

**COVER
TO
COME**

4 Editorial

PROSA

6 Das längste Spiel

RAPHAËLLE RED

24 Bei Zeiten

STEFANIE DE VELASCO

60 Es gibt keine Chronologie, nur die Unvollständigkeit der in Arbeit befindlichen Gedanken.

SANDRA GUGIĆ

72 Absolute Liebe

CHRIS KRAUS

Übersetzung: Kevin Vennemann

84 Das Bügelzimmer

DAVID WAGNER

118 Faites vos jeux!

THERESIA ENZENSBERGER

130 Tage zählen

JAYRÔME C. ROBINET

LYRIK

18 Neues Paradies

MELISSA BRODER

Übersetzung: Karen Gerwig

110 Anything not saved will be lost

MIEDYA MAHMOD

COMIC

32 Glamgun

MARIJPOL

90 Kluges Poker

GINA WYNBRANDT

Übersetzung: Simoné Goldschmidt-Lechner

DRAMA

48 Double

MAZLUM NERGIZ

136 Sacred Monsters (Parts of Medea)

NINO HARATISCHWILI

INTERVIEW

98 »Ich stehe jeden Morgen um 3:30 Uhr auf«

CLAUDIA RANKINE

Gespräch und Übersetzung: Fatma Aydemir & Enrico Ippolito

Spiel

Homo oeconomicus oder Homo ludens?

Wenn das Spiel den Menschen definiert, wer definiert dann das Spiel?

Jeder literarische Text baut sich eine eigene Welt, das heißt: hat eigene Regeln, ein autonomes moralisches System, ein Netz von Referenzen und Metaphern. Wer erzählt, spielt Welt. Und nicht selten werden diese Welten zu Fallen. Du tappst rein, aus Naivität, Neugierde, vielleicht aus einem Fluchtinstinkt heraus. Ein verlockendes Versprechen: leichte Texte für schwere Zeiten – Unterhaltung als Erfolgsrezept. Ein Versprechen einzösen wiederum, das klingt nach einer Burde, überhaupt nicht spielerisch. Dann ist es vielleicht doch eher eine Einladung – zum Vergnügen, zur Experimentierlust, gegen die Ernsthaftigkeit, die uns umgibt.

Spiel bringt Leichtigkeit in unliebsame Aufgaben wie Haushalt oder Wissensgewinn. Spielerisches Lernen als Form der Didaktik, die gute Effekte zeigt. Spiel als Aufforderung. In einer von Leistungsdruck und Gewinnorientierung durchzogenen Gesellschaft stellt Spiel den Gegenpol zur Arbeit: *All work, no play*. Oder es winkt als Belohnung: *Work hard, play hard*. Für manche wiederum ist Spiel ein knallharder Beruf: Ob im Sport, auf der Kinoleinwand oder im Zirkuszelt, die Schweißperlen der einen sollen die Langeweile der anderen vertreiben.

Doch wer das Spiel auf das Harmlose und Frivole reduziert, verkennt das Potenzial seines doppelten Bodens. Besonders da, wo Ernst vom Spiel schwer zu unterscheiden ist. Der Twist lauert wie

eine Bedrohung im Plot. Kommt er oder kommt er nicht? Erzählung ist immer auch ein Mindgame, eine mögliche Manipulation. Sprache selbst lädt mit ihrer Mehrdeutigkeit zum Spiel ein. Die Lesenden wählen ihren Pfad, dem sie folgen. Ein und derselbe Text kann dadurch unterschiedlich rezipiert werden. Die Schreibenden als Player – können wir Autor_innen je wirklich trauen? Was ist wahr, was Illusion? Und wie gehen wir mit der Enttäuschung um, wenn wir auf das Game hereingefallen sind? Niemand will ein schlechter Verlierer sein. Es heißt möglicherweise nicht umsonst: Glück in der Liebe, Pech im Spiel.

Auf der anderen Seite ist Schreiben auch ein Gamble – geht der Streich auf, oder entblößt sich der Scam von allein?

Klar, spielen kann man auch allein, doch in Gesellschaft macht es mehr Spaß. *It takes two to tango.*

Wir haben den Tempel verlassen, uns dem Fleisch hingegeben, kamen in Versuchung des Gifts. Und jetzt? Es ist Frühling. *Time to play.* Die Regeln sind offen, wir können nur gewinnen.

