



darktown

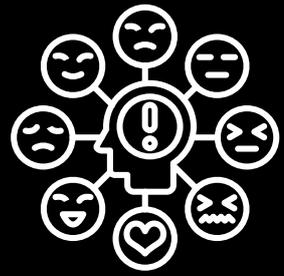


das lobster, der koffer und
das leben so schwarz wie die
achselhöhle eines
kettenrauchers bei nacht



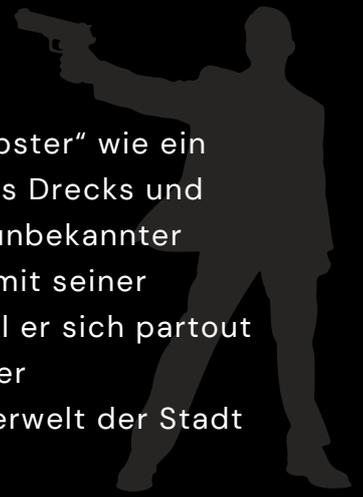
figuren

nebenrollen ensemble



Kursteilnehmer	Rolle
Abd, Maram	AGENT LILITH
Al Talibi, Sebastian	FLETCHER - ZWIELICHTIGER STAMMGAST
Alpsoy, Leon	FLOYD - BIGFISHS SITEKICK FÜRS GROBE
Alshaikh, Mohammed	BIGFISH - DER UNTERWELTBOSS
Altin, Elif	DETEKTIV MARLA - DIE ERMITTLERIN
Börding, Luana	BONNY - DIE KIOSKBESITZERIN
Daniel Giuseppe, Sina	SARGENT PEPPER - DAS STRAßENORAKEL
Hermann, Bennet	MELODY - DER MUSIKER
Isik, Serpil	SANSNOME - FEMME FATALE
Jany, Lotta	BIRDY - DIE LASZIVE TÄNZERIN REGIE
Käs, David	MR. PINK - UNDERGROUNDBOYZ
Kaya, Joshua	ACE - BIGFISHS SIDEKICK FÜRS FEINE
Keil, Thore	MONTY - DER GLÜCKSSPIELER
Matheja, Vanessa	OFFICER BOBY
Müller, Louis	TECHNIK REGIE
Reh, Sophie	OFFICER RUDY
Rexhepi, Getoar	RAY- MARLAS EHEMALIGER
Rutz, Daniel	MR. BLACK - UNDERGROUNDBOYZ
Spengler, Leander	NARRATEUR DER AUTOR
Talay, Yunus	AGENT RAVEN
Tlustochowicz, Oliver	MR. RED - UNDERGROUNDBOYZ
Will, Leonie	TESS - DIE BARDAME
Yüsün, Gelnas	DIE LEICHE
Yüsün, Zerdest	DER ZEUGE
Luh, Nicklas	MR. GREEN - UNDERGROUNDBOYZ

In der düsteren Stadt Darktown liegt der Nachtclub „The Red Lobster“ wie ein pulsierendes Herz im Zentrum aller illegalen Machenschaften, des Drecks und des Zwilichts. Dort, in einem der Zimmer, wird eines Tages ein unbekannter Mann tot aufgefunden – ermordet. Sein mysteriöser Koffer, der mit seiner Ankunft das Interesse der Anwesenden geweckt hatte, auch, weil er sich partout nicht von ihm trennen wollte, ist verschwunden. Der Mord und der verschwundene Koffer werfen die ohnehin schon brodelnde Unterwelt der Stadt in Aufruhr.



Marla, eine heruntergekommene ehemalige Polizistin, wird von der rätselhaften Sansnome, der Femme fatale, angeheuert, um den Koffer zu finden. Sansnome bleibt dabei vage über ihre wahren Motive, doch Marla, die ihren moralischen Kompass trotz der Niederlagen ihres Lebens nicht verloren hat, lässt sich auf die gefährliche Suche ein. Bald erkennt sie, dass sie in ein Netz aus Intrigen, Verrat und tödlicher Gier geraten ist.

Auf den Straßen Darktowns suchen Figuren wie das Straßenorakel, ein vermeintlich blinder Veteran, und die zynische Bonny, die Kioskbetreiberin, nach Wegen, aus dem, was sie so aufschnappen, Kapital zu schlagen. Wissen sie mehr über die dunklen Machenschaften in der Stadt, als sie preisgeben?

Die Straßen sind nicht sicher: Die Undergrundboyz, eine Gruppe chaotischer Handlanger von Big Fish, sorgen für Unruhe und machen deutlich, dass auch ihr Boss hinter dem Koffer her ist.

Im „Red Lobster“ dreht sich derweil alles um Macht und Kontrolle. Big Fish, der charismatische wie skrupellose Unterweltboss, hält seine Hand über die Halbwelt von Darktown – der brutale Floyd und der raffinierte Ace sind seine Instrumente, um seinen Einfluss geltend zu machen.

Der melancholische Melody, der am Klavier sitzt, und die gutherzige Bardame Tess beobachten die Spannungen im Club mit stiller Sorge. Fletcher, der zwilichtige Stammgast, bleibt wie ein dunkler Schatten immer in der Nähe, ohne je seine Absichten preiszugeben.

darktown
die Story

A black suitcase with two large red lobsters on top, resting on a dark tiled floor. The scene is dimly lit, with the floor tiles reflecting some light.

Doch Big Fish und seine Gefolgschaft sind nicht die einzigen, die den Koffer wollen. Lilith und Raven, zwei geheimnisvolle Agenten, checken im „Red Lobster“ ein. Sie geben sich als Geschäftsleute aus, verfolgen aber ihre eigenen finsternen Pläne. Im Hintergrund ziehen sie die Fäden und eliminieren jeden, der ihnen zu nahe kommt. Ihr wahres Ziel bleibt im Dunkeln, doch es wird klar, dass sie mehr über den Koffer wissen als alle anderen.

Marla erkennt, dass sie ohne Hilfe nicht weiterkommt, und sucht ihren ehemaligen Partner Ray auf, der nun im Club arbeitet. Ray, der immer noch wütend ist, weil Marla ihn nach ihrem Skandal bei der Polizei zurückgelassen hat, weigert sich zunächst, ihr zu helfen. Doch schließlich schließt er sich ihr an, als die Situation im Club eskaliert. Währenddessen ziehen sich die Schlingen um den Koffer immer enger. Ein geheimer Deal zwischen Monty, dem Glücksspieler, und Lilith wird aufgedeckt. Die Undergroundboyz geraten mit Floyd aneinander, und Big Fish versucht, die Kontrolle über die chaotischen Entwicklungen zu behalten. Der Koffer bleibt verschwunden, doch die Jagd danach treibt die Figuren an ihre Grenzen.

Im dramatischen Showdown stellt sich heraus, dass der Koffer nicht nur ein Objekt des Begehrens ist, sondern ein dunkles Geheimnis birgt, das die Machtverhältnisse in Darktown zerstören könnte. Lilith und Raven versuchen, ihn an sich zu reißen, doch Marla und Ray stellen sich ihnen entgegen. Big Fish und die Undergroundboyz geraten in eine Schlägerei, während Monty und Fletcher versuchen, ihren eigenen Vorteil aus dem Chaos zu ziehen.

Am Ende gelingt es Marla, den Koffer zu sichern. Doch anstatt ihn zu öffnen, entscheidet sie, das Geheimnis des Koffers ungelöst zu lassen. Sie übergibt ihn der Bardame Tess – eine Entscheidung, die sowohl mutig als auch resigniert ist. Darktown bleibt eine Stadt voller Lügen, Intrigen und Gewalt, doch für einen Moment hat Marla gezeigt, dass es immer noch Menschen gibt, die sich für das Richtige einsetzen – auch wenn die Wahrheit im Schatten bleibt.



darktown
die Story



1. Akt

Szene 1: Prolog – Der Koffer und die Leiche

Handlung: Das Stück beginnt im Dunkeln, mit einem Spot auf die Leiche und den Koffer im „Red Lobster“. Geräusche von Jazzmusik und Stimmen füllen die Szene. Der Narrateur tritt aus dem Dunkel hervor, spricht mit dem Publikum über die Stadt und den Mord, und fragt: „Wer bringt einen Mann um – für einen Koffer?“
Ziel: Das Setting vorstellen und die zentrale Frage des Koffers aufwerfen.

Szene 2: Die Ermittlerin wird angeheuert

Handlung: Marla wird von Sansnome, der Femme Fatale, in ihrem heruntergekommenen Büro aufgesucht. Sansnome will, dass Marla den Koffer findet, verschweigt aber, warum er wichtig ist. Sie bietet Geld an. Marla lehnt erst ab, aber Sansnome erinnert sie an ihre frühere Entschlossenheit, für Gerechtigkeit zu kämpfen.
Ziel: Marla wird als moralisch ambivalente Ermittlerin etabliert, und der Auftrag wird eingefädelt.

Szene 3: Das Straßenorakel und die Undergroundjungs

Handlung: Auf der Straße trifft Marla auf Oracle, der kryptische Hinweise gibt („Der Koffer ist wie die Wahrheit: Jeder will ihn, aber keiner kann ihn tragen.“). Währenddessen tauchen die Undergroundboyz auf und verbreiten Chaos. Sie necken Oracle, lassen aber durchblicken, dass sie auch nach dem Koffer suchen – im Auftrag von Big Fish.
Ziel: Die Spannung zwischen Undergroundfiguren und der Ermittlerin wird aufgebaut.

Szene 4: Die Polizeifarce

Handlung: Officer Rudy und Bobby kommen hinzu und versuchen, Ordnung herzustellen, scheitern aber kläglich. Sie befragen Oracle, der sie mit nonsensischen Aussagen abwimmelt. Die Szene endet im Slapstick.
Ziel: Komik und ein erster Hinweis darauf, dass die Polizei machtlos ist.

Szene 5: „Red Lobster“ – Die Verdächtigen

Handlung: Marla betritt den Nachtclub. Sie trifft auf Tess (die Bardame), Melody (den Musiker), Monty (den Glücksspieler) und Ray (ihren Ex-Partner). Währenddessen beobachtet Fletcher, der zwielichtige Stammgast, die Szenerie aus dem Schatten. Die Gespräche drehen sich um den Mord und den verschwundenen Koffer. Jeder hat etwas zu verbergen. Big Fish taucht auf und macht klar, dass er die Kontrolle über den Club hat.
Ziel: Die Beziehungen zwischen den Figuren werden etabliert, und erste Verdächtigungen werden gesät.



