



Rike Reiniger

FUTUR EINS: LEBEN AUF DEM MARS

© THEATERSTÜCKVERLAG · Brigitte Korn-Wimmer & Franz Wimmer, München 2020

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Aufführung durch Berufs- und Laienbühnen, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung und/ oder Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen sowie der öffentlichen Zugänglichmachung im Ganzen oder in Teilen. Aufführungs- und Senderechte sowie alle weiteren Nutzungsrechte sind nur zu erwerben von

THEATERSTÜCKVERLAG
Brigitte Korn-Wimmer & Franz Wimmer (GbR)
Mainzer Straße 5 · 80804 MÜNCHEN – Schwabing
Telefon +49/ (0)89/ 36101947
Telefax +49/ (0)89/ 36104881
eMail: info@theaterstueckverlag.de
Homepage: www.theaterstueckverlag.de
USt-IdNr.: DE170559109

Den Bühnen und Vereinen gegenüber wird der Text als Manuskript gedruckt oder als pdf-Datei per E-Mail zugesandt. Bitte beachten Sie, dass gedruckte Exemplare, soweit sie nicht als Aufführungsmaterial erworben werden, nur **kurzfristig** zur Ansicht entliehen werden können. Die Vervielfältigung und Verbreitung des Manuskripts – bei pdf-Dateien insbesondere auch die elektronische Weitergabe – an nicht dem Theater angehörende Dritte ist nicht gestattet.

Dieser Text gilt bis zum Tage der **Uraufführung** als nicht veröffentlicht im Sinne des Urhebergesetzes. Es ist nicht gestattet, vor diesem Zeitpunkt das Werk oder einzelne Teile daraus zu beschreiben oder seinen Inhalt in sonstiger Weise öffentlich mitzuteilen oder sich mit ihm öffentlich auseinander zu setzen.

Der Verlag behält sich vor, gegen ungenehmigte Veröffentlichungen gerichtliche Maßnahmen einleiten zu lassen.

* * *

Sollte das Manuskript in irgendeiner Weise fehlerhaft sein, melden Sie das bitte dem Verlag.

Personen

3 D/ H

Alex – Spieletester*in & Techniker*in
Charlie – Spieletester*in & Entdecker*in
Kaya – Spieletester*in & Pilot*in
Publikum als Beteiligte

Orte

Simulation von Kosmodrom/ Rakete/ Mars

Spielweise

„Futur Eins: Leben auf dem Mars“ ist eine Kombination von Theater (Teil 1) und partizipativer Fortsetzung (Teil 2).

Teil 1: Die Zuschauer*innen werden per Zufallsprinzip den drei Figuren als Team zugeordnet. Durch entsprechende Platzierung im Theaterraum/ Raumbühne und durch die Ansprache als Unterstützerteams, werden die Zuschauer*innen zu Teilnehmenden des Geschehens, ohne zunächst in die Handlung einzugreifen.

Teil 2: Der inszenierte Teil bricht im Konflikt ab. Die partizipative Fortsetzung findet ebenfalls in der Raumbühne statt. Die Struktur des Nachspiels ist ergebnisoffen und wird von Darsteller*innen und Publikum improvisatorisch gefüllt. Das Nachspiel ist Bestandteil des Stückes, kann aber je nach den Gegebenheiten modifiziert werden.

Empfohlene Altersgruppe

8+

 **Gefördert durch Nah dran!**

Uraufführung

16.01.21, TdA, Stendal, Premiere: mobil, Aula der Grundschule Nord & Rangfoyer; R:
Anastasija Bräuniger

⇒ **Österreichische/ Schweizer Erstaufführung – frei -**

Teil 1

*Alex, Charlie und Kaya haben den Auftrag ein neues Spiel zu testen:
„Futur Eins: Leben auf dem Mars“.*

- CHARLIE Das Spiel fängt in einem Kosmodrom an.
- KAYA Wo?
- ALEX In einem Weltraumbahnhof.
- KAYA „Vorsicht an Startrampe 3. Sojus MS 17 auf dem Weg zur Raumstation ISS ist bereit zum Abflug. Türen schließen selbsttätig.“
- ALEX Geht's um Kosmonauten auf dem Weg zur ISS?
- CHARLIE Um Kosmonauten auf dem Weg zu anderen Planeten.
- KAYA Es gibt Planeten, auf denen dauert der Sommer 40 Jahre lang, und es regnet Diamanten. Wusstet ihr das? Die Blitze dort sind hundert Meter breit, und der Donner ...
- CHARLIE In unserem Spiel fliegen die Kosmonauten zum Mars.
- ALEX 228 Millionen Kilometer durch das Weltall.
- CHARLIE Für die Beta-Version wurde eine Forschungsexpedition mit 360° VR-Effekt entwickelt.
- KAYA Cool! Du drehst dich um die eigene Achse und siehst alle Sterne gleichzeitig.
- ALEX Was ist die Mission?
- CHARLIE Der Auftrag heißt: Wie überleben Menschen auf dem Mars? Das müssen die Kosmonauten herausfinden.
- KAYA Dann kommen sie eine Runde weiter und fliegen auf den nächsten Planeten, auf den Saturn oder auf die Venus, stimmt's? Die Venus ist umgeben von Wolken, in denen möglicherweise Mikro-Lebewesen ...
- ALEX Ob es mehrere Runden gibt, steht bei einer Beta-Version noch nicht fest.
- CHARLIE Wenn die Spieler den Forschungsauftrag erfüllen, haben sie gewonnen. Wie es danach weitergeht, wird sich zeigen.
- ALEX Wissen wir, welche Level eingebaut sind?
- CHARLIE Am Anfang das Kosmodrom mit Montagehallen, Bodenstationen, Treibstofftanks und Materiallagern – ein riesiges Gelände mitten in der Steppe. Dort werden den Spielern ihre Raketen zugeteilt, und sie starten zur Expedition.
- KAYA Allein oder im Team?
- CHARLIE Ist beides möglich. Dann der Start ins Weltall. Feuer, Staubwolken, Rückstoß. Nach 17 Sekunden verlässt die Rakete die Erdatmosphäre. Ein Schwenk in die Milchstraße. Auf dem Level müssen die Kosmonauten heranrasenden Kometen ausweichen.

