

„BEGEGNUNG IN ROSWELL“

von Markus Hildebrandt

© 2022

Die Story:

Es ist das Jahr 1851.

Die Cowboys Jack und George schlagen in einer Ecke der Wüste New Mexico`s ihr Nachtlager auf und leeren genüsslich eine Flasche Whisky, als plötzlich ein Feuerball vom Himmel stürzt und donnernd in den Wüstenboden kracht.

Gleichermaßen unbeeindruckt wie auch irritiert, halten die beiden schon leicht betrunkenen Cowboys das abgestürzte Himmelsobjekt für ein riesiges Whiskyfass, aus dem schließlich ein in goldener Rüstung glänzender Roboter in Begleitung eines kleinen Astromechdroiden klettern, die auf der Flucht vor einem ominösen schwarzen Lord, nach einem gewissen General suchen und von den beiden Cowboys schließlich zu einem in der Nähe gelegenen Fort der U.S.-Kavallerie geschickt werden.

Nur kurz darauf stürzt ein weiteres Objekt in einem Feuerball vom Himmel, aus dem dieses Mal ein fremdartiges Wesen mit spitzen Ohren steigt und für einen Zeitsprung nach Bauteilen für die Reparatur seines Shuttles fragt.

Auch dieses Wesen wird von den beiden Cowboys zum Fort der Kavallerie geschickt.

Geistesgegenwärtig schreibt George die Erlebnisse jener Nacht auf, nicht ahnend, dass sie viele viele Jahre später die Welt auf immer verändern würden.

Rollen:

(M) COWBOY GEORGE. Alter 25-60. (23 Takes)

Etwas raubeinig und vulgär.

Leicht betrunken.

(M) COWBOY JACK. Alter 25-60. (22 Takes)

Etwas raubeinig und dümmlich.

Leicht betrunken.

(M) C-3. Alter 18-Open End (8 Takes)

Klingt mechanisch leicht verzerrt.

Hat den Schmiss eines englischen Butlers.

(Vorbild „C3-PO“ aus Star Wars).

(SFX/Synthesizer) R2 (4 Takes)

Piepende Synthesizerklänge.

(Vorbild „R2-D2“ aus Star Wars)

(M/W) VULKANIER/IN. Alter 18-Open End (4 Takes)

Ein leicht blasiert arrogant, aber dennoch höflicher Charakter.

(Vorbild: „Spock“ aus Star Trek).

(M/W) ERZÄHLER/IN. Alter 18-Open End (3 Takes)

Ruhige, unaufgeregt sanfte Stimme.

MUSIK: Western/Lagerfeuermusik als Intro.

SOUND: Nächtliches Zirpen von Zikaden, ggfls. Kojote in der Ferne, sowie Knistern und Knacksen eines Lagerfeuers.

1 : ERZÄHLER: IN

(unaufgeregter Tonfall)

Vor vielen vielen Jahren, genauer gesagt im Jahre 1851, ereigneten sich sonderbare Vorkommnisse in einer Ecke der amerikanischen Wüste, genauer gesagt in einer Wüste New Mexico`s, deren Zeugen die beiden Cowboys George und Jack werden sollten, die in der Wüste ihr Nachtlager aufschlugen und gerade genüsslich eine Flasche Whisky leerten.

REGIE: *George und Jack sind etwas vom Whisky berauscht, lallen auch ein klein wenig beim Sprechen (!!! nicht übertrieben stark !!!).*

2 : GEORGE

(sich verduztzt wundernd)

Hey, Jack... ich glaube mit dem Fusel stimmt was nicht.

3 : JACK

(verwundert)

Meinst du, George ?

Das ist doch ein erstklassiger Whisky.

Die Flasche hat sogar ein Etikett.

4 : GEORGE

(verwundert)

Nein, das meine ich nicht.

Sie doch mal nach oben.

5 : JACK

(naiv, gedankenlos dümmlich)

Oben steckt ein Korken in der Flasche und...

6 : GEORGE

(fällt Jack ins Wort, rabiät, ermahnend)

Blödmann. Ich red` doch nicht von der Flasche.