2. Akt

Szene 1: Geheimagenten im Spiel

Handlung: Lilith und Raven checken ins „Red Lobster“ ein. Sie geben sich als Geschäftsleute aus, arbeiten aber im Hintergrund an einem Plan, den Koffer zu finden. Lilith manipuliert Monty, während Raven heimlich Ray beobachtet.

Ziel: Die Bedrohung durch die Agenten wird aufgebaut, und ihr klandestines Vorgehen wird gezeigt.

Szene 2: Marla und Ray – Die Vergangenheit holt ein

Handlung: Marla spricht mit Ray. Sie will ihn überzeugen, ihr zu helfen. Ray weigert sich zunächst und wirft ihr vor, ihn damals im Stich gelassen zu haben. Doch als sie ihn an ihre gemeinsame Vergangenheit erinnert, stimmt er zu, sie zu unterstützen.

Ziel: Emotionale Tiefe für Marla und Ray, während Ray wieder Teil der Handlung wird.

Szene 3: Konflikte im Club

Handlung: Fletcher und die Undergroundboyz geraten in eine Auseinandersetzung. Big Fish greift ein und zeigt seine Macht. In einer anderen Ecke der Bar belauscht Tess ein Gespräch zwischen Lilith und Monty, das auf die Agenten hinweist. Tess berichtet Marla davon.

Ziel: Die Spannungen im Club eskalieren, und Marla erhält erste Hinweise auf die Agenten.

Szene 4: Rückblick der Leiche

Handlung: Der Narrateur schreibt an einer Rückblende, in der die Leiche lebendig ist und ins Hotel eincheckt. Die Leiche spricht mit dem Autor und gibt Hinweise darauf, warum sie sterben musste („Ich hatte keine Ahnung, dass dieser Koffer so viele Hände anzieht.“).

Ziel: Mehr Mysteriorum um den Koffer aufbauen.

Szene 5: Das Netz zieht sich zu

Handlung: Marla konfrontiert Big Fish und wirft ihm vor, den Mord beauftragt zu haben. Big Fish weist die Anschuldigungen zurück, deutet aber an, dass er mehr weiß, als er zugibt. Lilith belauscht das Gespräch und plant, Big Fish auszuschalten, falls er ihnen im Weg steht.

Ziel: Die Konflikte zwischen den Parteien verschärfen sich.



3. Akt

Szene 1: Die Falle

Handlung: Marla arrangiert ein Treffen mit Fletcher, Monty und Oracle, um mehr über den Koffer zu erfahren. Doch Lilith und Raven greifen ein. Es kommt zu einer angespannten Auseinandersetzung, bei der Fletcher verwundet wird.

Ziel: Die Agenten zeigen ihre Gewaltbereitschaft, und Marla erkennt, dass sie es mit einer größeren Gefahr zu tun hat.

Szene 2: Die Enthüllung

Handlung: Marla findet den Koffer im Nachtclub. Bevor sie ihn öffnen kann, tauchen Lilith und Raven auf. Es wird enthüllt, dass der Koffer brisante Informationen enthält, die die Agenten zu ihrem Vorteil nutzen wollen (z. B. geheime Regierungsdokumente). Big Fish und die Undergroundboyz betreten ebenfalls die Bühne, und es kommt zu einem Konflikt.

Ziel: Die wahren Motive hinter der Jagd nach dem Koffer werden enthüllt.

Szene 3: Der letzte Tanz

Handlung: In einem chaotischen Showdown kämpfen alle Parteien um den Koffer. Ray rettet Marla in letzter Sekunde, und die Agenten fliehen, während Big Fish festgenommen wird. Der Koffer bleibt jedoch ein Mysterium – Marla entscheidet, ihn nicht zu öffnen, und überlässt ihn Tess zur sicheren Aufbewahrung.

Ziel: Ein offenes Ende, das Raum für Spekulationen lässt.

Spot on!
Es geht los!!





1. Akt

Ort | Regieanweisungen

- Bühne, „Red Lobster“. Die Bühne ist zunächst komplett dunkel. Langsam setzt Jazzmusik ein, begleitet von leisen Regengeräuschen. Ein einzelner Spot erhellt die Leiche, die an der Bühnenkante liegt. Der Koffer steht unberührt daneben.
- Der Narrateur tritt aus dem Dunkel hervor, Manuskript und Feder in der Hand. Er spricht direkt zum Publikum.



SZENE 1

Der Autor

(ruhig, mit einer Mischung aus Zynismus und Melancholie)

Darktown. Eine Stadt, die Träume verschluckt und Alpträume gebiert.

Jeder Tag ein neuer Name, ein neues Gesicht – und dann ... der Tod.

(Schaut auf die Leiche)

Aber heute? Heute gibt es etwas Besonderes. Nicht der Mann, nicht der Mord...

(Deutet auf den Koffer)

...der Koffer ... der Koffer!

(Die Leiche richtet sich leicht auf, als ob sie dem Narrateur zuhören würde, tastet sich ab und spricht trocken.)

Die Leiche

Was ist daran so besonders? Es ist nur ein verdammter Koffer.

Der Autor

Nur ein Koffer? Mein Freund, in dieser Stadt gibt es keine „nur irgendwas“.

Der Unterschied zwischen „nichts“ und „alles“ ist manchmal nicht größer als ein alter Ledergriff.

Die Leiche

(Seufzt, lehnt sich zurück, als wäre ihr alles egal)

Dann erzähl doch, großer Autor. Schreib's auf! Für mich ist die Geschichte wohl schon zu Ende. So richtig wichtig werde ich hier ja wohl nicht mehr.

Narrateur

Oh, keine Sorge! Du bist wichtig – aber nicht für das, was du warst.

(Fixiert die Leiche mit einem kalten Blick)

Aber für das, was du hinterlassen hast.

(Lacht bitter)

Der Koffer? Den werden sie alle wollen. Und für ihn werden sie alle fallen.

(Pause. Schaut den Narrateur an)

Das wird ein verdammt langes Buch, mein Freund.

Narrateur

(Geht einige Schritte vor, Richtung Publikum)

Ein Mann tot, ein Koffer verschwunden.

Und die Stadt? Die ist schon längst bereit, sich in Stücke zu reißen.

(Senkt die Stimme)

Willkommen in Darktown.

Regieanweisungen:

- Der Narrateur geht langsam in den Schatten zurück, während die Musik anschwillt.
- Das Licht auf die Leiche und den Koffer erlischt allmählich, während die Szene endet.



SZENE 2

Ort | Regieanweisungen

Ein heruntergekommenes Büro. Ein wackeliger Schreibtisch, eine leere Whiskyflasche und ein alter Stuhl dominieren den Raum. Auf dem Schreibtisch steht eine halb volle Kaffeetasse, die eher nach Aschenbecher aussieht. Ein schwaches Licht fällt auf die Szenerie. Im Hintergrund sind leise Geräusche von Verkehr und Regen zu hören.

- Marla sitzt hinter dem Schreibtisch, die Füße auf der Tischkante, eine Zigarette zwischen den Fingern. Sie wirkt müde, ihre Kleidung ist zerknittert.
- Sansnome steht an der Tür, elegant gekleidet, eine Mischung aus Glamour und Gefahr. Sie hält eine Zigarette in einer langen Halterung und schaut Marla mit halb geschlossenen Augen an.
- Im Hintergrund, kaum sichtbar, steht Ace, still und wachsam, eine düstere Präsenz im Raum.

Sansnome

(Gelangweilt, spielt mit ihrer Zigarette)

Also, das ist also die berühmte Marla. Die Frau, die für Gerechtigkeit kämpft... oder was auch immer von Gerechtigkeit übrig ist.

Marla

(Lässt den Rauch ihrer Zigarette langsam entweichen)

Sie haben den falschen Ort für Lobeshymnen gewählt, Lady. Ich nehme keine Komplimente an – keine Komplimente, und auch keine Aufträge.

Sansnome

(Gibt ein leises Lachen von sich, geht ein paar Schritte vor und lehnt sich lässig an den Schreibtisch)

Ich bin nicht hier, um Ihnen ein Hymnen zu singen, Marla. Ich bin hier, weil ich jemanden brauche, der Ergebnisse liefert.

Marla

(Blickt sie an, ohne die Füße vom Tisch zu nehmen)

Und was genau wollen Sie? Einen verlorenen Hund, ein verschwundenes Kettchen? Ich mache keine Eifersuchtsdramen.

Sansnome

(Senkt die Stimme, wird plötzlich ernst)

Ein Koffer. Schwarz, alt, mit einem verstärkten Schloss. Und der Mann, der ihn trug... nun, er hat seinen letzten Atemzug hinter sich.

Marla

(Hebt eine Augenbraue)

Mord? Da bin ich raus. Das ist was für die Cops. Schauen Sie sich bei den Clowns von Darktown um. Die tragen die Marken und spielen auf gern mal Detektiv.

Sansnome

(Lehnt sich vor, ihre Stimme wird eindringlicher)

Nein, ich will Sie. Die Polizei ist nutzlos – das wissen Sie besser als ich. Sie sind die Einzige, die die Wahrheit finden kann.

Marla

(Wirft die Zigarette in den Kaffeebecher, steht langsam auf und geht um den Schreibtisch herum)

Die Wahrheit, hm? Sie wissen doch, was die Wahrheit in Darktown kostet!?

Sansnome

(Schaut Marla herausfordernd an)

Wie wäre es mit... (zuckt mit den Schultern) genug, um Ihre Miete zu bezahlen? Und vielleicht noch eine Flasche Whisky obendrauf.

Marla

(Spöttisch)

Ich bin billig, ja, das stimmt, aber so billig auch wieder nicht..

Ace

(Aus dem Schatten, ruhig und bedrohlich)

Dann denken Sie über den Preis nach, Marla. Aber tun Sie es schnell – die Uhr läuft.

Marla

(Blickt zu Ace, dann zurück zu Sansnome)

Ein Mord. Ein Koffer. Und ich nehme an, niemand soll wissen, dass Sie hier waren?

Sansnome

(Lächelt kühl)

Diskretion ist Gold wert.

Marla

(Greift nach ihrem Mantel und Hut)

Ach, was soll's. Ich nehme den Job. Aber wenn ich herausfinde, aber wenn das hier nur eine abgekartete Nummer ist ...

Sansnome

(Blickt Marla mit einem schiefen Lächeln an)

Dann, Marla, werden Sie feststellen, dass Geheimnisse eine ganz eigene Schönheit haben.

Marla

(Dreht sich zur Tür, bevor sie hinausgeht)

Das ist Darktown, Lady. Schönheit endet immer im Schatten.