KAYA Die Rakete könnte Loopings um die beiden Mars-Monde fliegen.
Der Mars hat tatsächlich zwei Monde, die abwechselnd scheinen.

CHARLIE Nächster Level: Landemanöver auf dem Mars. Planquadrat M 11.
Eine ebene Fläche zwischen den Schluchten und Bergen.
Die Rakete öffnet sich, und der erste Mensch hinterlässt seine Fußspuren in
einer rot-zugeschnittenen Marslandschaft!

ALEX Staub. Die Marsoberfläche besteht aus rotem Staub.

CHARLIE Meinetwegen auch Staub.

KAYA Sonst nichts?

ALEX Keine Ahnung. Was dort noch ist, müssen wir herausfinden.

KAYA Zum Beispiel Urwälder mit Pflanzen, die Superkräfte haben.

ALEX Pflanzen mit Superkräften? Das ist Quatsch.

KAYA Die Fantasy-Elemente sind doch das Beste an einem Weltraum-Spiel.
Vielleicht gibt es unterirdische Seen mit hellgrünem Blubberwasser, aus denen
die Super-Pflanzen ihre Energie beziehen?

ALEX Ich finde die Technik-Option interessant. Damit kann man eine eigene Spezial-
Rakete montieren oder Forschungsinstrumente entwickeln, die so neu sind,
dass bisher keiner daran gedacht hat, sie zu erfinden.

CHARLIE Die Animation ist genauer als in einem Flugsimulator. Stellt euch vor,
irgendwann weiß niemand mehr, ob das alles ein Spiel ist oder wirklich passiert.

ALEX Die Hindernisse ...

CHARLIE Fehlstarts, Kollisionen mit Kometen, Extremklima, technische Probleme mit der
Rakete, Nahrungsmittelknappheit, Energiemangel ...

ALEX ... werden wie üblich auf jedem Level schwieriger.

CHARLIE Wer daran scheitert, fliegt raus und muss von vorne anfangen.

KAYA Nach welchen Regeln spielen wir?

ALEX Nach den ultimativen Stresstest-Regeln.

CHARLIE Erlaubt ist alles, was möglich ist!

KAYA Super! So macht es am meisten Spaß.

ALEX Wer nimmt welchen Charakter?

CHARLIE Zur Auswahl stehen Techniker, Pilotinnen oder Entdecker.

KAYA Jeder Charakter hat andere Fähigkeiten, oder?

ALEX Alex, der Techniker, kennt jede Schraube der Raketen auswendig.

Außerdem ist er der einzige, der die Technik-Option ausspielen kann.
Passt perfekt. Den nehme ich.

- KAYA Ich suche mir Kaya aus, die beste Pilotin des Universums.
Im Flugsimulator hat sie Loopings in Lichtgeschwindigkeit trainiert.
Stellt euch vor, wie ich durch die Kometen kreuze!
- CHARLIE Charlie ist Entdeckerin und kann in jeder Wüste der Welt überleben.
Deshalb betritt sie als erster Mensch den Mars.
- KAYA Moment! Steht das vorher fest?
- ALEX Hängt vom Spielverlauf ab.
- CHARLIE Das kommt aufs Gleiche heraus.
- KAYA Ich würde eigentlich auch gerne als erste ...
- CHARLIE Wir sollten noch den Notfall-Modus besprechen.
- ALEX Gibt's Unterstützer-Teams?
- CHARLIE Ja. Im Notfall-Modus dürfen die Kosmonauten sich mit ihren Unterstützer-
Teams beraten.
- ALEX Alles klar.
- KAYA Und wer betritt nun als erster ...?
- CHARLIE Kann es losgehen?
- ALEX Ich bin bereit.
- CHARLIE Was ist mir dir?
- KAYA Okay, aber ...
- CHARLIE Achtung! Wir starten mit: „Futur eins: Leben auf dem Mars“. ... LOS!
- ALEX Der 360° VR-Effekt baut sich auf.
- CHARLIE Wir befinden uns im Kosmodrom Baikonur in der kasachischen Steppe.
Surrende Elektroautos fahren über die Zulieferstraße von der Montagehalle zur
Bodenstation.
- ALEX An der Startrampe einer Rakete trifft sich ein Team von drei Kosmonauten für
die erste Personen-Expedition zu einem anderen Planeten:
Charlie, die Entdeckerin ...
- CHARLIE Bereit für einen Flug auf den Mars!
- ALEX ... Kaya, die beste Pilotin des Universums ...
- KAYA Ich teste die Steuerprogramme. Die Kontrollleuchten im Cockpit blinken. Rot.
Gelb. Grün. Ich programmiere die Flugautomatik. Läuft alles von selbst.
Autopilot nennt man das. Nur die Loopings sind nicht dabei.

Der Transponder zum Zünden des Antriebs ist ...?

CHARLIE Ich habe ihn. Sieht anders aus als der Zündschlüssel von einem Auto.

ALEX ... und Alex, der Techniker.

CHARLIE Wie funktioniert der Transponder?

ALEX Siehst du das Magnetfeld dort neben dem Display?

CHARLIE Da muss ich ihn gegenhalten?

ALEX Zusätzlich brauchst du einen Code.

CHARLIE 1-2-3! Das ist ein perfekter Code. Ich halte den Transponder an das Magnetfeld neben dem Display, gebe den Code ein und ...

KAYA Charlie, ich bin die Pilotin!

CHARLIE Weiß ich doch.

ALEX Vorsicht! Wir haben noch nicht alle Sicherheitschecks durchgeführt. Lasst mich zuerst die Rakete überprüfen.

CHARLIE Ich sehe mich nur kurz im Cockpit um. (*steigt ins Cockpit*)

Alex und Kaya bleiben draußen.

KAYA Charlie, pass auf, dass du nicht aus Versehen an die Knöpfe kommst. Die Schalthebel sind bereits auf Start gestellt.

ALEX Sie hört dich nicht. Das Cockpit ist schallgeschützt.

CHARLIE WAS HAST DU GESAGT? START!?

Unvermutet startet die Rakete mit Charlie.

KAYA CHARLIE!

ALEX HALT AN!

KAYA ALEX! MACH WAS!

ALEX WIE DENN? Glaubst du, die Rakete hat einen ferngesteuerten Rückwärtsgang?