**Fatma Aydemir, Enrico Ippolito,
Miryam Schellbach &
Hengameh Yaghoobifarab**

Das längste Spiel

Raphaëlle Red

Vielleicht zielt die Entscheidung des Komitees allein auf den Kontext, und Kontext ist nicht gleich Bedeutung. Es geht um ein Sportereignis, das Menschen in aller Welt im Fernsehen verfolgen. So oder so drängt sich der Verdacht auf, dass Serena, als sie sich über die Regeln des Anstands hinwegsetzt, eben deshalb den Kontext aus den Augen verloren hat, weil ihr Körper, gefangen in Rassenklischees, in Fassungslosigkeit – Code für Schwarzsein in Amerika –, nicht dem Tennisturnier unterliegt, in dem sie steht, sondern der einseitigen Aufkündigung vereinbarter Regeln. Vielleicht fühlt sich Rassismus ganz unabhängig vom Kontext so an – plötzlich sollen die Regeln, nach denen alle anderen spielen dürfen, für dich nicht mehr gelten, und das mit dem Ruf »Das schwör ich dir!« »aus« zu geben, heißt, als verrückt, krass, durchgedreht zu gelten. Unsportlich.

Claudia Rankine, Citizen

Sie musste sich noch am selben Tag entscheiden, was ihr wenig Zeit ließ, das war der Produktion schon bewusst. Aber so etwas müsse man eben richtig wollen, dann wisse man es schnell, und wenn sie sich so unsicher wäre, kein Problem, denn es gab viele, vor allem solche mit einem ähnlichen Profil wie ihrem, die keine Sekunde zweifeln würden. Also bedankte sie sich, legte auf, schlürfte ihren Eiskaffee aus und setzte sich auf die Schaukel auf dem Spielplatz nebenan. Vielleicht war sie mit angestauten Tränen aufgewacht, oder ihr war epoxidhart in der Brust. Sie hatte vom Träumen noch eine Freude übrig, oder sie spürte noch den Phantomschmerz des gestrigen Stoßes im Nacken, die Stimme des fremden Mannes hallte nach, der ihr wieder und wieder zurief, sie nehme zu viel Platz ein auf diesem Bürgersteig oder in diesem Land und möglicherweise insgesamt. Sie sah auf das blaue Fußballfeld und das graue Gitter und die leere Straße und rief die Nummer zurück.

In der Ausschreibung stand es ungefähr so: Die Kandidatin möge konventionell attraktiv sein, aber mit einem Edge; sie möge wütend sein, aber nicht bedrohlich; sie müsse den Eindruck erwecken, dass man ihr den Kopf tätscheln könnte, zugleich aber auch leidenschaftlich und sexy rüberkommen; sie müsse queer-coded sein, aber für ein Mainstream-Publikum noch zugänglich. Oder es stand etwas ganz anderes

da: Die Kandidatin sollte eine unbestimmte Verliebtheit mitbringen, eine unerfüllte Sehnsucht nach einem nur angedeuteten Objekt. Sie sollte beziehungsfähig sein, aber einen Hang zum Unglück haben; notfalls zum Dramatischen greifen, ohne dabei pathetisch zu wirken. Sie sollte selbstbewusst begehrten, aber immer nur so, dass es nicht unanständig wurde. Und ein Gespür dafür haben, wann sie lästig würde, aber nicht vorzeitig an sich zweifeln.

Beim dritten Klingeln ging jemand ran. »Okay«, sagte sie, »ich mach's.« Sie atmete bedrückt ein. »Name?«, fragte es am anderen Ende der Leitung.

*

Was sie sich denn dabei gedacht hat, wird es später vielleicht heißen. Es sei denn, alle schweigen. Möglicherweise gibt es nur noch Stille und Unbehagen, außer in den Kommentarspalten einiger YouTube-Videos. Wie sie es sich jemals anders vorstellen konnte, wird sie später vielleicht gefragt. Ob sie nicht gewusst habe, dass sie für ihr eigenes Wohlbefinden, für ihre eigene Sicherheit verantwortlich war? Dass sie deswegen auch fürs Erhalten der *weißen* Unschuld zuständig ist, würde niemand sagen, es ist etwas zu abstrakt. Also spielen es alle noch mal durch, nur eine Runde zum Aufwärmen, die zählt dann nicht.