Sansnome blickt Marla nach, als diese die Tür öffnet und hinausgeht. Ace tritt einen Schritt vor, in das Licht.

Sansnome

Glauben Sie, sie wird es schaffen?

Ace

Nun, wenn nicht, so holen wir den Koffer auf unsere Art.

Licht dimmt, Szene endet.

Sansnome blickt Marla nach, als diese die Tür öffnet und hinausgeht. Ace tritt einen Schritt vor, in das Licht.

Sansnome

Glauben Sie, sie wird es schaffen?

Ace

Nun, wenn nicht, so holen wir den Koffer auf unsere Art.

Licht dimmt, Szene endet.



SZENE 3

Ort | Regieanweisung

Eine regennasse Straße in Darktown, vor einem heruntergekommenen Kiosk. Rechts steht der Kiosk, wo Bonny ein paar Zeitungen aufstellt. Links, unter einem wackeligen Straßenlaternenlicht, sitzt das Straßenorakel auf einem alten Klappstuhl, mit einer Sonnenbrille und einem abgetragenen Mantel. Die Undergroundboyz tauchen aus dem Nebel auf.

- Das Licht ist schummrig, der Boden glänzt, als hätte es gerade geregnet. Im Hintergrund sind dumpfe Schritte und entfernte Hupen zu hören.
- Oracle sitzt ruhig, während Bonny geschäftig Zeitungen arrangiert. Plötzlich hört man ein Lachen und eine Gruppe – die Undergroundboyz (Mr. Red, Mr. Black, Mr. Green) – tritt auf. Sie bewegen sich synchron, fast tänzerisch, und sind laut und unverschämt.

Mr. Red

(Wirft einen Ball hoch und fängt ihn wieder)

Na, Oracle, was siehst du heute? 'Ne bessere Zukunft für uns alle?

Oracle

(Ruhig, ohne den Kopf zu bewegen)

Ich sehe, dass ihr nass werdet, wenn ihr euch nicht bald wieder irgendwo verdrückt.

Mr. Black

(Kichert, stupst Mr. Green an)

Lustig, der alte Mann. Vielleicht sollten wir ihn mitnehmen, als Maskottchen.

Mr. Green

(Schaut Oracle herausfordernd an)

Was geht ab, Oracle? Erzähl uns was – oder bist du zu alt, um den Regen zu hören?

Oracle

(Hebt den Kopf leicht, als würde er durch sie hindurchsehen)

Was geht ab? Schatten, die Schatten verfolgen.

(Pause)

Ein Koffer, den keiner tragen kann, doch jeder will ihn.

Mr. Red

(Zögert kurz, lässt den Ball fallen)

Was weißt du über den Koffer?

Oracle

(Lächelt geheimnisvoll)

Weniger als ihr, aber mehr, als ich sagen werde.

(Bonny tritt aus dem Kiosk heraus, eine Zigarette im Mund.)

Bonny

(Genervt)

Hört auf, den alten Mann zu nerven. Ihr wollt wissen, was geht? Kauft eine Zeitung.

Mr. Black

(Grinst breit)

Na, Bonny, heute wieder die Heldin der Straße? Vielleicht braucht Oracle keine Zeitungen – vielleicht braucht er...

(Zieht eine kleine Flasche hervor und hält sie hoch)

...das hier.

Oracle

(Lehnt sich zurück, ohne die Flasche zu beachten)

Gib's mir, und ich sage dir, was du hören willst. Behalte es, und ich sage dir, was du nicht hören willst.

Mr. Green

(Kichert)

Der Alte ist nicht schlecht. Ich mag ihn.

Mr. Red

(Zu Bonny)

Und was ist mit dir? Hörst du auch die Schatten, oder hörst du nur das Klingeln der Münzen?

Bonny

(Zündet ihre Zigarette an)

Ich höre das, was ich hören muss. Und ich sehe das, was ihr alle nicht sehen wollt!

Mr. Black

(Sarkastisch)

Wow, alle in dieser Stadt sind Philosophen. Vielleicht sollten wir noch mal an die Uni gehen, damit wir hier noch klarkommen!

Mr. Red

(Ernst, dreht sich wieder zu Oracle)

Letzte Chance, Alter. Was weißt du über den Koffer?

Oracle

(Seufzt tief, dann murmelt fast unhörbar)

„Das, was ihr sucht, wird euch finden. Aber am Ende bleibt nur, was verloren ist.“

Mr. Green

(Schaut verwirrt zu den anderen. Verärgert)

Man, was heißt das denn??

Mr. Red

(Blinzelt und schüttelt den Kopf)

Das heißt, wir sollten weiterziehen. Lass den Alten in Ruhe.

(Die Undergroundboyz ziehen sich langsam zurück, synchron und immer noch laut lachend. Oracle bleibt ruhig sitzen. Bonny wirft ihnen einen genervten Blick zu, bevor sie Oracle anspricht.)

Bonny

(Rollt mit den Augen)

Und? Hat das Spaß gemacht, Du weiser Mann?

Oracle

(Schmunzelt)

Spaß? Nein. Aber die Wahrheit macht selten Spaß.

(Plötzlich taucht Marla aus dem Nebel auf, den Mantelkragen hochgezogen.)

Marla

(Zu Oracle)

Ich brauche Antworten. Aber echte!

Oracle

(Lächelt)

Ach, Detektivin. Willkommen zurück. Was geht ab?

Marla

(Ernst)

Ein Mord. Ein Koffer. Und eine Stadt, die brennt. Was weißt du?

Oracle

(Dreht den Kopf langsam zu ihr)

Ich weiß, dass du den Schatten nachjagst, Marla. Aber pass auf, dass du nicht selbst zu einem wirst.

Oracle bleibt ruhig sitzen, während Marla ihn anstarrt. Bonny zuckt die Schultern und geht zurück in den Kiosk. Das Licht dimmt langsam, und die Jazzmusik im Hintergrund wird lauter. Szene endet.

 SZENE 4

Ort | Regieanweisungen

Die Straße vor dem Kiosk. Der Regen hat nachgelassen, aber der Boden ist immer noch nass und reflektiert das Licht der Straßenlaterne. Bonny ist wieder an ihrem Kiosk beschäftigt, Oracle sitzt auf seinem Klappstuhl, scheinbar in Gedanken verloren. Plötzlich tauchen Officer Rudy und Officer Bobby auf.

- Rudy und Bobby treten synchron auf, Rudy voran, Bobby leicht hinter ihm, sichtbar nervös. Rudy versucht, Autorität auszustrahlen, während Bobby sich bemüht, alles richtig zu machen.
- Oracle bleibt ruhig sitzen, als hätte er sie kommen hören, während Bonny sie mit einer Mischung aus Skepsis und Amüsiertheit beobachtet.

Rudy

(Schaut sich großspurig um, bleibt vor Oracle stehen)

Also, was haben wir hier? Ein Kiosk, ein alter Mann und eine Straße, die mehr Geheimnisse birgt, als gut für sie ist. Bobby, was sehen Sie?

Bobby

(Zieht ein kleines Notizbuch hervor, beginnt hektisch zu schreiben)

Ähm... Ein Mann, der sitzt. Und... äh, eine Frau, die arbeitet. Und... eine Straße, Sir.

Rudy

(Rollt die Augen, klopft Bobby auf die Schulter)

Brillant, Detective. Das wird die Presse morgen sicher erfreuen: „Polizei entdeckt Straße!“

Bonny

(Lässig, ohne von ihrer Arbeit aufzublicken)

Und wie geht's der Gerechtigkeit, Jungs? Noch immer Urlaub?

Rudy

(Ignoriert sie demonstrativ, dreht sich zu Oracle)

Und Sie, alter Mann. Was treiben Sie hier? Niemand sitzt einfach so rum in Darktown, ohne was zu verbergen.

Oracle

(Ruhig, ohne ihn direkt anzusehen)

Ich sitze. Denn ich warte.

Rudy

(Wird misstrauisch, lehnt sich bedrohlich näher)

Warten worauf? Einen Komplizen? Einen Deal? Oder auf jemanden, der Ihre finsternen Geheimnisse entdeckt?

Oracle

(Lächelt leicht)

Ich warte darauf, dass ein kluger Mann die richtigen Fragen stellt.

Rudy

(Fühlt sich ertappt, versucht aber die Kontrolle zu behalten)

Oh, ich bin der Richtige für solche Fragen, alter Mann. Also reden Sie! Was wissen Sie ... mmh ... über den Mord im „Red Lobster“?

Oracle

(Schweigt für einen Moment, dann leise)

Ich weiß, dass Schatten immer länger werden, je dunkler die Nacht ist.

Bobby

(Hält inne, beeindruckt)

Wow, das ist wirklich ... tief, Sir.

Rudy

(Schnaubt verächtlich)

Das ist nichts! Nur blumiger Unsinn! Bobby, schreiben Sie das bloß nicht auf!

Bobby

(Schnell)

Oh, äh, nein, Sir. Natürlich nicht.

Bonny

(Lacht leise, nimmt eine Zeitung und hält sie Rudy entgegen)

Vielleicht sollten Sie was Handfestes lesen, bevor Sie hier philosophieren, Officer.

Rudy

(Reißt ihr die Zeitung aus der Hand, ohne hinzusehen)

Wir brauchen keine Zeitungen, Lady. Wir haben Instinkt, Verstand und ... (blickt zu Bobby, der gerade in der Nase bohrt)... na ja, zumindest Instinkt.

Oracle

(Lehnt sich zurück, als würde er sich amüsieren)

Instinkt ist gut. Aber Wissen ist gefährlich!

Rudy

(Misst Oracle einen langen, prüfenden Blick zu, dann schnaubt er)

Ich habe genug von Ihnen, alter Narr. Aber passen Sie auf – wir kommen wieder. Und dann gibt's was. Bobby, los!

Bobby

(Zuckt zusammen, folgt Rudy hastig)

Ja, Sir. Jawoll, Sir!!

(Die Polizisten ziehen ab, Rudy sichtbar genervt, Bobby hektisch hinter ihm her. Bonny und Oracle bleiben zurück.)

Bonny

(Lacht leise, schüttelt den Kopf)

Darktown darf sich glücklich schätzen. Die besten Clowns der Stadt.

Oracle

(Lächelt leicht)

Clowns? Vielleicht. Aber auch Clowns haben manchmal ein Gespür für die Wahrheit.

Oracle bleibt ruhig sitzen, während Bonny zurück in ihren Kiosk geht. Das Licht auf der Bühne dimmt, die Szene endet mit leiser Jazzmusik und einem sanften Fade-out.