KAYA Sie fliegt schon höher als die Wolken! Siehst du das?

ALEX Ich sehe gar nichts, es ist alles unglaublich hell!
In 17 Sekunden verlässt sie die Erdatmosphäre.

KAYA Ich habe sie extra gewarnt. Pass auf, habe ich gesagt, dass du nicht aus Versehen ...

ALEX Warum programmierst du den Autopiloten? Das ist gefährlich!

KAYA Hätte ich wissen können, dass Charlie ...

ALEX Allein durch die Milchstraße! Charlie hat nicht einmal die Fahrerlaubnis für ein Moped! Gleich der erste Komet wird sie aus der Bahn werfen.

KAYA Was kann ich dafür? Sie geht ins Cockpit und tippt den Code ein. Total leichtsinnig.

ALEX Nach einer Kollision fliegt sie raus. Dann muss sie neu starten.

KAYA Charlie wollte unbedingt als erster Mensch den Mars betreten. Daraus wird jetzt wohl nichts.

ALEX Aus allem anderen wird leider auch nichts! Wir haben keine Entdeckerin mehr im Team und unsere einzige Rakete verschwindet gerade im Weltall. Damit ist das Spiel für uns beendet.

KAYA Das kann nicht sein. Wir haben noch nie eine Beta-Version abgebrochen!

ALEX Der Autopilot war wirklich kein besonders schlauer Zug von dir.

KAYA Wir dürfen trotzdem nicht aufgeben. Wir sind Profis.

ALEX Das weiß ich selbst.

KAYA Warum montierst du uns nicht eine neue Rakete?

ALEX Die Technik-Option ist ein einmaliges Extra. Wenn ich sie jetzt ausspiele, fehlt sie uns womöglich unterwegs.

KAYA Wenn du sie jetzt NICHT ausspielst, gibt es kein Unterwegs mehr, weil das Spiel an dieser Stelle zu Ende ist.

ALEX Stimmt ...

KAYA Denk dir einfach alles aus, was eine perfekte Rakete braucht.

ALEX Und dann?

KAYA Dann konstruierst du sie so, dass wir die Technik-Option unterwegs auf keinen Fall mehr nötig haben.

ALEX Okay. Sollen wir warten bis Charlie neu startet?

KAYA Warum? Charlie ist in den Einzelspieler-Modus gewechselt.

ALEX Also eine Rakete für zwei Personen ... Hm ... ich müsste einen Mechanismus entwickeln, der bei einem Fehlstart automatisch bremst ... die Rakete sollte außerdem weniger Gewicht haben, um sich präziser steuern zu lassen ... das würde es erleichtern, den Kometen auszuweichen ... nach der Landung könnte eine spezielle Konstruktion die Standfestigkeit sichern ...

KAYA Hört sich gut an!

ALEX Als Bonus entwickle ich ein neues Forschungsinstrument. Eine Kamera mit Futur-Eins-Funktion!

KAYA Mit welcher Funktion ...?

ALEX Stell dir eine Kamera vor, die wie ein Fernrohr in der Zeit funktioniert. Damit fotografieren wir ein Bild von der Zukunft auf dem Mars ...

KAYA ... und finden auch ohne Entdeckerin heraus, wie Menschen dort überleben können?

ALEX Richtig!

KAYA Das ist grandios! Wir haben das Spiel so gut wie gewonnen!

ALEX Erst noch der Flug durch die Kometen ...

KAYA Keine Sorge. Du bist mit der besten Pilotin des Universums unterwegs!

Alex und Kaya in der neukonstruierten Rakete

Schalthebel, Transponder, Code und ... 1-2-3 START!

ALEX Start bestätigt.

KAYA Technik? Hörst du mich?

ALEX Sieben Komma acht Kilometer pro Sekunde.

KAYA Kosmische Geschwindigkeit.

ALEX Steigerung auf ...

KAYA Am Horizont geht die Erde auf. Alex, siehst du das? Ein blaues Wunder!

ALEX ... elf Kilometer pro Sekunde.

KAYA Schwerelos am Mond vorbei. Ob man die Fußspuren von Neil Armstrong erkennt? Oh, meine Limo! Alex, pass auf, die Limo schwappt durchs Cockpit!

ALEX Hast du was gesagt?

KAYA Gleich kreuzen wir die Flugbahn eines Kometen.

ALEX Kaya, Achtung!

KAYA Ich lass ihn rankommen und dann reiße ich das Steuer rum! Sooo ... und jetzt ...! Hast du das gesehen? Im Ausweichen bin ich richtig gut. Alex? Was ist mir dir? Du siehst grün im Gesicht aus. Was war das? Trümmerteile der ersten Rakete? Das würde bedeuten, Charlie ist inzwischen rausgeflogen. Oh, hier wird's schwierig. Der nächste Komet zischt heran und der übernächste. Die steigern ihre Geschwindigkeit! Tja, knapp daneben ist auch vorbei. Falls dieser Komet in den Pazifik stürzt, gibt's einen Tsunami bis zur Ostsee. Alex? Bist du noch da?

ALEX Ich höre dich nicht!

KAYA Ach so!? Stimmt, das Cockpit ist schallgeschützt. Eins. Zwei. Eins. Zwei. Mikro an?

ALEX MIR IST SCHLECHT!

KAYA Keine Sorge, die Kometen-Gefahrenzone liegt hinter uns.
Die Loopings waren super, oder?

ALEX Das ist nicht lustig!

KAYA Und schon gleitet der rote Planet ins Sichtfeld! Die Zeit vergeht wie im Flug.

ALEX Ein paar Minuten im Weltall können Wochen auf der Erde sein. Oder Jahre auf dem Mars. Gut möglich, dass Charlie erst Jahrhunderte nach uns ankommt. Die Wahrnehmung von Zeit verändert sich. Trotzdem könntest du ein bisschen vorsichtiger fliegen.

KAYA Achtung! Ich aktiviere das Programm für den Landeanflug.
Wir erreichen den Mars, das Ziel unserer Expedition, auf Planquadrat M 11.

ALEX Technik an Cockpit: Verstanden.

KAYA 3-2-1- und ... Bodenkontakt! Technik? Bodenkontakt?

ALEX Bodenkontakt bestätigt.