Du sollst nach oben in den Himmel gucken.

7 : JACK

(ungläubig verwundert)

Heiliger Mustang, was ist denn das ?

Da fällt ein Feuerball vom Himmel.

8 : GEORGE

(verwundert)

Sag` ich doch. Mit dem Feuerwasser stimmt was nicht.

Also du siehst diesen Feuerball auch ?

9 : JACK

(kneift die Augen konzentriert zusammen, ein wenig murmelnd)

Ja... und sieht so aus... als würde dieser Feuerball neben unser Lager einschlagen.

SOUND: Ein lustiges „Absturzpfeifen“ und krachender Einschlag des Feuerballs in den Wüstenboden mit unpassenden Geräuschen wie polternde Flaschen etc.

10 : JACK

(völlig entspannt, so als wären die Ereignisse ganz normal)

Upps. Jetzt ist es unten.

Heiliger Mustang, sieht aus wie ein riesengroßes, dampfendes Whiskyfass aus Eisen.

11 : GEORGE

(verwundert, aber völlig entspannt, so als wären die Ereignisse ganz normal)

Da an der Seite... das sieht aus wie eine Tür oder so was.

1 2 : JACK

(verwundert)

Ob da jemand in dem Fass drin ist, George ?

1 3 : GEORGE

(fragend, verblüfft)

Wir können ja mal anklopfen.

SOUND: Schritte im Sand. Zaghaft hohles, metallisches Klopfen gegen die Türe.

1 4 : GEORGE

(befremdet)

Hallo ? Ist da wer ? Ist da jemand drin ?

1 5 : ERZÄHLER: IN

Als die beiden Cowboys noch ein einige Male mit ihren Colts gegen die Türe dieses sonderbaren, an ein großes Fass erinnerndes Objekt klopften, öffnete sich diese schließlich mit einem zischenden Geräusch- und eine ebenso sonderbare Gestalt in glänzender Rüstung aus dem seltsamen Ding kletterte, dass eben noch wie ein riesiger Feuerball vom Himmel fallend in den Wüstenboden New Mexico`s einschlug.

SOUND: Die Türe öffnet mit einem zischenden „Wusch“ und metallisch klappernde Schritte, sowie ein dezentes Surren ertönen.

1 6 : JACK

(ungläubig)

Was ist denn das für`n Kauz ?

Sieht aus wie ein Kerl in einer goldenen Ritterrüstung.

1 7 : GEORGE

(ungläubig)

Mach keine falsche Bewegung, Goldjunge.

Mein Colt ist nämlich geladen.

SOUND: Durchspannen des Revolver-Abzugs.

18 : C-3

(erschrocken)

Oh nein, Sir... bitte nicht schießen, Sir.

19 : JACK

(vorsichtig, misstrauisch)

Wer... wer bist du ?

20 : C-3

(irritiert, aber höflich)

Oh, äh... ich bin.. Roboter-Mensch Kontakter... und mein Name ist C-3...

21 : GEORGE

(fällt C3 rabiats ins Wort, wachsam)

Da ist doch noch jemand in dem Ding drin, oder ?

(rufend, drohend) Los, komm` da raus, sonst knallts !

22 : C-3

(verängstigt, ermahnend, rufend)

Nun komm schon da raus, du unfähiger kleiner Nietebolzen... die beiden Herren hier scheinen mir sehr nervös zu sein.

23 : R2

(piepend und surrend)

24 : JACK

(verdutzt)

Und was ist das ?

Das sieht ja aus wie ein... wie ein Mülleimer.

25 : GEORGE

(verdutzt, ermahnend ungläubig)

Und der piept wie ein Vogel.

Sag mal, Goldjunge... ist da ein Vogel drin oder wie oder was?

26 : C-3

(höflich, erklärend)

Oh nein, Sir.

Diese Einheit der R-Serie ist ein autark agierender Wartungs- und Navigationsdroide.

In ihm sind keine parasitären Wesen.

27 : JACK

(zweifelnd)

Du, George... ich glaube, mit dem Whisky stimmt doch was nicht.