SZENE 5

Ort | Regieanweisung

Der Hauptbereich des Nachtclubs „Red Lobster“. Eine Bar mit einigen Hockern steht im Hintergrund, das Klavier steht links. Ein Stehtisch in der Mitte, an dem Monty gerade spielt und trinkt. Tess arbeitet hinter der Bar. Melody spielt am Klavier, versunken in melancholische Akkorde. Floyd lehnt an der Wand, beobachtet die Gäste. Big Fish sitzt an einem Tisch mit einem Glas Whisky, während Fletcher in den Schatten lauert, unauffällig aber präsent.

- Gedämpftes Licht taucht den Raum in eine schummrige, rauchige Atmosphäre. Jazzmusik erfüllt den Raum, gespielt von Melody.
- Es herrscht ein angespannter, aber geschäftiger Ton, als Tess Drinks serviert und Monty sich am Stehtisch beschwert.

Monty

(Wirft einen leeren Würfelbecher auf den Tisch)

Was für ein beschissener Abend. Verfluchte Würfel. Immer verlier ich!

Tess

(Während sie Gläser poliert)

Vielleicht liegt's daran, dass immer du spielst, Monty. Nur eine Vermutung.

Monty

(Zieht eine Münze aus seiner Tasche, dreht sie in der Hand)

Glück ist wie ein guter Drink, Tess. Du denkst, du hast es im Griff, und dann – zack – leer.

Floyd

(Aus der Ecke, trocken)

Vielleicht solltest du weniger trinken und mehr denken.

Monty

(Lacht spöttisch)

Ah, der große Floyd spricht! Als großer Denker bist du ja nun auch nicht gerade bekannt.

Floyd

(Schritt nach vorne, bedrohlich)

Pass auf, Monty. Nicht jeder hier hat deine Geduld.

Big Fish

(Hebt langsam das Glas, ohne Monty direkt anzusehen)

Das reicht, Floyd. Lass ihn reden. Manchmal lernen wir mehr aus den Klagen eines Verlierers.

(Floyd tritt zurück, wirft Monty einen abschätzigen Blick zu. Fletcher tritt aus den Schatten, lehnt sich an die Bar.)

Fletcher

(Leise, mit einem sarkastischen Ton)

Aber nicht alles, was gesagt wird, ist wichtig.

Tess

(Zu Fletcher)

Und was willst du heute, Fletcher? Immer noch Schatten spielen?

Fletcher

(Lächelt leicht)

Vielleicht. Oder vielleicht warte ich nur, bis das Licht ausfällt.

(Marla tritt durch die Tür, den Mantelkragen hochgeschlagen. Sie bleibt kurz stehen, nimmt den Raum in sich auf. Tess bemerkt sie zuerst.)

Tess

(Leicht überrascht, aber freundlich)

Na, wenn das nicht Marla ist. Lange nicht gesehen.

Marla

(Geht langsam zur Bar)

Ja, na ja ... was soll ich sagen ... Ich war beschäftigt, Tess.

Big Fish

(Blickt auf, hebt sein Glas leicht)

Marla. Es ist immer ein Vergnügen, wenn du auftauchst. Bedeutet meistens Ärger für jemand anderen.

Marla

(Schaut ihn kühl an)

Vielleicht. Aber heute bin ich nur hier, um Fragen zu stellen.

Floyd

(Lacht leise, fast spöttisch)

Fragen? Hier? In Darktown wiegen Fragen schwerer als Antworten.

Marla

(Blickt zu Floyd, dann zu Big Fish)

Es gab einen Toten. Hier im Lobster und ich würde zu gern wissen, wer der Tote war. Und ... was mit dem Koffer passiert ist!

Big Fish

(Lässt das Glas kreisen, bevor er spricht)

Interessante Fragen, Marla. Aber warum glaubst du, dass ich die Antworten habe?

Marla

(Schaut sich im Raum um)

Du hast sie, wenn nicht du, wer dann, Fish? Nichts passiert in dieser Stadt, ohne dass du es weißt.

Big Fish

(Lächelt leicht, trinkt einen Schluck)

Was für ein schönes Kompliment! Aber ich bin nicht der Einzige, der in den Schatten tanzt.

Fletcher

(Aus dem Schatten, mit einem leisen Lachen, raunend)

Ja, vielleicht weiß ich mehr, Marla. Vielleicht auch nicht.

Marla

(Schneidet ihm einen kühlen Blick zu)

Mit dir habe ich noch ein Hühnchen zu rupfen, Fletcher. Aber nicht jetzt.

Melody

(Spielt weiter Klavier, lehnt sich nach hinten, monologisiert)

Fragen, Antworten, Schatten und Licht. Eine Stadt wie ein Lied, immer dieselbe Melodie.

Tess

(Zu Marla, während sie einen Drink einschenkt)

Pass auf dich auf, Marla. Hier sind alle auf der Jagd – und niemand bleibt unschuldig.

Marla

(Nimmt den Drink, nickt Tess zu)

Ich bin noch nie unschuldig gewesen. Aber ich weiß, wie man die Jagd überlebt.

(Die Szene endet, als die Musik anschwillt und das Licht auf Marla und Big Fish gedimmt wird. Fletcher zieht sich wieder in den Schatten zurück, während Floyd und Monty ihre gegenseitige Abneigung mit Blicken festigen.)

Marla

(Blickt zu Floyd, dann zu Big Fish)

Es gab einen Toten. Hier im Lobster und ich würde zu gern wissen, wer der Tote war. Und ... was mit dem Koffer passiert ist!

Big Fish

(Lässt das Glas kreisen, bevor er spricht)

Interessante Fragen, Marla. Aber warum glaubst du, dass ich die Antworten habe?

Marla

(Schaut sich im Raum um)

Du hast sie, wenn nicht du, wer dann, Fish? Nichts passiert in dieser Stadt, ohne dass du es weißt.

Big Fish

(Lächelt leicht, trinkt einen Schluck)

Was für ein schönes Kompliment! Aber ich bin nicht der Einzige, der in den Schatten tanzt.

Fletcher

(Aus dem Schatten, mit einem leisen Lachen, raunend)

Ja, vielleicht weiß ich mehr, Marla. Vielleicht auch nicht.

Marla

(Schneidet ihm einen kühlen Blick zu)

Mit dir habe ich noch ein Hühnchen zu rupfen, Fletcher. Aber nicht jetzt.

Melody

(Spielt weiter Klavier, lehnt sich nach hinten, monologisiert)

Fragen, Antworten, Schatten und Licht. Eine Stadt wie ein Lied, immer dieselbe Melodie.

Tess

(Zu Marla, während sie einen Drink einschenkt)

Pass auf dich auf, Marla. Hier sind alle auf der Jagd – und niemand bleibt unschuldig.

Marla

(Nimmt den Drink, nickt Tess zu)

Ich bin noch nie unschuldig gewesen. Aber ich weiß, wie man die Jagd überlebt.

(Die Szene endet, als die Musik anschwillt und das Licht auf Marla und Big Fish gedimmt wird. Fletcher zieht sich wieder in den Schatten zurück, während Floyd und Monty ihre gegenseitige Abneigung mit Blicken festigen.)



2. Akt

Ort | Regieanweisungen

Eine luxuriöse Hotelsuite im „Red Lobster“. Dezente, aber teure Möbel, ein großes Fenster mit schweren Vorhängen, die halb geöffnet sind und die Lichter Darktowns hereinlassen. Auf einem Tisch liegt eine Flasche Champagner und zwei Gläser. Lilith sitzt auf einem Sessel, elegant und kühl, während Raven schweigend am Fenster steht, die Stadt beobachtet.

- Die Beleuchtung ist warm, aber gedämpft, mit einem Kontrast zwischen dem gemütlichen Inneren der Suite und den kalten Lichtern der Stadt draußen.
- Lilith sitzt entspannt, aber ihr Blick ist wachsam. Raven wirkt wie eine dunkle, ruhige Präsenz, die jederzeit explodieren könnte.



SZENE 1

Lilith

(Spielt mit einem Glas Champagner, ohne daraus zu trinken)

Weißt du, was ich an dieser Stadt mag, Raven? Sie hat keinen Kern. Nur Schichten. Eine über der anderen ... Alles Fassade.

Raven

(Schaut aus dem Fenster, spricht ohne sich umzudrehen)

Fassaden sind einfacher zu durchbrechen als Mauern.

Lilith

(Lächelt leicht)

Das ist es. Niemand hier ist echt. Aber das macht sie auch so berechenbar.

Raven

(Dreht sich langsam um, lehnt sich gegen den Fenstersims)

Berechenbar oder nicht, es gibt zu viele Variablen. Der Koffer ist immer noch verschwunden.

Lilith

(Seufzt, setzt das Glas ab)

Der Koffer wird auftauchen. Sie können nicht anders. Alle gieren danach, und Gier ist so herrlich laut.

Raven

(Leise, mit einem Hauch von Bedrohung)

Vielleicht zu laut. Es gibt viele Spieler in diesem Spiel, zu viele.

Lilith

(Lehnt sich zurück, faltet die Hände)

Das Spiel wird kleiner, je länger es dauert. Ein bisschen Geduld; vieles regelt sich von selbst.

(Kurzes Schweigen. Ein Klopfen an der Tür unterbricht die Stille. Lilith schaut Raven an, hebt eine Augenbraue. Raven geht zur Tür, öffnet sie vorsichtig – es ist Monty, der Glücksspieler.)

Monty

(Tritt hinein, versucht entspannt zu wirken, aber seine Nervosität ist spürbar)

Ich hoffe, ich störe nicht. (Zögert, räuspert sich)

Man sagt, Sie suchen jemanden, der... Dinge weiß ... ich bin Monty, ich könnte nützlich sein.

Raven

(Ruhig, öffnet ohne etwas zu sagen die Tür ein Spalt weit)

(Monty tritt zögernd ein, nimmt den Raum in sich auf. Lilith bleibt entspannt in ihrem Sessel sitzen, ohne Monty direkt anzusehen.)

Lilith

(Leicht abwesend)

Darktown. Eine Stadt, die nie schläft, aber immer träumt. Träume von Macht, von Reichtum, von... Kontrolle.

Monty

(Schaut sich noch etwas um, versucht locker zu wirken, beiläufig)

Ja, na ja, Kontrolle ... nicht so einfach! Aber wenn man weiß, wie man spielt...

Lilith

(Unterbricht ihn sanft, aber bestimmend)

Und Sie wissen, wie man spielt!?