KAYA WIR SIND AUF DEM MARS! –
Alex?!? Sogar bei der Landung auf einer x-beliebigen Ferieninsel klatschen die Passagiere.

ALEX Das hier war aber eher eine Achterbahnfahrt.

KAYA Sag ich doch. Ich bin die beste Pilotin des Universums.

ALEX Klima-Anpassung für die Mars-Atmosphäre aktiviert?

KAYA Aktiviert! Ein kleiner Schritt für mich. Ein großer Schritt für ...

ALEX Kaya! Warte! Ich muss den Exit sichern!

KAYA Exit gesichert?

ALEX Luke öffnen ...

Die Kosmonauten steigen aus.

KAYA ... DER ERSTE MENSCH BETRITT DEN MARS!

ALEX Die Marsoberfläche besteht aus rotem Staub. Ich hab's gewusst.

KAYA Und das hier unter unserer Basis?

ALEX Lass mich sehen.

KAYA Sind das Pflanzen!? Falls die jemals Superkräfte hatten – jetzt ist es aus damit.

ALEX Vermutlich handelt es sich um ein unbekanntes Material. Ich nehme eine Probe mit. Könnte wichtig werden für unsere Mission.

KAYA Vielleicht sind es Mars-Algen.

ALEX Unmöglich. Algen wachsen im Wasser.

KAYA Oder im Staub. Auf dem Mars wachsen Algen im Staub.

ALEX Das widerspricht jeder wissenschaftlichen Logik.

KAYA Wir sind im Weltraum. Hier ist Logik relativ.

ALEX Eins nach dem anderen. Zuerst das Labor. Wo bauen wir es auf?

KAYA Egal. Es sieht rundum gleich aus. Überall Staub und Steine.

ALEX Wir müssen alle Daten einspeisen. Die Futur-Eins-Funktion der Kamera ist so programmiert, dass sie mit den Daten der Gegenwart ein Bild von der Zukunft macht.

KAYA Das Ergebnis kann ich dir auch ohne Futur-Eins-Kamera sagen: Staub und Steine sind die Zukunft. Das wird die langweiligste Fotoserie des Universums.

ALEX *(hat inzwischen die Kamera positioniert und ein Foto gemacht)*
Kaya, kommst du mal bitte.

KAYA Ja?

ALEX Sieh dir das an. Hier. Das Bild.

KAYA Was??

ALEX Genau!

KAYA Das muss ein Fehler sein!

ALEX Ausgeschlossen.

KAYA Bist du dir sicher, dass die Kamera funktioniert?

ALEX Einwandfrei.

KAYA Hast du die Futur-Eins-Funktion richtig aktiviert?

ALEX Natürlich.

KAYA Algen mit Blüten, groß wie Fußbälle! Was für Farben! Für so ein Bunt gibt's gar kein Wort! Und hier, was ist das zwischen den beiden Riesenalgen?

ALEX Eine Hollywoodschaukel.

KAYA Eine Hollywoodschaukel auf dem Mars?? Meinst du? Scheint aus alten Raketenteilen gebaut zu sein. Jedenfalls liegt jemand drin. Sind irgendwo andere Leute? Hast du noch ein Bild? Was machen die da? Eine hat was in der Hand. Ist das eine Waffel mit Eiskugeln?

ALEX Marsfrüchte.

KAYA Woher weißt du das? Die auf dem nächsten Bild sehen aus, als ob sie tanzen. Da muss irgendwo Musik herkommen. Was machen die beiden in der Ecke auf dem letzten Bild? Guck mal, die knutschen!
Wer ist das? Kennen wir die?

ALEX Das Ding im Vordergrund könnte ein Grill sein.

KAYA Die grillen Marsfrüchte!

ALEX Vorausgesetzt die Kamera ist tatsächlich richtig programmiert.

KAYA Stimmt. Wenn ich mich allerdings hier umgucke, zwischen dem Staub und den Steinen, würde ich mich nicht darauf verlassen, dass die Zukunft auf dem Mars tatsächlich so aussieht. Für unsere Mission bringt die Kamera nichts.
Wäre ja auch zu leicht gewesen.
(entfernt sich vom Landeplatz und stößt auf Charlie)

Charlie hat sich in der Zwischenzeit sehr verändert.

ALEX!!!

ALEX Wo bist du?

KAYA HIER!!!

ALEX Ist was passiert?

CHARLIE Ruhig. Ruhig.

ALEX *(entdeckt Charlie ebenfalls)* KAYA!!!

KAYA ICH WEISS!!!

CHARLIE Alles ist gut.

KAYA EIN MARSMENSCH!!!

ALEX EIN BOT!!!

CHARLIE Nein, keine Sorge. Ich bin kein Bot.

ALEX Sie versteht uns.

KAYA Meinst du?

CHARLIE Natürlich verstehe ich euch.

ALEX Sie ist computergeneriert. Eine künstliche Spielfigur.

KAYA Risikostufe hoch!

CHARLIE Ich bin ...

KAYA Der Bot hat Ähnlichkeiten mit Charlie, findest du nicht?

CHARLIE Ihr seid die Rettung.

KAYA Wir ...? Das muss ein Missverständnis sein.

ALEX Wir sind eine Forschungsexpedition.

CHARLIE Auch eine Forschungsexpedition rettet Schiffbrüchige.

KAYA Worauf will sie hinaus?

ALEX Vielleicht braucht sie Nahrung. Oder ihre Rakete ist kaputt.

KAYA Alex, denk an den Start. Ein Team von drei Kosmonauten an der Startrampe, und eine fliegt plötzlich allein los. Das war ein ziemlicher Rückschlag für uns. Wir müssen aufpassen, wen wir an unsere Rakete lassen. Der Bot manipuliert uns.

ALEX Wir könnten sie sowieso nicht mitnehmen. Aus technischen Gründen. Das Steuersystem ist nicht für Übergewicht ausgelegt.

KAYA Das heißt ...?

ALEX Wenn mehr als zwei Personen mitfliegen, versagt das Steuersystem und die Rakete lässt sich nicht auf dem korrekten Kurs halten.

KAYA Anstatt im Kosmodrom zu landen, verschwinden wir auf Nimmerwiedersehen im Weltall?

ALEX Richtig.