28 : R2

piept aufgeregt.

29 : GEORGE

(irritiert, etwas aufgeregt)

Huch... was hat der Vogel denn nun ?

30 : C-3

(hastig erklärend)

Er piept dauernd etwas von seinem Auftrag.

Das macht er schon die ganze Zeit, als wir vor dem schwarzen Lord fliehen mussten und in dieser Wüste landeten.

31 : GEORGE

(verblüfft)

Der... *(nachfolgend betont)* „**schwarze Lord**“ ?

32 : JACK

(zu George flüsternd)

Ich glaube, das ist so ein Gringo mit seiner Bande drüben in Mexiko. Ein ganz übler Kerl, George.

33 : GEORGE

Und was ist das für ein Auftrag ?

34 : R2

piept.

3 5 : C - 3

(höflich, erklärend)

Oh... mein kleiner Freund hier sucht nach einen gewissen General... General Obi...

3 6 : JACK

(fällt C3 ins Wort)

General ?

Nicht weit von hier ist ein Fort der Kavallerie... Area Fifty- so und so... ein paar Meilen Richtung Norden.

Also, wenn ihr einen General sucht, dann findet ihr den bestimmt dort.

3 7 : C - 3

(höflich)

Oh, vielen Dank, Sir.

Dann werden wir jetzt zu diesem Stützpunkt aufbrechen.

Nun komm schon, du Unglück bringender kleiner Schrotthaufen...

3 8 : R2

Piept.

3 9 : C - 3

Vielleicht finden wir da ja ein Schiff, dass uns weiter bringt... (genervt) und lass` mich mit deinen Auftrag zufrieden. Ich glaube ohnehin nicht, dass das hier der richtige Wüstenplanet ist.

SOUND: Surren. Ab Take 39 verschwindet die Stimme C3 ausblendend in der Ferne.

4 0 : GEORGE

(verwundert, irritiert)

Du, Jack... ich glaube, es ist nicht der Fusel !

4 1 : JACK

(verdattert fragend)

Nein ?

Was ist es dann ?

4 2 : GEORGE

(aufgebracht, besorgt, gereizt, etwas lautstärker mahnend)

Ich glaube, wir beide haben einen ausgewachsenen Sonnenstich !

4 3 : JACK

(verdattert)

Hhm, Ja... entweder wir haben einen oder die beiden haben einen... da suchen die doch tatsächlich in der Wüste nach einem Schiff.

4 4 : GEORGE

(gähnt müde)

Ja... lass` uns jetzt aufs Ohr hauen.

Vielleicht sind wir morgen wieder bei Sinnen.

SOUND: Schritte. Plötzlich wieder ein lustiges „Absturzpfeifen“.

4 5 : JACK

(verdattert)

Sieh mal, George.

Da kommt noch so ein Feuerball runter gestürzt.

SOUND: Wiederum abwegig lustiges Krachen eines Einschlags mit polternden Flaschen etc. Zischender Dampf.

4 6 : GEORGE

(verdattert)

Schon wieder so ein komisches Ding.

SOUND: Türe eines Shuttle öffnet sich mit einem „Wusch“ und metallische Schritte ertönen.

4 7 : VULKANIER: IN

(vornehm, freundlich)

Seid begrüßt, Fremde.

Lebt lang und in Frieden.

48 : JACK

(irritiert, zu George flüsternd)

Sieh mal, George... was für spitze Ohren das Greenhorn hat.

49 : GEORGE

(etwas spöttisch)

Sag mal, Spitzohr... bist du etwa auch vor dem schwarzen Lord drüben aus Mexiko geflohen ?

50 : VULKANIER: IN

(irritiert)

Ich verstehe Sie nicht, Sir ?!

51 : JACK

(misstrauisch)

Deine beiden Kumpels, so ein goldener Ritter und ein zwitschernder Mülleimer, die waren gerade noch hier...falls du die suchst ?

52 : VULKANIER: IN

(irritiert)

Ein goldener Ritter in Begleitung eines Mülleimers ?

(leicht blasiert) Faszinierend !