Monty

(Zuckt mit den Schultern, nervös)

Manchmal. Manchmal auch nicht. Was genau wollen Sie?

Lilith

(Hebt das Glas, mustert ihn über den Rand hinweg)

Wir sind... Sammler. Geschichten, Informationen. Dinge, die in den falschen Händen... unangenehm werden könnten.

Raven

(Spricht leise, tritt langsam näher)

Was wissen Sie über den „Red Lobster“?

Monty

(Zögert)

Der Lobster? Nichts, was hier nicht jeder weiß. Der Große Fisch hat das Sagen. Und ich denke, Sie sollten wissen, dass die, die hier was suchen... na ja, sie verschwinden oft.

Lilith

(Lächelt leicht, fast belustigt)

Verschwinden? Ein interessantes Wort. Aber keine Sorge, Monty. Wir suchen nichts.

Monty

(Zieht die Stirn kraus)

Dann warum...

Lilith

(Lehnt sich leicht vor, ihre Stimme wird fast flüsternd)

Weil wir beobachten. Beobachten ist sicherer. Sie erzählen uns, was wir wissen müssen, und im Gegenzug... vergessen wir alle, dass wir jemals hier waren.

Monty

(Blickt nervös zu Raven, der ihn unbewegt ansieht)

Hören Sie, ich bin nur ein Spieler, okay? Was ich weiß, reicht gerade mal für einen Drink.

Raven

(Nähert sich, senkt die Stimme)

Dann verdienen Sie ihn sich. Erzählen Sie uns von Big Fish.

Monty

(Schaut sich ängstlich um, senkt die Stimme)

Big Fish... ist unruhig. Es gab Ärger. Der Tote in Zimmer 12, und dann dieser Koffer... alle reden davon, aber keiner weiß was.

Lilith

(Lehnt sich wieder zurück, zufrieden)

Das ist genug, Monty. Gehen Sie.

Monty

(Zögert)

Das ist alles?

Raven

(Eindringlich)

Für jetzt.

Monty

(unsicher) Mein Drink?

Raven

Es kommt die Zeit, jetzt nicht!

(Monty nickt hastig, wendet sich um und verlässt die Suite. Raven schließt die Tür langsam und dreht sich zurück zu Lilith.)

Raven

(Trocken)

Er weiß mehr.

Lilith

(Schmunzelt)

Natürlich.

Raven

(Blickt aus dem Fenster)

Big Fish könnte uns in die Quere kommen!

Lilith

(Leicht spöttisch)

Wir werden sehen!

Regieanweisungen:

- Lilith erhebt sich langsam, geht zum Fenster und stellt sich neben Raven. Die beiden blicken gemeinsam auf die Stadt.
- Das Licht dimmt, während leise Jazzmusik beginnt. Die Szene endet mit der Silhouette der beiden Agenten vor dem Fenster.

**SZENE 2****Ort | Regieanweisungen**

Die Bar im Nachtclub „Red Lobster“. Die Lichter sind gedämpft, die Bar wirkt leerer als sonst. Tess ist hinter der Theke beschäftigt, räumt Gläser weg und wischt die Oberfläche sauber. Ray, mit hochgekrempeelten Ärmeln, sitzt auf einem Hocker, ein halb volles Glas Whisky vor sich. Im Hintergrund spielt leise Musik aus einer alten Jukebox.

- Die Beleuchtung hebt die Bar und Ray leicht hervor, während der Rest des Raumes im Schatten bleibt.
- Marla betritt die Bühne langsam, bleibt für einen Moment stehen und nimmt die Szenerie in sich auf, bevor sie auf Ray zugeht.
- Tess wirft Marla einen kurzen Blick zu, nickt ihr kaum merklich zu und zieht sich in den Hintergrund zurück.

Marla

(Schritt zu Ray, ihre Stimme ruhig, aber bestimmt)

Du siehst schlechter aus, als ich dachte, Ray.

Ray

(Hebt den Blick, ohne überrascht zu wirken, nimmt einen Schluck aus seinem Glas)

Und du klingst besser, als ich dachte. Aber das macht's nicht gut.

Marla

(Setzt sich auf den Hocker neben ihm, legt ihre Hände auf die Theke)

Gut ist nicht drin. Nicht in dieser Stadt.

Ray

(Blickt sie einen Moment an, dann schnaubt er leise, trinkt einen Schluck)

Und trotzdem bist du zurück. Warum?

Marla

(Lächelt trocken)

Weil die Stadt nicht loslässt. Und weil es immer was zu tun gibt.

Ray

(Setzt sein Glas ab, lehnt sich auf die Theke)

Nein, Marla. Warum bist du wirklich hier?

Marla

(Hält kurz inne, schaut dann direkt in seine Augen)
Weil ich dich brauche.

Monty

Ray

(Lacht bitter, schüttelt den Kopf)
Das ist ja neu. Du brauchst mich? Nach allem, was passiert ist?

Marla

(Schweigt kurz, dann ruhig)
Ich habe damals getan, was ich tun musste, Ray.

Ray

(Schnaubt, seine Stimme wird lauter)
Nein, du hast getan, was du tun wolltest. Und ich war derjenige, der die Scherben aufkehren musste, ach was, der durch sie durchlaufen musste.

Marla

(Lehnt sich leicht vor, wird eindringlicher)
Ich habe Kollegen auffliegen lassen, die uns alle verkauft haben, Ray. Ja, ich habe den Laden verlassen, weil ich nicht mehr zusehen konnte. Aber ich habe nie aufgehört, zu kämpfen.

Ray

(Fixiert sie mit einem harten Blick)
Und was hast du jetzt davon? Ein billiges Büro und eine Flasche Whisky als beste Freundin?

Marla

(Blickt ihm direkt in die Augen, lässt sich nicht aus der Ruhe bringen)
Vielleicht. Aber ich bin immer noch ich, Ray. Und du bist immer noch der Typ, der das Richtige tun will – auch wenn er sich (abschätzig) *hier* versteckt.
(Kurzes Schweigen. Tess, die im Hintergrund steht, räuspert sich leise.)

Tess

(Sanft)
Ihr zwei seid ja wie aus einem alten Film. Toll, wirklich! Aber vielleicht könntet ihr das Drama für später aufheben?

Ray

(Dreht sich zu Tess, dann zurück zu Marla, sein Ton etwas ruhiger)
Was willst du, Marla? Wirklich?

Marla

(Ehrlich, direkt)

Ich brauche jemanden, der die Stadt kennt. Jemanden, der nicht nur die Straßen, sondern auch die Leute versteht. Der weiß, wann man reden muss – und wann nicht.

Ray

(Zögert, schaut in sein Glas)
Und was ist der Preis?

Marla

(Zieht langsam ein Notizbuch aus ihrem Mantel, legt es vor ihn hin)
Ein Mord. Ein Koffer. Und ein Geheimnis, das größer ist, als ich dachte.

Ray

(Blickt auf das Notizbuch, dann wieder zu ihr)
Du weißt, dass das Ärger bedeutet.

Marla

(Leicht lächelnd)
Es ist Darktown, Ray. Alles bedeutet Ärger.

Ray

(Schweigt einen Moment, dann nickt er langsam)
Na gut. Aber wenn ich wieder mit dir zusammenarbeite, Marla, dann nur zu meinen Bedingungen.

Marla

(Schmunzelt leicht)
Du hattest nie welche, Ray. Aber schön, wir machen's, wie du willst.

(Tess kommt zurück an die Bar, wischt ruhig über die Theke und wirft beiden einen nachdenklichen Blick zu. Die Musik wird leiser, während Ray sein Glas leert und aufsteht.)

Tess

(Zu Marla, als Ray sich entfernt)

Pass auf ihn auf, Marla. Er tut immer so, als wäre er aus Stein – aber er ist es nicht.

Marla

(Nickt Tess zu)

Keine Sorge. Ich bin gut mit Scherben.

Regieanweisungen:

- Ray bleibt kurz am Rand der Bühne stehen, zögert, bevor er die Bar verlässt. Marla bleibt sitzen, Tess beobachtet sie. Das Licht dimmt, während die Musik langsam ausfadet.



SZENE 3

Ort | Regieanweisung

Der Hauptbereich des Nachtclubs „Red Lobster“. Es herrscht eine lebendige, aber leicht angespannte Atmosphäre. Gäste sitzen an Tischen oder lehnen an der Bar. Tess serviert Drinks, während Melody am Klavier leise, melancholische Jazzmusik spielt. Floyd und Fletcher stehen in verschiedenen Ecken des Raums, beobachten die Menge. Big Fish sitzt an seinem üblichen Platz, ein Glas in der Hand. Im Raum spürt man unterschwellige Spannungen.

- Das Licht ist schummrig, der Club ist voller Rauch und gedämpfter Stimmen. Ein roter Schein dominiert die Bühne, betont durch das leise Summen des Neonlichts von außen.
- Marla tritt ein, bleibt einen Moment stehen, um den Raum zu mustern. Sie geht langsam zur Bar, ihre Präsenz zieht Blicke auf sich.

Tess

(Schaut auf, als Marla sich an die Bar setzt)

Zurück so schnell? Ich dachte, du bist nicht der Typ für Bars.

Marla

(Sieht sich um, dann ruhig)

Manchmal ist ein Drink der einzige Weg, die Wahrheit zu finden.

Tess

(Schenkt ihr ein Glas ein, schiebt es hinüber)

Dann hoffe ich, du hast genug Kleingeld für eine Wahrheit, die nicht nach Fusel schmeckt.

(Plötzlich erhebt sich lautes Lachen aus einer Ecke. Monty hat an einem Tisch Platz genommen, spielt Karten mit zwei Statisten und scheint übertrieben fröhlich.)

Monty

(Laut, während er einen Einsatz macht)

Ah, meine Glückssträhne! Heute gehört Darktown mir!

Floyd

(Lehnt sich von der Wand ab, spricht ruhig, aber drohend)

Langsam, Monty. In Darktown gehört nichts dir – außer dem Ärger, den du dir einhandelst.

Monty

(Lacht nervös, hebt die Hände)

Kein Grund, mich gleich umzubringen, Floyd. Ich spiele nur Karten.

Floyd

(Schreitet zum Tisch, beugt sich bedrohlich über Monty)

Und das ist dein erster Fehler. Niemand spielt, ohne dass Big Fish es weiß.

(Marla beobachtet die Szene aus der Ferne, bevor sie sich an Tess wendet.)

Marla

(Leise)

Floyd hat immer noch denselben Charme.