*

Das Spiel ist bekannt und beliebt. Es stellt der gesamten Nation brennende Fragen, die im Teaser nach der Wettervorhersage kommen, oder es stellt diese Fragen nur dem Teil der Nation, der es aushalten kann, sie im Fernsehen zu sehen, oder dem Teil, der zu ihrem Bild im Vorspann masturbiert, je nach Mitgliedschaft, je nach Algorithmus. Nach dem Trailer in goldener Frakturschrift: Jeden Sonntag, 11 Uhr. Das Spiel ist eine Gelegenheit, neu zu verhandeln. Keine Schwarze Frau hat es bisher ins Spiel geschafft, oder das stimmt nicht ganz, verkauft sich aber immer gut, oder sie ist eine von vielen, deren Namen man nicht kennt, was vielleicht erklärt, warum sie immer leicht das Gefühl hat, ihren Arsch auf bereits vorhandene Schweißspuren zu setzen. Aber das Spiel mischt die Karten ganz neu. Das Spiel ist eine krasse Opportunity für die Chancengleichheit, betont der Sender immer wieder. Daher auch die öffentlichen Gelder, weil die Nation keineswegs danebensitzt und zusieht, wie Diskriminierung unerklärlich voranschreitet, nein, nein, die Nation setzt sich ein, in diesem Fall für sie, also hat die Nation der Produktion Geld gegeben, damit diese sie ins Fernsehen

holt mit dem Auftrag, Rassismus zu beenden, und vielleicht ist das ein bisschen viel verlangt, und vielleicht ist es ein fairer Preis für die Toleranz, die man ihr entgegenbringt, und spätestens jetzt macht es keinen Unterschied, denn gleich ist es so weit, sie sitzt beim Make-up und hier sagt man Maske, es ist nicht pedantisch gemeint, aber das Spiel baut halt auf Konventionen, und wer sie nicht kennt, muss sie schnellstens erlernen, das kann sie wahrscheinlich gut. Im Spiel, betont die Produktionsassistentin, die sich mit einem strahlenden Lächeln in die Maske geschlichen hat, sind alle für ihre eigenen Gefühle verantwortlich. Die Hand der Produktionsassistentin platziert eine nicht vorhandene Strähne hinters Ohr, sie entschuldigt sich, sie ist halt vertraglich verpflichtet. Dann durchsucht sie sie noch schnell auf spitze Gegenstände, oder vielleicht auch nicht, oder muss ihr leider eine der drei Vapes wegnehmen, vielleicht die mit Blaubeergeschmack.

Die Spieler_innen müssen herausfinden, wer von ihnen als »der Killer« nominiert wurde. Eigentlich ist es offensichtlich, und trotzdem fliegt er nie auf; oder besser, alle sind Killer, oder alle haben schon zu viel mit der Killerfigur geteilt, oder zumindest mit ihr gemein, um sie zu verraten; jedenfalls steht das Publikum verzweifelt oder verständnisvoll oder amüsiert davor.

Oder es ist ein strategisches Überlebensspiel in Teams, und die Spieler_innen müssen Allianzen schließen. Dabei sollen sie darauf achten, »inklusiv« und »intersektional« zu denken, und manchmal sogar zu handeln, sagt die Produktion: gemeinsame Nenner suchen, anstatt die Spezifität der eigenen Position hervorzuheben; nicht spalten, sondern auf verbindende Elemente achten, nicht auf dem Schwarzein herumreiten, nicht vereinsamen, der PoC-Gruppe beitreten, oder jener der Angstgestörten.

Oder es geht doch um die Liebe und den perfekten Match: Wird sie sich mit einer Spielerin paaren, die bell hooks gelesen hat? Wird sie lang genug ihren dummen Ärger und ihren dunklen Neid verstauen können? Wird sie ins Finale kommen, oder doch, wie ihre Vorgängerinnen, zu oft unterbrechen und zu laut auf ihre Version der Geschichte bestehen?

