der nicht nur sie, sondern offenbar die ganze Welt ausgesetzt ist. Dieser Himmel ist düster geworden!

Da kommt völlig unerwartet eine Botschaft von Shaitan E. Ros. Er bittet um ein Treffen auf der Erde, es gehe um "Nummer Drei". Angie flieht heimlich zur Erde, zum Treffpunkt "Demonbox". Doch der Puff ist fort! Stattdessen findet Angie dort ein vegetarisches Restaurant mit Namen "Big Mama". Sie geht vorsichtig hinein.

Am Tisch eines Pärchens, das von seiner Anwesenheit nichts merkt, sitzt in teuflischer Gestalt Shaitan. Er winkt Angie zu, Platz zu nehmen. Von einem Informanten habe er von dem Mord an der Nonne erfahren und seinen Vorgesetzten zur Rede gestellt. Der Fall hätte seiner sein müssen! Aber er sei einfach suspendiert worden. Wie Angie. Deshalb wollte er sie treffen, natürlich am Tatort. "Gefällt es dir hier?" Shaitan starrt Angie eindringlich an. Und die merkt plötzlich, worauf er hinauswill: Die "Demonbox" war eine Hochburg der Teuflischen, aber das neue Restaurant ist nicht teuflisch. Es ist anders. Angie schaut Shaitan überrascht an. Er nickt. Big Mama! Sein Informant sagt, jemand namens 'Große Mutter' stecke hinter der Geschichte mit der Nonne. Sie habe das Experiment Erde einfach satt und wolle es beenden. Angie erschrickt: Das wäre das Ende des Himmels! "Und der Hölle", ergänzt Shaitan. "Wir müssen herausfinden, wer diese Big Mama ist, bevor es soweit kommt!" Angie lehnt sich angewidert über den Tisch. "Wir? Du und ich?" Shaitan grinst: "Wer sonst?". In dem Moment taucht hinter Shaitan ein Kellner auf, der ganz offensichtlich nicht das Menschenpärchen, sondern sie selbst anspricht. "Darf ich Ihnen etwas bringen?" Und während Shaitans Gesicht sich zu einem wahrhaft teuflischen Grinsen verzerrt, zieht der Kellner eine gewaltige Waffe und legt an ...