(autoritär) Nein, meine Herren.

Ich war mit meinem Shuttle auf Mission zu Artimus-6, als eine Raumzeit-Anomalie mich zu einem Rücksprung zwang und ich mit dem Shuttle hier notlanden musste.

Die Relais der Plasma-Phasenkonverter sind dabei in Mitleidenschaft gezogen worden und nun brauche ich auf Silicium basierendes Erz zur Reparatur für den Zeitsprung.

Sie wissen nicht zufällig, wo ich das bekommen könnte ?

53 : JACK

(verdutzt, misstrauisch)

Naja.. äh, ein paar Meilen nördlich von hier ist ein Fort der Armee... und da gibt es auch einen kleinen Saloon... vielleicht haben die da ja was von diesem Fusel, den du brauchst ?!

54 : VULKANIER

(höflich)

Dann werde ich mich dorthin begeben.

Habt vielen Dank für eure Hilfsbereitschaft, Fremde.

Lebt lang und in Frieden.

SOUND: Schritte. Shuttle-Tür schließt mit einem „Wusch“. Shuttle hebt ab und fliegt davon.

55 : GEORGE

(völlig konsterniert)

Jack... ich glaube, wir sollten mit dem Trinken aufhören. Sofort.

56 : JACK

(beipflichtend)

Ja... ich glaube du hast recht, George.

(irritiert)

Was wühlst du denn da in den Satteltaschen herum ?

SOUND: Rascheln von ledernen Satteltaschen. Pferde schnaufen.

57 : GEORGE

(fieberhaft, eifrig)

Ich schreibe alles auf, was wir heute erlebt haben.

Weißt du... bevor ich Cowboy wurde, habe ich mal als junger Spund für eine kleine Zeitung in Laramy gearbeitet und kleine Geschichten geschrieben.

SOUND: Papier raschelt.

58 : JACK

(spöttisch)

Und du meinst, so einen Unfug will irgendjemand lesen ?

Nie und nimmer, George.

Die halten dich nur für einen völlig verrückten Spinner... und mich auch.

59 : GEORGE

(unbeeindruckt)

Mag sein, aber ich las erst vor kurzem, dass es ein neues Literaturgenre gibt.

Der Autor, ein Brite, nennt es „Science Fiction“.

Vielleicht passt es ja dort rein.

60 : JACK

(spöttisch)

Und wie willst du die Geschichte nennen ?

61 : GEORGE

(überlegt, nach einer Idee suchend)

Hhm... (freudig) Ja... „Begegnung in Roswell“ werde ich sie nennen.

Du, vielleicht wird dieser Gott verlassene Wüstenboden hier ja einmal durch meine Geschichte berühmt ?!

62 : JACK

(spöttisch)

Träum weiter, George.

Was ist an diesem Flecken Wüste schon interessant ?

63 : GEORGE

(eifrig, vorfreudig)

Also... „Begegnung in Roswell“.

Von... George Lukasky... 4. Mai, 1851.

... Der goldene Ritter war auf der Flucht vor dem schwarzen Lord, als er in einem riesigen Feuerball vom Himmel auf den Wüstenboden herab stürzte...

SOUND: Musik („Vader“ ähnliches Thema) blendet ein und läuft leise im Hintergrund bei Einsatz „Erzähler“ weiter.

64 : ERZÄHLER : IN

Es sollten noch 100 Jahre vergehen, bevor diese kleine Ecke in der Wüste New Mexico`s durch ähnliche Vorkommnisse, wie sie die beiden Cowboys George und Jack in dieser Nacht des 4.Mai im Jahre 1851 erlebten, Berühmtheit erlangte.

Auch für seine Geschichte, rund um einen goldenen Ritter in Begleitung eines kleinen piependen Mülleimers, die vom Himmel stürzend vor einem schurkischen schwarzen Lord aus dem angrenzenden Mexiko flohen, fand er keine Interessenten... mit Ausnahme von Wärtern diverser Irrenanstalten, vor denen der Cowboy George den Rest seines Lebens Reißaus nehmen musste.

-ENDE-