CHARLIE Aber ...

KAYA Tut uns leid. Wir können dich nicht retten. In der Raumfahrt geht Sicherheit immer vor.

CHARLIE Wartet!

KAYA Was denn? Ist doch alles geklärt, oder?

CHARLIE Stellt euch vor ...

KAYA Wieviel Zeit für Unvorhergesehenes haben wir eingeplant?

ALEX Drei Komma fünf Minuten.

CHARLIE Das reicht!

KAYA Also gut. Wir warten drei Komma fünf Minuten.

CHARLIE Stellt euch vor, ihr seid die ersten Menschen auf dem Mars.

KAYA Alex, verstehst du das?

CHARLIE Die Landung! Stellt euch die Landung vor!

ALEX Die Rakete setzt auf?

KAYA Die Besatzung applaudiert?

CHARLIE Genau! Und weiter, was passiert dann?

KAYA Vom Landeplatz aus schwärmen wir in alle Richtungen. Gibt es roten Schnee? Oder Urwälder mit Super-Pflanzen? Wir suchen unterirdische Seen.

CHARLIE Stattdessen findet ihr ...

KAYA Staub und Steine.

CHARLIE ... einen anderen Menschen.

KAYA Das ist nicht geklärt. Du könntest ein Bot sein.

CHARLIE Ich bin Charlie!

ALEX Unmöglich. Charlie hat die ersten Hindernisse auf keinen Fall überlebt. Nach dem Fehlstart, spätestens nach der Kollision mit den Kometen ist sie rausgeflogen.

CHARLIE Das Startprogramm war nicht gesichert. Die Rakete ging sofort los, als ich mit dem Transponder an das Display geraten bin. War das ein Versehen oder Absicht?

KAYA Absicht? Wieso Absicht? Ich hatte den Autopiloten programmiert. Das wusstest du!

CHARLIE Im Einzelspieler-Modus durch die Milchstraße ...

ALEX Das ist wirklich Charlie!

CHARLIE Die Ausweichmanöver mit dem Autopiloten waren nichts für schwache Nerven. Nach der Landung hatte ich so weiche Knie, dass mein erster Schritt auf dem Mars gar keiner war, sondern nur ein Stolpern. Trotzdem habe ich mich an die Arbeit gemacht. Schließlich bin ich Entdeckerin. In den Bergen gibt es 1.000 Kilometer lange Schluchten. Kennt ihr den Grand Canyon in Amerika? Der ist winzig im Vergleich zu den Canyons hier. Dann kam ein Staubsturm auf. Ich musste Schutz suchen und bin durch den Sturm zurück zum Landeplatz gefedert. Aber was ich dort gesehen habe, war – NICHTS!

KAYA Nichts?

CHARLIE Der Sturm hatte die Rakete aus der Verankerung gelöst und ins Nichts getrieben.

ALEX Ich habe gleich gesagt, wir sollten abwarten und alle Sicherheitschecks durchführen. Unsere neue Rakete ist so konstruiert, dass sie nicht fortreiben kann. Ein Mechanismus sichert die Standfestigkeit nach der Landung.

CHARLIE Allein auf dem Mars. Im Staub. Zwischen den Steinen. Alle Nahrungsmittelvorräte waren mit der Rakete verschwunden.

ALEX Jeder Kosmonaut sollte beim Verlassen der Rakete sicherheitshalber eine Anzahl von Müsliriegeln mitnehmen. Das ist Routine.

CHARLIE Ich finde mich in jeder Wüste zurecht. Also auch auf dem Mars.
Irgendwo musste etwas Essbares sein. Schließlich habe ich Pflanzen gefunden.
Mars-Algen. Sie schmecken schrecklich. Egal. Zum Überleben reicht's.
Wollt ihr probieren?

ALEX Das unbekannte Material von Planquadrat M 11!

CHARLIE Das nächste Hindernis war Extremklima. Temperaturen im freien Fall.
Algen als Tiefkühlkost. Überall roter Schnee aus gefrorenem Staub.
Fast überall. Außer auf dem Grund der Canyons. Den Marswinter habe ich dort
unten überstanden. Aber wie sollte ich ohne Rakete jemals weiterkommen?
Plötzlich landet eine Expedition ...

ALEX Nach deinem Fehlstart musste ich extra die Technik-Option ausspielen,
um eine neue Rakete zu konstruieren!

CHARLIE ... aber ihr seid gar nicht als Rettungsexpedition gekommen, um mit mir
zusammen weiterzufliegen.

KAYA Es geht halt nicht. Leider.

ALEX Übergewicht ist ein Problem für das Steuersystem.

CHARLIE Das heißt, wenn ich zurück ins Kosmodrom will ...
MUSS ICH MICH SELBST RETTEN!
(*entert die Rakete*)

KAYA Charlie? Charlie!

ALEX Was macht sie?

KAYA HALT!

ALEX Was ...

KAYA NICHT IN DAS COCKPIT!

ALEX Die Instrumente sind hochempfindlich! Vorsicht! Lass die Instrumente!
Nicht anfassen!

KAYA NICHT ANFASSEN!

ALEX Das ist der Transponder.

KAYA Sie hat den Transponder!?

ALEX Mit dem wird die Rakete gestartet. Ohne den Transponder kann Kaya nicht
abheben. Verstehst du das? Gib mir den Transponder.

KAYA GIB MIR DEN TRANSPONDER!

CHARLIE Mit dem Transponder wird die Rakete gestartet.

ALEX Ja natürlich! Aber du kannst nicht damit umgehen! Die Rakete ist auf dem neuesten technischen Stand. Du hast keine Ahnung, wie du sie steuern musst. Und du kennst den Code nicht!

CHARLIE Kaya ist die Pilotin.

KAYA Richtig. Ich bin die beste Pilotin des Universums und außerdem die einzige, die sich mit den Schalthebeln auskennt. Deshalb raus aus der Rakete und her mit dem Transponder.

CHARLIE Nein.

KAYA RAUS MIT DIR!

CHARLIE Im Cockpit bekommst du den Transponder, fliegst mich zurück ins Kosmodrom und wir beide sind eine Runde weiter.

ALEX Ob es mehrere Runden gibt, steht überhaupt nicht fest.