Tess

(Sarkastisch)

Ja, ein echter Publikumsmagnet.

(Die Spannung zwischen Floyd und Monty wird unterbrochen, als Fletcher sich langsam aus den Schatten löst und sich neben Monty setzt.)

Fletcher

(Ruhig, mit einem leichten Grinsen)

Lass den Mann atmen, Floyd. Es ist doch nur ein Spiel... oder?

Floyd

(Blickt Fletcher kalt an)

Halte dich da raus, Fletcher.

Fletcher

(Schmunzelt, lehnt sich zurück)

Das Problem ist, dass ich überall drin bin.

(Big Fish erhebt sich, sein Glas in der Hand. Die Geräusche im Raum verstummen fast vollständig. Alle Blicke wenden sich ihm zu.)

Big Fish

(Langsam, mit autoritärer Stimme – zu Floyd und Fletcher)

Wir sind nicht hier, um zu spielen. Und wir sind auch nicht hier, um uns gegenseitig umzubringen.

(Floyd tritt zurück, wirft Monty und Fletcher jedoch einen letzten, drohenden Blick zu.)

Big Fish

(Zu Monty)

Mach weiter, Monty. Aber vergiss nicht, wem dieser Laden gehört.

Monty

(Nickt hastig, murmelt)

Natürlich, natürlich. Alles klar, Fish.

(Big Fish setzt sich wieder hin. Marla nutzt die Gelegenheit, um langsam zu ihm zu gehen.)

Marla

(Steht vor seinem Tisch, spricht ruhig)

Ich brauche Antworten, Fish.

Big Fish

(Blickt auf, hebt eine Augenbraue)

Marla. Ich dachte, du hättest genug von meinen Antworten.

Marla

(Lehnt sich leicht vor)

Heute nicht. Heute will ich die Wahrheit. Über den Toten. Und den Koffer.

Big Fish

(Lächelt kalt)

Wahrheit. So ein kleines Wort für etwas so Gefährliches.

Marla

(Sieht ihn unverwandt an)

Du kannst mit mir reden, oder ich suche mir die Antworten woanders.

Big Fish

(Big Fish nimmt einen langsamen Schluck aus seinem Glas, bevor er spricht.

Düster)

Der Mann war ein Niemand. Ein Reisender, der nicht wusste, dass er durch ein Minenfeld spaziert. Aber der Koffer... das ist eine andere Geschichte.

Marla

(Neugierig)

Was ist mit ihm?

Big Fish

(Lehnt sich zurück, lächelt leicht)

Das ist die Frage, nicht wahr? Und solange niemand sie beantworten kann, bleibt der Koffer verschwunden – und die Stadt bleibt am Leben.

(Marla fixiert ihn für einen Moment, bevor sie sich umdreht und zur Bar zurückkehrt. Tess stellt ihr Glas wortlos vor sie.)

Tess

(Leise)

Das war nicht viel, was er dir gegeben hat.

Marla

(Trinkt, murmelt)

Es reicht, um weiterzumachen.

(Marla bleibt an der Bar sitzen. Melody hört auf zu spielen, lässt seine Hände auf den Tasten ruhen und spricht langsam, seine Stimme melancholisch und leise, als würde er die Gedanken des Raumes zusammenfassen.)

Melody

(Sanft, halb zu sich selbst, halb für alle im Raum)

In Darktown gibt's keine Antworten. Nur Fragen, die dich im Kreis schicken. Und am Ende merkst du: Der Kreis ist ein Strick.

Tess

(Wirft ihm einen scharfen Blick, um die Spannung zu brechen)

Hör auf, Melody. Die Leute trinken hier, um nicht nachzudenken.

Melody

(Blickt auf, ein trauriges Lächeln auf den Lippen)

Tess, jeder denkt. Manche nur leiser als andere.

Regieanweisungen:

- Melody beginnt wieder zu spielen, diesmal langsamer, fast wie eine Trauermelodie.
- Das Licht dimmt, während Marla in Gedanken versunken an ihrem Glas nippt.
- Floyd und Fletcher tauschen einen letzten, bedeutungsvollen Blick, bevor die Szene in Dunkelheit übergeht.

 SZENE 4

Ort | Regieanweisung

Ein abstrakter, minimalistischer Raum, der nur durch ein kaltes, diffuses Licht erhellt wird. In der Mitte steht ein alter, verstaubter Schreibtisch, an dem der Narrateur sitzt und in ein Notizbuch schreibt. Auf der anderen Seite des Raumes, halb im Schatten, steht ein alter Koffer. Die Leiche sitzt auf einem Stuhl, die Beine ausgestreckt, die Arme lässig auf den Lehnen. Ein weiterer Stuhl steht leer. Es herrscht eine unheimliche Stille.

- Bühne ist in Schwarz-Weiß gehalten. Der leere Stuhl wird später vom Zeugen eingenommen.
- Die Leiche sitzt gelassen, der Narrateur wirkt konzentriert, bis er von der Leiche und später dem Zeugen unterbrochen wird.

Leiche

(Spricht plötzlich, bricht die Stille, als hätte sie genug gewartet)
Na, großer Autor. Was schreibst du da?

Autor

(Hebt den Blick langsam, spricht kühl)
Tatsächlich Deine Geschichte!

Leiche

(Lacht trocken)
Meine Geschichte? Schön, dass du mir endlich eine gibst. Als ich noch geatmet habe, hatte ich keine.

Autor

(Schlägt eine Seite um, spricht ruhig weiter)
Jeder hat eine Geschichte. Manche enden nur schneller als andere.

Leiche

(Lacht wieder, lehnt sich zurück)
Und was für eine machst du aus mir? Einen Helden? Ein stilles Opfer?

Autor

(Schaut die Leiche direkt an)
Eine Warnung!

Leiche

(Blickt zum Koffer, dann zurück zum Narrateur)

Ist das alles, was ich bin? Ein Warnschild für die Nächsten, die den da wollen?

Autor

(Schreibt weiter, ohne aufzusehen)

Du bist das, was sie aus dir machen.

(Plötzlich unterbricht eine neue Stimme aus dem Hintergrund die Unterhaltung. Der Zeuge tritt auf die Bühne, in einer Mischung aus Frustration und Unsicherheit. Er trägt einfache Kleidung, wirkt unauffällig.)

Zeuge

(Aufgebracht)

Moooooment! Moment mal! Das ist ja wohl der Gipfel der Ungerechtigkeit.

Leiche

(Dreht sich langsam um, schaut ihn überrascht an)

Wer bist du denn?

Zeuge

(Genervt)

Ich bin der Zeuge! Hallo? Derjenige, der immer dann auftaucht, wenn niemand anderes mehr verfügbar ist.

Autor

(Sieht ihn ausdruckslos an)

Ich habe dich nicht gerufen.

Zeuge

(Kreuzt die Arme)

Tja, und trotzdem bin ich hier. Irgendjemand muss ja mal darauf hinweisen, dass ich die unwichtigste Figur in dieser ganzen wirren Handlung bin!

Leiche

(Schmunzelt)

Oh, das tut mir leid. Was soll ich sagen? – ich bin die Leiche, bei mir hat es auch nicht für einen Namen gereicht!.

Zeuge

(Sarkastisch)

Ja, aber wenigstens hast du eine Bedeutung! Alle reden über dich. Du hast ... einen Koffer, das große Mysterium spinnt sich um dich. Und ich? Ich bin der arme Kerl, den man ab und zu auftauchen lässt, um ...

Autor

(Legt den Stift hin, spricht ruhig)

... um was? Was möchtest du denn? Einen Applaus? (Zum Publikum) Können wir das einrichten?

Zeuge

(Schüttelt den Kopf, energisch)

Nein. Ich möchte, dass meine Stimme zählt. Ich möchte... ich möchte... wenigstens einmal relevant sein!

Leiche

(Lehnt sich zurück, amüsiert)

Dann sag was Relevantes.

Zeuge

(Zögert, schaut sich um, wird plötzlich unsicher)

Äh... na ja... ich weiß, dass Big Fish nervös ist. Und dass Marla in etwas Tieferes geraten ist, als sie denkt.

Narrateur

(Hebt eine Augenbraue, leicht interessiert)

Hmh, das ist schon einmal nicht schlecht.

Zeuge

(Ermutigt)

Und – und ich glaube, dass die beiden Fremden im „Red Lobster“ – ihr wisst schon, diese eleganten Typen – mehr wissen, als sie zugeben.

Leiche

(Spöttisch)

Na, schau mal einer an. Der Zeuge hat was zu bezeugen.

Zeuge

(Kreuzt die Arme wieder, triumphierend)

Natürlich habe ich was zu bezeugen. Du sagst es, ich bin DER Zeuge. Ich sehe hier alles! ALLES!

Narrateur

(Lächelt schwach, leise)

Vielleicht bist du also doch nicht so unwichtig, wie du denkst.

Zeuge

(Aufgeregt)

Also... bekomme ich mehr Szenen?

Narrateur

(Ernst, hebt den Stift wieder)

Nun, wir werden sehen, das ist Darktown, die Nacht ist zu schwarz, um zu sehen, was der Morgen bringt.

(Die Leiche lacht leise, während der Zeuge mit gemischten Gefühlen auf seinem Stuhl Platz nimmt. Der Narrateur widmet sich wieder seinem Notizbuch.)

Regieanweisungen:

- Der Narrateur steht langsam auf und geht in Richtung des Koffers, während die Leiche und der Zeuge in ihren Sitzen verweilen.
- Das Licht wird schrittweise gedimmt, bis nur noch der Koffer beleuchtet ist. Die Szene endet mit einer düsteren Jazzmelodie.



SZENE 5

Ort | Regieanweisung:

Ein kleines, abgedunkeltes Hinterzimmer im „Red Lobster“. Ein wackeliger Tisch mit einer einzigen Lampe, die ein kaltes, scharfes Licht wirft, steht im Mittelpunkt. Die Atmosphäre ist angespannt. Marla, Fletcher, Monty und Oracle sitzen oder stehen im Raum, jede Figur in einer eigenen Haltung der Unsicherheit oder des Kalküls.

- Das Licht hebt nur den Tisch und die Figuren hervor, während der Rest des Raumes in Schatten liegt.
- Marla sitzt ruhig am Tisch, ihre Hände vor sich verschränkt. Fletcher lehnt lässig an einer Wand, Oracle sitzt in einer Ecke, kaum sichtbar, und Monty wirkt nervös, zupft an seinem Hemdkragen.