Oder es ist doch eine andere Sendung, und am Ende macht es alles keinen Unterschied, denn ganze Generationen haben sie auf diesen Moment vorbereitet. Sie ist, wie sie an der Schwelle zum Set sitzt und die Choreografie der von einem lokalen Waffenhersteller gesponserten Kameradrohnen beobachtet, der wildeste oder der zivilisierteste Traum ihrer Vorfahren.

Sie hat von der Produktion einen neuen Namen bekommen, damit ihre Rolle im Spiel deutlicher erkennbar wird, einen ausländischeren Namen, was ironisch ist, wo ihre Eltern doch keine Mühe scheut, um ihr einen kulturell losen Namen zu geben, für fotofreie Lebensläufe und Bewerbungen, ja, ziemlich ironisch ist das, doch für Ironie bleibt keine Zeit, denn die Make-up-Artist pinselt schon so an ihr herum, als wäre sie nur eine Hülle, und vielleicht gefällt ihr dieses Gefühl. Vielleicht gibt es eine Foundation in ihrer Hautfarbe, vielleicht auch nicht, das macht ihr etwas aus oder auch nicht, das ist wichtig und auch unwichtig, das ist alles genau das Problem, aber auch dafür ist keine Zeit, das Spiel ist nicht der Ort, um über die Welt nachzudenken, wichtig ist nur, die Regeln zu kennen, die vielleicht an der Wand stehen, oder man hätte sie sich irgendwo aufschnappen müssen.

Oder aber die Produktion hat sich belesen und ist stolz auf das angeeignete Wissen. Genau: Sie verwerfen jeglichen Essenzialismus und setzen sich dafür ein, dass sie sein kann, wer sie mag, und, sollte dies übereinstimmen, wer sie ist. Nur hat sie inzwischen komplett vergessen, wie das gehen soll, und bittet um eine Rolle, denn wenn alle anderen eine bekommen, warum nicht sie? Warum muss sie als Einzige sich erfinden? Die diskriminierungssensible Produktion meint, sie als dominant positionierte Nicht-Spieler_innen können ihr doch keine Rolle schreiben, die ihrer, na ja, Hautfarbe gerecht würde, oder vielleicht sagen sie nicht Hautfarbe, schließlich haben sie sich ja belesen und finden inzwischen auch, dass das zu naturalisierend ist, oder vielleicht ist es ihnen egal, und fürs Spiel ist es eh egal, denn man ist jetzt davon ausgegangen, dass sie sich über diese Freiheit und diese *agency* freuen würde, und so kurzfristig lässt sich keine Person finden, die ihr eben mal ein Leben erschafft. Der zusätzliche Aufwand zur Selbsterfindung wird leider nicht honoriert werden können, denn schließlich handelt es sich dabei eher um einen Gefallen, und man hat nicht erwartet, dass sie sich so wenig darüber freut.

Dann wandert das Spray, das das Make-up oder auch die Maske fixieren soll, auf ihr Gesicht zu.

*

Am ersten Abend trinkt sie viel, lässt ihren Blick schweifen und redet wenig. Sie setzt auf Ausdauer: *Play the long game*, sagt ihr Coach zu Hause, und das hier ist zwar ein anderes Spielfeld, aber vielleicht auch nicht. Es macht keinen Unterschied: sie spielt langsam, spricht bedacht, trinkt so, dass sie nie betrunken ist als die anderen, immerhin sind hier mindestens fünf Kameras pro Raum, aber am ersten Abend trin-

ken sie eh alle viel. Daran spart die Produktion nicht. An den Betten, dem Essen im Gemeinschaftskühlschrank, den Aufwandsentschädigungen, ja; aber nicht am Alkohol. Morgens ist sie als Erste auf der Yogamatte, oder im langen, schmalen Pool, oder bei den Hanteln auf der Veranda. Einige kommen verkatert in die Küche, die Haare in einem losen Dutt, die Beine rot gefleckt in der kurzen Schlafhose. Manchen steht das sehr gut. Sie macht sieben Pull-ups, oder keinen einzigen. Sie kocht Frühstück für alle oder hat es vor und entscheidet sich dagegen, weil sie plötzlich unsicher wird: Was, wenn alle glutenfrei essen oder sie aus Versehen eine Person mit Nussallergie ins Krankenhaus schickt, das kann sie sich nicht leisten, doch nicht an Tag 2; und vielleicht entscheidet dieser Moment über ihren weiteren Verlauf in der Adventure, weil sie dann als ultimative Mommy oder perfekter Caretaker oder einfach hilfsbereit und freundlich in die Geschichte der Staffel eingehen könnte, aber vielleicht auch nicht, und vielleicht wird es als Zeichen von Schwäche gedeutet, oder als ein peinliches Einschreiben in heteropatriarchale Strukturen oder zumindest als eine Reproduktion davon, was vielleicht als empowernd und wiederaneignend, vielleicht aber auch als lächerlich betrachtet wird; und so oder so brummt eine gewaltige Maschine unter ihrem Brustkorb, die sie nicht beruhigt kriegt.