KAYA Abgesehen davon ist die Rakete nicht ausgelegt für mehr als zwei Personen. Das Steuersystem ...

CHARLIE ... versagt. Ich weiß. Jemand muss auf dem Mars bleiben.

ALEX So ist es.

CHARLIE Alex bleibt auf dem Mars.

ALEX Was ...?

CHARLIE Steig ein, Kaya.

KAYA Auf keinen Fall. Bei jeder Expedition sollte ein Techniker dabei sein. Das sehen die Sicherheitsbestimmungen so vor.

CHARLIE STEIG EIN!

KAYA Das ist Erpressung!

CHARLIE Ich weiß.

KAYA Damit kommst du nicht durch!

CHARLIE Warten wir es ab.

KAYA Alex, was sollen wir tun?

ALEX Lass mich nachdenken. Ohne Pilotin kann Charlie nichts mit dem Transponder anfangen. Sie kennt den Code nicht und sie kennt sich mit den Schalthebeln nicht aus.

KAYA Andererseits schaffen wir es auch nicht, die Rakete ohne Transponder zu starten!

ALEX Eins und eins und die Rakete funktioniert. Fliegt perfekt. Landet perfekt.

Ankert perfekt. Zum Mars starten, Überlebenschancen überprüfen und zurückfliegen ins Kosmodrom. Das war der Plan. Unser Plan! Damit hätten wir die Mission erfüllt!

KAYA Trotzdem stecken wir jetzt fest.

ALEX In einer technisch optimierten Rakete ist kein Platz für Überraschungen. Zum Beispiel für andere Kosmonauten, die auf dem Mars gestrandet sein könnten und auf Rettung warten, die nicht kommt und die deshalb die Rakete kapern.

KAYA Ich habe mir was überlegt.

ALEX Ja?

KAYA Zwei und eins ergibt drei, und drei sind eine Person zu viel für die Rakete. Ohne Transponder geht es nicht, und ohne Pilotin geht es auch nicht. Bleibt nur eine Möglichkeit: Die Klügere gibt nach.

ALEX Was heißt das?

KAYA Ich gebe nach und fliege mit Charlie als Partnerin zurück. Sobald wir im Kosmodrom landen, schicken wir eine neue Expedition, die dich abholt. Wir kommen alle drei weiter. Versprochen. Ich lasse dir auch meine restlichen Kosmonautenmüsliriegel hier. Damit überlebst du.

ALEX Hast du gerade gesagt, du fliegst mit Charlie zusammen zurück ins Kosmodrom?

KAYA Ich finde, das ist eine gute Lösung.

ALEX Charlie war es, die ausgesichert ist! Spielt im Cockpit an den Knöpfen rum. Und du hast den Autopiloten programmiert. Total gefährlich! Kein Wunder, dass die Rakete einen Fehlstart hinlegt und nach der Landung im ersten Sturm fortreibt. Warum soll ICH das ausbügeln, was IHR verbockt habt? Ich war von Anfang an dafür abzuwarten und alle Sicherheitschecks durchzuführen!

KAYA Du hast die Technik-Option für eine Rakete verschwendet, die keine einzige Person zusätzlich transportieren darf! Weil das Steuersystem versagt! Bei der Konstruktion hättest du beachten müssen, dass auch eine Forschungsexpedition Schiffbrüchige rettet.

ALEX Hast du denn damit gerechnet, dass Charlie noch im Spiel ist und es tatsächlich bis auf den Mars geschafft hat? Nicht, dass ich wüsste! Im Gegenteil: Du hast gehofft, dass sie rausfliegt und von vorne anfangen muss. Und warum? Damit du selbst als erster Mensch den Mars betreten kannst. Hättest du damals das Startprogramm nicht ungesichert ...

KAYA Hätte, hätte Fahrradkette!

CHARLIE Kurze Zwischenfrage: Was ist mit dem Energiepegel?

KAYA Gleich. Ich muss eben die Sache mit Alex klären.

CHARLIE Der Energiepegel steht auf 7.

KAYA Auf 7?? Wir brauchen Pegel 100 für den Flug zurück!

CHARLIE Was ist passiert?

KAYA Keine Ahnung! Alex ist der Techniker. Was ist mit dem Energiepegel?

ALEX ...

KAYA Sag schon!

ALEX ...

KAYA Liegt es am Nebel? Verhindert er das Aufladen der Energietanks?

ALEX ...

KAYA Charlie, wie lange dauert Nebel auf dem Mars?

CHARLIE Das ist kein Nebel. Das ist normal!

KAYA Vielleicht wirbeln wir zu viel Staub auf. Da kommt die Sonne nicht mehr durch. Ist es das?

ALEX ...

KAYA ALEX! Du kennst jede Schraube dieser Rakete auswendig. Ist das ein bug, oder was?

ALEX ...

KAYA Verstocktes Schweigen bringt niemanden weiter.

ALEX Das ist kein bug. Das ist ein Hindernis.

KAYA Ein Hindernis? Wenigstens sagst du wieder was. Okay, ein Hindernis. Das kann man lösen. Problem: Wir brauchen Energie für die Rakete. Frage: Woher bekommen wir die?

CHARLIE Lass mich nachdenken.

ALEX Vergesst es. Keine Chance ohne Technik-Option. Ich habe gleich gesagt, dass die uns unterwegs fehlen wird.

CHARLIE Ich denke an das andere Hindernis. Extreme Kälte. Nur auf dem Grund der Canyons liegt im Marswinter kein Schnee. Wisst ihr warum? Dort unten wachsen Urwälder aus Farn. Deren Büschel strahlen Wärme ab, wie eine Heizung. Thermogenese auf dem Mars!

ALEX Das ist theoretische Biologie.

CHARLIE Was ich entdeckt habe, ist Transformator-Farn, eine wärmebildende Pflanze. Vermutlich entzieht sie dem Wasser großer unterirdischer Seen die Energie und speichert sie in ihren Blättern.

KAYA Energie in den Blättern von Pflanzen? Charlie! Was wäre denn, wenn wir die für unseren Rückflug nutzen?

ALEX Ihr wollt eine Rakete mit Pflanzen tanken? Lächerlich. So etwas ist undenkbar!