Monty

(Zitternd, während er eine Zigarette anzündet)

Ich weiß nicht, warum ich hier bin, Marla. Ich bin ein Spieler, kein Ermittler.

Marla

(Kühl, ohne ihn anzusehen)

Du bist hier, weil du etwas weißt, Monty. Also hör auf zu zittern und fang an zu reden.

Fletcher

(Lacht leise, verschränkt die Arme)

Ich mag sie, Monty. Sie hat diese „Ich lasse mir nichts gefallen“-Nummer echt drauf.

Marla

(Dreht sich zu Fletcher, mit einem Hauch von Schärfe)

Ich bin nicht hier, um gemocht zu werden.

Fletcher

(Grinst breit)

Gut. Denn das wirst du auch nicht.

Oracle

(Aus seiner Ecke, leise, aber eindringlich)

Die Wahrheit mag niemanden, Marla. Und niemand mag die Wahrheit.

Marla

(Blickt zu Oracle, ernst)

Vielleicht. Aber ich habe die Wahrheit gefunden.

Monty

(Überrascht, fast panisch)

Du... du hast den Koffer?

Marla

(Schüttelt den Kopf, langsam)

Nein. Aber ich weiß, wer ihn will.

Fletcher

(Interessiert, tritt näher)

Das wird ja immer spannender. Und? Wer ist es?

Marla

(Lässt eine Pause entstehen, bevor sie spricht)

Jeder.

(Monty lacht nervös, Oracle nickt zustimmend.)

Oracle

(Düster)

Jeder will, was er nicht haben kann. Das ist die Natur der Jagd.

Fletcher

(Schnaubt)

Das ist keine Jagd. Das ist ein Tanz. Und die Musik wird schneller.

Monty

(Senkt die Stimme, fast flüsternd)

Hör zu, Marla. Ich habe gehört, dass... dass die Leute im Club reden. Über zwei Fremde. Ein Mann und eine Frau. Sie sitzen still, beobachten. Aber sie wissen was-mehr kann ich nicht sagen – ehrlich.

Marla

(Hebt eine Augenbraue)

Fremde?

Monty

(Nickt hastig)

Ja. Sie stellen keine Fragen, aber sie hören alles.

Fletcher

(Sarkastisch)

Klingt wie ein gutes Paar.

Marla

(Zieht ihre Jacke enger, steht langsam auf)

Ich werde sie finden.

Oracle

(Spricht ruhig, fast prophetisch)

Sei vorsichtig, Marla. Fremde bringen neue Regeln. Und neue Regeln bedeuten, dass alte Spieler sterben.

Marla

(Blickt Oracle an, entschlossen)

Ich bin kein Spieler, Oracle. Ich bin diejenige, die versteht, was gespielt wird- und wie!

Regieanweisungen:

- Plötzlich hört man gedämpfte Stimmen und Schritte von draußen. Alle Figuren im Raum spannen sich an.

Monty

(Flüstert nervös)

Was... was war das?

Fletcher

(Zieht ein Messer aus seiner Jacke, grinst)

Das ist der Teil, an dem es interessant wird.

Marla

(Leise, aber bestimmt)

Ruhe.

(Die Schritte nähern sich. Die Tür öffnet sich langsam, und Raven steht im Türrahmen, seine Silhouette düster und regungslos. Er sagt nichts, sondern mustert den Raum. Lilith tritt neben ihn, elegant und gefährlich, mit einem kaum merklichen Lächeln.)

Lilith

(Leicht amüsiert)

Na, wenn das nicht die Elite von Darktown ist.

Raven

(Spricht ruhig, fast flüsternd)

Gesucht haben wir niemanden. Aber es ist interessant, wen wir finden.

Marla

(Schaut die beiden mit schmalen Augen an)

Und wer seid ihr?

Lilith

(Lächelt, zieht ihre Handschuhe langsam aus)

Touristen, könnte man sagen. Aber Touristen, die sich ... sagen wir mal ... für die lokale Kultur interessieren.

Fletcher

(Flüstert zu Monty)

Das ist die schlechteste Touristen-Geschichte, die ich je gehört habe.

Lilith

(Überhört ihn, spricht mit Marla)

Der Koffer, den du suchst... er ist überall. In den Gesprächen, in den Köpfen. Aber nirgendwo wirklich. Ist das nicht faszinierend?

Marla

(Kühl)

Nö, ich finde Spielchen nicht faszinierend.

Raven

(Tritt näher, spricht leise, fast bedrohlich)

Dann bist du im falschen Raum.

Regieanweisungen:

- Marla und Raven fixieren einander, die Spannung im Raum ist greifbar. Lilith lächelt weiterhin, als würde sie alles unter Kontrolle haben. Die Musik aus dem Club ist hörbar.
- Raven und Lilith entschwinden. Das Licht geht aus!



3. Akt

Ort | Regieanweisungen

Ein schäbiger Lagerraum im „Red Lobster“. Regale voller alter, verstaubter Kartons und ein einzelnes, flackerndes Licht von einer nackten Glühbirne. Es gibt zwei Türen – eine zum Eingang, eine zum Hinterausgang. Die Atmosphäre ist angespannt und bedrückend.

- Das Licht ist spärlich, die Bühne wirkt klaustrophobisch. Staubpartikel sind in der Luft sichtbar, und ein tropfendes Rohr gibt der Szene eine unruhige, düstere Stimmung.
- Marla steht in der Mitte des Raumes, ihre Hände in den Taschen ihres Mantels, die Augen wachsam. Ray ist bei ihr, etwas angespannt, aber ruhig. Fletcher lehnt an einer der Regale, während Oracle in einer dunklen Ecke sitzt, halb im Schatten verborgen.



SZENE 1

Ray

(Schaut sich um, skeptisch)

Du bist sicher, dass das der Ort ist, Marla? Ich meine, es sieht nicht gerade... vertrauenswürdig aus.

Marla

(Trocken)

Nichts in Darktown ist vertrauenswürdig, Ray. Das ist der Punkt.

Fletcher

(Lächelt sarkastisch)

Ein Lagerraum, ein Haufen staubiger Kartons und ein Haufen verlorener Seelen. Klingt nach dem perfekten Ort für eine Katastrophe.

Oracle

(Aus seiner Ecke, leise)

Oder für eine Offenbarung.

Ray

(Blickt zu Oracle, dann zu Marla)

Und wir warten hier, weil...?

Marla

(Wirft Fletcher einen Blick zu)
Weil Fletcher einen Tipp hatte.

Fletcher

(Schmunzelt)
Oh, ich habe viele Tipps. Aber dieser? Der ist Gold wert.

Ray

(Kalt)
Zu wessen Vorteil?

Fletcher

(Wird ernst, tritt aus seiner lässigen Haltung)
Für alle, die am Leben bleiben wollen.

Oracle

(Ruhig)
Die Frage ist: Wer kommt hierher – und warum?
(Marla öffnet den Mund, um zu antworten, wird aber unterbrochen, als die Tür zum Eingang langsam aufgeht. Lilith tritt ein, elegant und gelassen, gefolgt von Raven, der mit seiner ruhigen Präsenz die Atmosphäre sofort bedrückender macht.)

Lilith

(Lächelt sanft, fast amüsiert)
Na, so schnell ist man wieder in gemütlicher Runde vereint. Ich hoffe, ich störe nicht.

Marla

(Steht fest, spricht kühl)
Kommt drauf an, warum Sie hier sind.

Lilith

(Schaut sich langsam um, als würde sie den Raum bewerten)
Warum ich hier bin? (eine Rundumgeste) Ja, warum sind wir alle hier?

Fletcher

(Sarkastisch)
Klingt, als würde er selbst nicht wissen, warum er hier ist.

Raven

(Tritt vor, spricht leise, bedrohlich)

Wir wissen, warum wir hier sind. Und wir wissen, warum ihr hier seid.

Oracle

(Lächelt schwach, als hätte er etwas erwartet)

Die Schatten kommen immer näher, wenn das Licht flackert.

Lilith

(Lächelt, als hätte Oracle ihr gefallen)

Schön gesagt. Aber das Licht wird schon bald erlöschen, auch für die Philosophen unter uns.

Marla

(Schneidet ihr mit einem scharfen Ton das Wort ab)

Man, immer diese Rätsel. Was wisst ihr über den Koffer?

Lilith

(Lacht leise, fast spöttisch)

Ach, der Koffer. Das ewige Rätsel von Darktown. Es geht nicht um den Koffer, ging es noch nie. Es geht um das, was die Menschen bereit sind zu tun, um ihn zu bekommen.

Raven

(Blickt Marla direkt an)

Was bist du bereit zu tun?

(Marla und Raven fixieren einander, die Spannung im Raum ist greifbar. Plötzlich hört man Schritte von draußen. Alle im Raum halten inne)

Ray

(Flüstert)

Was zum Teufel...?

Fletcher

(Zieht ein Messer hervor, leise)

Ich hab's doch gesagt. Perfekt für eine Katastrophe.

Marla

(Spricht fest, ohne die Augen von Raven zu nehmen)

Das hier ist eure letzte Chance. Wer seid ihr wirklich?

Lilith

(Lächelt kalt, spricht ruhig)

Wir sind die Zuschauer, Marla. Und ihr seid die Darsteller.

(Der Hinterausgang wird aufgestoßen. Floyd, gefolgt von Big Fish, betritt den Raum.

Big Fish wirkt ungewöhnlich angespannt, aber seine Stimme bleibt ruhig.)

Big Fish

(Langsam)

Das ist ja eine nette Versammlung. Und hier dachte ich, Darktown wäre langweilig geworden.

Regieanweisungen:

- Der Raum ist nun voller Figuren, die alle unterschiedliche Motive und Absichten verfolgen. Das Licht flackert leicht, als würde es die wachsende Spannung widerspiegeln.



SZENE 2

Big Fish

(Lässig, aber mit einer deutlichen Kante in seiner Stimme)

Also, was haben wir hier? Eine Versammlung der Verlorenen?

Marla

(Kühl)

Ich würde eher sagen, eine Versammlung der Lügner.

Lilith

(Sanft, fast amüsiert)

Und wer sagt die Wahrheit, Sie, Marla?

Marla

(Fixiert Lilith)

Vielleicht. Vielleicht nicht. Aber ich weiß zumindest, was ich will.

Raven

(Tritt vor, leise, bedrohlich)

Das ist ein Unterschied, gewiss. Die meisten wissen nicht, was sie wollen – oder was es kostet.

Fletcher

(Lacht trocken)

Das klingt ja poetisch. Vielleicht schreibt jemand ein Buch darüber, wenn wir alle tot sind.