Sie lehnt sich in einer gelben Plastikliege zurück und fühlt das Loch im Rückhalt, da an der ungemütlichen Stelle zwischen ihren Schulterblättern, und über ihr steht der Himmel niedrig und noch geschwärzt von einem Waldbrand, der sie an zu Hause erinnert, an Sandböden und Piniennadeln, aber hier gibt es kein Zuhause oder keinen Grund, sich daran zu erinnern. Die Produktion hat ausdrücklich darum gebeten, Vorgeschichten einzustellen, oder sie hat es von sich aus entschieden; und vielleicht ist es keine gelbe Liege, sondern ein pinkes BagTheBean©-Sitzkissen, auf dem sie ihren Körper verrenkt und versucht, sich zu erinnern, wie gespielt wird, aber das macht alles keinen Unterschied.

Es gibt Regeln darüber, wer mitspielen darf – nämlich alle, die die Regeln beherrschen – und was den Spieler_innen zusteht, nämlich die Regeln. Wenn sie aber dran ist, gibt es oft eine Überraschung, manchmal eine neue Regel, manchmal eine neue Spielerin. Sie will mit der Produktion reden. Sie muss ihnen erklären, dass sie inkohärent handeln, dass sie damit das ganze Spiel bedrohen. Sie ist eigentlich nicht der Typ, der sich so streitet oder sagt, man darf kein +4 auf eine +2 Karte legen. Sie hat irgendwie verstanden, dass sie sich so etwas nicht leisten kann, dass sie nur selten sagen sollte, »Das ist nicht fair« oder »Stopp« oder »Du tust mir weh«. Was nicht bedeutet, dass sie es nie kann, das wäre ja ein abartiger Gedanke, denn sie ist ja auch ein Mensch,

sagt die Produktion. Nur dass sie – wie hat es die Produktion noch mal formuliert? – sich genau überlegen sollte, wann sie vom Skript abweichen will. Und unter keinen Umständen Wände einschlagen. Aber Wände einschlagen ist gar nicht in ihrem Repertoire, und damit kann sie die Produktion beruhigen.

*

In den ersten Tagen ist es überraschend einfach. Sie trägt ein enges Kleid aus Faux-Seide und kommt an die höchsten Ecken im Küchenschrank und taucht und crawlt in Boxershorts von links nach rechts, Unterwasserrolle, rechts nach links; die Unterwasserrolle hat sie sich im Stadtbad beigebracht in den Wochen zwischen der Zusage und dem Flug zum Drehort. Sie spielt ihre Rolle gut: Sie ist nämlich I-N-D-E-P-E-N-D-E-N-T und trägt eine selbst gekaufte türkise Echthaar-Wig, zum Fixieren hat sie sich von der_dem anderen Schwarzen Spieler_in helfen lassen, an dem Tag, an dem klar wurde, eine_r von ihnen beiden würde bald nach Hause gehen, denn in den Prime-Time-Spielen mit hoher Zuschauer_innenzahl kann es nur wenige Tage lang zwei Schwarze geben. Das fanden sie kurz bitter, dann konnten sie darüber lachen, und eigentlich hätte alles gut sein können.