CHARLIE Sobald du sagst, dass etwas undenkbar ist, hast du es schon gedacht, und also ist es denkbar. (*verschwindet zwischen Staub und Steinen*)

KAYA Charlie? Was heißt das für unseren Rückflug? Den Energiepegel? Charlie!

ALEX Sie verschwindet in Richtung Planquadrat M 11. Deine Partnerin macht sich aus dem Staub. Siehst du?

KAYA Sie buddelt im Staub!

ALEX Was auch immer. Sie wird dich austricksen. Darauf kannst du dich verlassen.

KAYA Ich glaube, sie pflanzt etwas. Was wächst da?

ALEX Algen jedenfalls nicht.

KAYA Ist das der Farn? Der vermehrt sich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit. Eben gepflanzt und schon groß.

ALEX Auf der Anbaufläche für die essbaren Algen!

KAYA Der Farn überwuchert alles.

ALEX Was passiert mit den Algen? Die verschwinden! Die Algen verschwinden!

KAYA Charlie?

CHARLIE Die Hindernisse werden auf jedem Level schwieriger. Energiemangel. Das ist die größte Herausforderung bisher. Aber Transformator-Farn könnte die Lösung sein. In den Canyons ist das Wachstum auf natürliche Weise begrenzt. Wenn ich ihn hier oben pflanze, breitet er sich überall aus.

ALEX Transformator-Farn ist überhaupt nicht erforscht! Selbst wenn es möglich wäre, die Rakete damit zu tanken, ist der Farn ein Risiko. Er breitet sich völlig unkontrolliert aus!

KAYA Der Energielevel steht auf 7, und wir brauchen 100. Schon vergessen? Je mehr Farn, desto mehr Energie. Stimmt's Charlie?

CHARLIE Klar.

KAYA Charlie und ich werden den Farn ...

ALEX Charlie und du? Auf welcher Seite stehst du?

KAYA Lass den Farn aus dem Spiel. Ich stehe auf keiner Seite. Ich will zurück ins Kosmodrom.

ALEX Genau das meine ich.

KAYA Wir wollen alle zurück, oder etwa nicht?

ALEX Und für wen ist Platz in der Rakete?

KAYA Die Frage stellt sich nicht.

ALEX Nein?

KAYA Charlie hat den Transponder. Ich bin die einzige Pilotin.
Logischerweise werden also Charlie und ich in der Rakete sitzen.

ALEX Im Weltraum ist Logik relativ. Wer hat das nochmal gesagt?

KAYA Darüber hatten wir bereits diskutiert. Einer muss hierbleiben.
Ist das so schlimm? Charlie hat schließlich alle Hindernisse geknackt.

CHARLIE Das Extremklima kannst du unten in den Canyons überstehen, und der Anbau
von essbaren Algen ist kein Problem.

ALEX WAR kein Problem. Aber jetzt überwuchert der Transformator-Farn alles. Guck
dich um, überall verdorren die Algen. Die unterirdischen Seen verschwinden in
den Blättern des Farns. Und dann? Abgesehen vom Transformator-Farn wächst
hier bald NICHTS mehr. Überlebenschancen gleich Null.
Der Mars wird eine unbewohnbare Wüste.

KAYA Das kann uns egal sein. Wir sind dann schließlich nicht mehr hier.

ALEX Wer ist WIR?

KAYA Alex, sei nicht so unsachlich.

CHARLIE Du hast sowieso keine Wahl!

KAYA Sieh der Tatsache ins Auge.

ALEX Tatsache ist, wenn ich überleben will ...
MUSS ICH MICH SELBST RETTEN!
(*entert die Rakete*)

CHARLIE KAYA! PASS AUF!

KAYA Alex? ALEX!

CHARLIE Er ist in der Rakete!

KAYA Was macht er?

CHARLIE Keine Ahnung!

KAYA Alex! Komm raus!

CHARLIE Er holt die Kiste mit dem Werkzeug.

KAYA Wozu Werkzeug?

CHARLIE Ein Hammer kann ruck zuck eine Waffe werden.

KAYA Spinnst du?

ALEX Ich habe die Konstruktionspläne für die Rakete entwickelt.
Formeln, Berechnungen, Schlussfolgerungen ...

KAYA Leg das Werkzeug beiseite!

ALEX ... und ich weiß genau, an welcher Schraube ich drehen muss,
damit die Rakete beim Start explodiert.

CHARLIE ALEX!

KAYA Lass uns reden!

ALEX Dafür ist es zu spät.

CHARLIE Das ist unsere einzige Rakete!

ALEX Bei der ist jetzt eine Schraube locker.

KAYA Dreh sie wieder rein! Alex! Die Schraube!

ALEX Ich dreh sie rein, wenn der Countdown läuft für MEINEN Rückflug ins
Kosmodrom.

KAYA Wie denn? Ich würde dich sofort mitnehmen, aber ich habe den Transponder
nicht.

ALEX Das ist dein Problem. Wie gesagt, ich dreh die Schraube rein, wenn ...

KAYA Charlie, siehst du was hier los ist? Ich brauche den Transponder.
Alex setzt mich unter Druck. Er will unbedingt ...

CHARLIE Im Weltall kann nicht jeder nur an sich denken!

KAYA Alex ist Techniker, er sitzt er am längeren Hebel und er hat den
Schraubendreher. Sei vernünftig. Gib mir den Transponder.

CHARLIE Was hat das mit Vernunft zu tun? Ich habe die meisten Hindernisse bewältigt.
Ich will gewinnen! Ich will zurück ins Kosmodrom!

KAYA DAS GEHT NICHT!

CHARLIE ICH WILL, DASS ES GEHT!

KAYA Charlie, ich bin ein friedlicher Mensch, aber das hier ist eine Notwehr-Situation.
Gib mir den Transponder, oder ...

CHARLIE Oder?? Versuch's nur! Eins steht fest:
Mit einer schwerverletzten Pilotin wird niemand den Rückweg schaffen!

KAYA Soll das eine Drohung sein?

CHARLIE Allerdings!

ALEX Beeil dich, Kaya! Der Transformator-Farn wächst ungebremst auf die
Startrampe zu. Die Rakete könnte eingeschlossen werden!

KAYA STOPPI!

ALEX Sag das Charlie. Sie lässt den Farn überall wachsen.