Oracle

(Aus seiner Ecke, leise, wie eine Prophezeiung)

Der Koffer ist nur ein Spiegel. Was ihr seht, ist, wer ihr seid.

Big Fish

Fletcher

(Lacht trocken)

Das klingt ja poetisch. Klingt immer alles so verdammt poetisch hier. Vielleicht schreibt jemand ja ein Buch darüber, wenn wir alle tot sind.

Oracle

(Aus seiner Ecke, leise, wie eine Prophezeiung)

Der Koffer ist nur ein Spiegel. Was ihr seht, ist, wer ihr seid.

Big Fish

(Lächelt leicht, hebt ein Glas)

Oh, wirklich? Und wer bin ich denn, Oracle?

Oracle

(Sieht ihn an, ruhig)

Ein Mann, der alles hat – und der alles verlieren wird.

(Floyd knurrt leise, macht einen Schritt in Richtung Oracle, aber Big Fish hebt eine Hand, um ihn zurückzuhalten.)

Big Fish

(Spöttisch)

Lass ihn reden.

Marla

(Tritt einen Schritt vor, spricht fest)

Genug von den Spielchen. Wer hat den Koffer?

Lilith

(Lächelt kalt)

Das ist die falsche Frage, Marla. Die richtige Frage ist: Wer verdient ihn?

Marla

(Blickt zu Lilith, dann zu Big Fish)

Niemand verdient ihn. Und trotzdem wollen ihn alle.

Raven

(Spricht ruhig, wie eine Drohung)

Weil er Macht bedeutet. Macht, die du nicht verstehst.

Ray

(Zu Marla, leise)

Das ist mehr als nur ein Koffer. Was auch immer da drin ist – es ist nicht für Leute wie uns gemacht.

Big Fish

(Schaut Ray an, leicht belustigt)

Das ist der klügste Satz, den ich heute gehört habe.

Marla

(Blickt ihn an, mit schneidender Stimme)

Warum suchst du ihn dann?

Big Fish

(Lächelt kalt)

Weil ich weiß, dass, wenn ich ihn nicht habe, jemand anderes ihn gegen mich benutzen wird.

(Fletcher steht auf, legt sein Messer auf den Tisch und spricht mit einem Hauch von Zynismus.)

Fletcher

Vielleicht ist die Antwort einfach: Wir brennen die ganze verdammte Stadt nieder und lassen den Koffer in den Flammen zurück.

Oracle

(Lächelt schwach)

Aber wer löscht das Feuer?

(Plötzlich öffnet sich die Tür, und Monty stürmt herein, außer Atem. Er hält ein kleines, zerknittertes Stück Papier in der Hand.)

Monty

(Panisch)

Ich hab was! Ich hab... ich hab es gefunden!

Marla

(Schaut ihn an, misstrauisch)

Was? Was hast du gefunden?

Monty

(Zitternd, hebt das Papier hoch)

Eine Notiz. Von ihm. Vom Toten.

(Marla nimmt das Papier, entfaltet es langsam und liest es laut vor.)

Marla

(Liest)

„Vertraue niemandem. Es ist mehr als nur ein Geheimnis – es ist eine Waffe. Und es gehört niemandem.“

(Kurzes Schweigen. Die Figuren blicken sich an, die Spannung im Raum steigt.)

Lilith

(Lächelt leicht)

Eine Waffe, hm? Vielleicht ist das genau das, was diese Stadt braucht.

Marla

(Entschlossen)

Oder das, was sie endgültig zerstört.

Regieanweisungen:

- Die Szene endet mit einer visuellen Spannung: Die Figuren stehen oder sitzen in strategischen Positionen, jeder bereit, zuzuschlagen, aber niemand wagt den ersten Schritt.
- Das Licht wird langsam dunkler, bis nur noch ein schwacher roter Schimmer auf dem Koffer liegt, der jetzt mitten auf einem Tisch steht.

SZENE 3

Ort | Regieanweisung:

Der Hauptsaal des „Red Lobster“. Das Licht ist noch schummriger, fast alle Ecken sind in tiefem Schatten verborgen. Der Koffer steht nun mitten auf einem Tisch, alle Figuren im Raum positionieren sich strategisch um ihn herum. Die Atmosphäre ist elektrisiert, jede Bewegung könnte das Pulverfass zum Explodieren bringen.

- Das Licht ist düster, die Figuren bewegen sich langsam, als würden sie sich gegenseitig belauern.
- Big Fish sitzt ruhig, aber mit einer bedrohlichen Ausstrahlung, während Floyd und Fletcher bewaffnet und wachsam neben ihm stehen. Lilith und Raven stehen am Rand des Raumes, wie dunkle Schatten. Marla, Ray, Monty, und Oraclesind verteilt, die Anspannung ist greifbar.

Big Fish

(Kühl, aber mit einer gefährlichen Kante)

Da ist er. Der Koffer. Das Teil, das die ganze Stadt in den Wahnsinn treibt.

Marla

(Schaut ihn fest an, ihre Stimme ruhig)

Er war schon immer mehr als nur ein Koffer, Fish. Er ist ein Grund, sich gegenseitig umzubringen.

Floyd

(Lacht höhnisch, hält eine Waffe locker in der Hand)

Dann wird es ein kurzer Abend.

Fletcher

(Spielt mit einem Messer, grinst)

Floyd hat recht. Warum kompliziert machen, wenn wir die Antwort direkt vor uns haben?

Ray

(Zu Marla, leise)

Das wird ungemütlich! Sie sind bereit dafür zu töten!

Big Fish

(Sieht Ray an, seine Stimme ist ruhig und kalt)

Bereit zu töten? Nein. Das ist nur die Konsequenz. Es geht darum, zu gewinnen.

Lilith

(Lächelt sanft, bleibt ruhig stehen)

Gewinnen? Ich frage mich, ob Sie überhaupt wissen, was das bedeutet, Mr. Fish.

Big Fish

(Dreht sich langsam zu ihr um, spricht kühl)

Und was bedeutet es für Sie, Lady?

Raven

(Tritt vor, seine Stimme leise und bedrohlich)

Es bedeutet Kontrolle. Und die Kontrolle gehört nicht Ihnen.

(Floyd hebt seine Waffe, richtet sie auf Raven.)

Floyd

(Scharf)

Mach noch einen Schritt, und ich garantiere dir, dass du nichts mehr kontrollierst.

(Lilith hebt eine Hand, als wollte sie Floyd beruhigen, aber ihre Augen bleiben kalt.)

Lilith

(Lächelt)

Gewalt ist so... unzivilisiert.

Fletcher

(Spielt mit seinem Messer, seine Stimme ist zynisch)

Unzivilisiert vielleicht, aber verdammt effektiv.

Marla

(Unterbricht, ihre Stimme laut und fest)

Hört auf! Das ist es doch, oder? Der Koffer bringt uns alle dazu, uns gegenseitig umzubringen.

Big Fish

(Steht langsam auf, seine Präsenz dominiert den Raum)

Vielleicht, Marla. Aber das ist die Natur von Darktown.

(Floyd und Fletcher bewegen sich langsam Richtung Tisch. In dem Moment zieht Raven blitzschnell eine Waffe und richtet sie auf Big Fish. Lilith zieht eine kleine Pistole aus ihrer Handtasche, die elegant, aber tödlich wirkt.)

Lilith

(Kühl, spricht zu Big Fish)

Es scheint, als hätten wir das Spiel ein wenig unterschätzt.

Big Fish

(Lächelt leicht, bleibt ruhig)

Oder ihr habt mich unterschätzt.

(Sekunden der Stille. Alle Figuren spannen sich an, als wären sie bereit, zuzuschlagen. Plötzlich stürzt Monty nach vorne, als würde er den Koffer greifen wollen. Das Chaos bricht aus. Geschrei, Schüsse, Poltern, dann Stille, Dunkelheit)

Leiche

(Sarkastisch, während sie auf die Szenerie zeigt)

Na, was jetzt? Alle tot? An dieser Stelle?! Ein echter Knaller. Das hauen sie dir um die Ohren!

Autor

(Seufzt, öffnet sein Notizbuch)

Das ist Darktown, mein Lieber. Hier enden alle Geschichten im Staub.

Zeuge

(Frustriert, die Arme in die Luft werfend)

Und was ist mit mir? Ich dachte, ich bekomme noch meinen großen Moment!

Leiche

(Lächelt schief, wendet sich dem Zeugen zu)

Du kannst dich ja noch dazu werfen. Mich wundert's, dass ich noch auch da rumliege.

Zeuge

(Schnaubt, verschränkt die Arme)

Das ist doch ungerecht. Ich habe gesehen, gehört – ich hätte der Wahrheit noch dienen können! Das ist handwerklich einfach schlampig.

Autor

(Schaut ihn kurz an, dann mit einem leichten Lächeln)

Es gibt keine Wahrheit in Darktown– das ist es doch, worum es geht!

Leiche

(Skeptisch, tritt näher zum Tisch mit dem Koffer)

Und was ist mit dem Koffer? Also jetzt mal ernsthaft– was ist da drin?

Autor

(Legt den Stift beiseite, denkt kurz nach, dann leise)

Der Koffer ist eine Frage, die niemand beantworten kann. Ein Symbol. Eine Hoffnung. Eine Lüge...

Leiche

(Rollt mit den Augen)

Oh, großartig. Noch mehr Philosophie. Weißt du, das macht das Ende nicht besser. Es ist immer noch... na ja, unbefriedigend.

Zeuge

(Nickt zustimmend)

Ja, wirklich. Die Leute wollen doch wissen, warum das alles passiert ist!

Autor

(Lächelt sanft, schüttelt den Kopf)

Warum das alles passiert ist? Weil so was täglich passiert! Weil Menschen in ihrer Gier und ihrem Schmerz immer weitergehen, selbst dann wenn sie nichts finden. Das ist Darktown.

Leiche

(Zynisch)

Also alles nur so ein großer Kreis, voll das Leben. Klingt nach einem Bestseller.

Zeuge

(Trotzig)

Ich hätte es besser schreiben können.

Autor

(Lacht leise, schließt sein Notizbuch)

Vielleicht. Aber es war nie eure Geschichte. Es war und ist die Geschichte von Darktown – und Darktown schreibt sich selbst.

(Er wendet sich zum Publikum, spricht direkt und ruhig.)

Am Ende ist alles nur Licht und Schatten. Und wenn das Licht erlischt, sehen wir nichts und gleichsam alles: Es war nie etwas da, außer uns selbst.

DUNKELHEIT * ENDE