KAYA WIR MÜSSEN DAS SPIEL ANHALTEN!

CHARLIE Das Spiel ...?

ALEX Das ist kein Spiel mehr!

CHARLIE Das behauptest du nur, weil du kurz davor bist auszuschneiden!

ALEX Wie bitte? Mein Charakter ist der einzige, der noch gewinnen könnte!

CHARLIE Träum weiter!

KAYA ABBRUCH! So funktioniert das nicht!
Die Expedition rast mit kosmischer Geschwindigkeit in eine Sackgasse.

CHARLIE Was nicht funktioniert, ist unsere Rakete. Warum? Alex hat sie zerstört!

ALEX Ausgerechnet du sagst das? Du verwüdest den ganzen Planeten mit
Transformator-Farn!

CHARLIE Und du ... du ...

KAYA Die Regel für den Stresstest heißt: Erlaubt ist alles, was möglich ist.
Aber jetzt geht's nicht vor und nicht zurück. Bei der letzten Aufgabe!
Wir müssen es schaffen zu überleben. Das ist unsere Mission!

CHARLIE Hättet ihr nicht ...

ALEX Immer will Charlie ...

CHARLIE Alex ist es, der ständig ...

KAYA MAYDAY an alle Unterstützer-Teams:
ICH AKTIVIERE DEN NOTFALL-MODUS!

Teil 2

Der Notfall-Modus besteht aus drei Stufen mit Instruktionen, die z.B. als Stimme vom Band und/ oder als Text einer Spielanleitung mitgeteilt werden. Die Darsteller*innen bleiben in ihren Figuren und moderieren improvisatorisch ihren Teams die jeweiligen Handlungsaufforderungen und Zielsetzungen. Wer zu welchem Zeitpunkt die jeweils nächste Stufe auslöst, wird vorher verabredet.

Instruktion Stufe 1

Eine Rakete. Zwei Plätze. Drei Kosmonauten. Und keine Lösung.

Was es gibt: Unterstützer-Teams.

Was es nicht gibt: Neue Technik. Plötzliche Entdeckungen. Überraschende Hilfe von fremden Planeten.

Macht euch auf die Suche: Ideen. Vorschläge. Pläne.

Eine Rakete. Zwei Plätze. Drei Kosmonauten. Findet eine Lösung!

Die Kosmonaut*innen ziehen sich mit ihrem jeweiligen Unterstützer-Team zur Beratung zurück. Zielsetzung jedes Teams ist es, für sich und seinen Kosmonauten eine gute Lösung der verfahrenen Situation zu finden. Charlie, Kaya und Alex bestärken ihre Teams in deren Überlegungen, ohne etwas auszuschließen oder zu bewerten, und helfen beim Notieren der Ideen.

Zum Beispiel:

- Kaya und Charlie überzeugen Alex davon, zurückzustecken und die Rakete wieder funktionstüchtig zu machen.
- Charlie und Alex überreden Kaya, den Autopiloten zu programmieren und freiwillig zurückzubleiben.
- Kaya und Alex versuchen Charlie den Transponder mit Gewalt abzunehmen oder sie auszutricksen.

Sobald jedes Team mindestens eine Idee formuliert hat, beginnt die nächste Stufe.

Instruktion Stufe 2

Wenn Alex, dann könnte Kaya zusammen mit Charlie.

Kaya müsste, damit Charlie zusammen mit Alex.

Charlie allein gegen Alex und Kaya.

Oder auch umgekehrt?

Ihr habt eine Lösung gefunden. Gut für euch.

Und jetzt:

Eine Rakete. Zwei Plätze. Drei Kosmonauten. Verhandelt eure Lösung!

Jedes Team versucht mit den anderen Teams zu verhandeln, um seine Lösung realisieren zu können. Dafür werden Verhandlungsführer*innen bestimmt. Charlie, Kaya und Alex achten darauf, dass ihr jeweiliges Team seine Interessen selbstbewusst vertritt und sich zu keiner Lösung überreden lässt, die nicht gut ist. Eventuell kommt es zu einer Abstimmung. Wenn die Abstimmungsentscheidung für das unterlegene Team nicht akzeptabel ist, kann es sich verweigern. Die Darsteller*innen spielen die verhandelten Lösungsvorschläge in einer Improvisation vor. Dabei wird offensichtlich, dass jede der drei Figuren durch Agieren oder durch Verweigerung jede Idee der anderen verhindern kann. Für den Fall, dass sich auf dieser Stufe schon eine gute Lösung für alle findet, geht es von hier direkt zum Abschluss, ansonsten zur nächsten Stufe.

Instruktion Stufe 3

Ein Planet. Drei Kosmonauten. Und eine Mission.

Wie überleben Menschen auf dem Mars?

Was es gibt: Ein Bild von der Zukunft.

Das hat die Futur Eins Kamera gemacht.

Was es nicht gibt: Zeit.

Der Farn wächst unkontrolliert und schnell.

Eine Lösung ist gut für alle oder sie ist keine Lösung.

Die Teams ziehen sich wieder zur Beratung zurück. Wegen des Transformator-Farns besteht Zeit- und Handlungsdruck. Es ist überlebensnotwendig, eine Lösung zu finden, der alle mit Überzeugung zustimmen können. Wenn das in einem festgelegten Zeitrahmen nicht gelingt, haben alle das Spiel verloren. Ein Team, das meint eine gute Lösung gefunden zu haben, stellt sie den anderen vor.

Zum Beispiel:

- Alle roden so schnell wie möglich gemeinsam den Transformator-Farn und betanken damit die Rakete. Überleben auf dem Mars ist weiterhin möglich. Eine Person riskiert mit knappem Energiepegel den Rückflug, zwei bleiben auf dem Mars und warten zusammen auf Rettung.
- Alle roden so schnell wie möglich gemeinsam den Transformator-Farn und richten sich anschließend auf dem Mars ein neues Zuhause ein.

Abschluss

Die Mission ist erfüllt. Alle haben das Spiel gewonnen. Die gemeinschaftlich gefundene Lösung wird spielerisch umgesetzt, etwa indem eine Antwort auf die Frage „Wie überleben Menschen auf dem Mars?“ formuliert wird, oder indem die ganze Gruppe eines der Futur-Eins-Bilder vom Mars nachstellt.