Aber vielleicht ist es der Twerking-Contest am dritten Tag oder die Show, die ihre Exes miteinander auf der großen Love-Bühne liefern, oder es ist die Tatsache, dass ihr Bild und das der_des anderen Schwarzen vertauscht wird, als am Abend alle ihren Killer-Verdacht vor dem Lagerfeuer offenbaren. Vielleicht bricht sie dann endlich einen Gegenstand oder in sich zusammen oder das Vertrauen einer Mitspielerin. Oder ihr fehlt der Mut, oder der Fame, oder doch der legitime Grund. Sie hat ja Verständnis für so vieles, wegen Intersektionalität und so, sie hat dieses menschliche je-ne-sais-quoi, und vielleicht hat sie auch einfach gut gelernt, den Mund zu halten und anderen den Vorrang zu geben.

Sie ist einsam, *that's fine*, bei ihrer Rolle geht es nicht um Geselligkeit oder Charme, sondern um andere Charaktereigenschaften, wie Stärke und Resilienz. Sie fühlt sich ein bisschen fremd, als gäbe es ein kleines Geheimnis in der Sprache, ein vages Zögern im Gefühl, ein Mikroklima, eine Kälte in der Luft zwischen ihr und ihnen; trotz all dem, was sie vereint. Die Produktion hat sie angewiesen, beim Winddown nach der von zwei Spieler_innen initiierten Aerobic-Session ein spontanes Gespräch über Black Lives Matter anzusetzen. Es ist nicht einfach, also inhaltlich natürlich schon, denn sie ist perfekt ausgebildet

und weiß genau, was die nicht-Schwarzen Spieler_innen hören wollen und was sie aushalten werden, bevor sie anfangen, sich ihr abgeneigt zu fühlen, und irgendwann sagen, sie wüssten nicht, warum. Nur ist es nicht einfach, weil sie alle im Kreis liegen und sich dehnen und sie Lias Schweiß riechen kann, und vielleicht heißt sie doch Rita oder noch anders, jedenfalls weiß sie, wie sich ihr schwitziger Oberschenkel anfühlen würde, und sie versucht, den richtigen Moment zu finden, um zu sprechen, doch sie ist umgeben von Lias oder Ritas in Cat-Cows und kann sich begehrend nicht konzentrieren, und die Produktion wird nachher pissed sein, dass sie den Einsatz verpasst hat, aber die Hauptregel war doch, sichtbar horny zu sein, und die anderen müssen sich ja keine solchen Inputs überlegen, können sich konzentrieren auf horny und Hitze, und so richtig fair ist das Ganze deswegen nicht, aber das macht am Ende keinen Unterschied.

Vielleicht geht es noch viele Tage so, oder es eskaliert alles ziemlich schnell. Eines Morgens weigert sie sich aufzustehen. Sie bleibt in ihrem Bett, Top-Bunk, hängt den Arm runter, obwohl sie ahnt, dass das für die Spielerin unter ihr unangenehm ist, so ein baumelnder Arm, ein Teilkadaver neben dem Kopf, und das direkt beim Aufwachen. Sie fühlt in die Matratze hinein, zieht die Beine lang, damit ihr unterer Rücken knackst, es klappt nicht. Sie überlegt kurz zu masturbieren, merkt, dass sie den Kiefer anspannt, versucht, an den Geräuschen zu erraten, ob noch wer im Zimmer ist. Erst denkt sie, dass sie es nicht aushalten wird. Dass sie, spätestens wenn die letzten Spieler_innen aus dem Raum sind, auch aufstehen und ihnen folgen wird. Die zweite Stunde ist die schwerste, es ist still von Menschen, aber so voll von anderen Geräuschen. Es wird weitergelebt ohne sie: Der Ventilator hört nicht auf, sich zu drehen; ein Fenster klappert im Erdgeschoss; sie meint, das Mahlen des Kaffeevollautomaten in der Küche zu hören. Zwischen-durch schlafst sie ein und wacht wieder auf, die Hitze drückt sie tiefer ins Bett. Nach ein paar Stunden röhrt sie sich nicht mal mehr, wenn die Mücken sich auf ihre nackten Waden setzen oder ihren Hals entlanglaufen.

Oder aber sie geht runter in die Küche und isst das Spiegelei, das Rita ihr gemacht hat, es ist kalt geworden, Rita redet auf sie ein, es geht um andere Spieler_innen, und die Kücheninsel füllt sich. Irgendwann sind alle Barhocker aus Regenbogenvinyl belegt. Weitere Spieler_innen kommen rein, alle werfen sie Blicke auf die besetzten Regenbogenvinylbarhocker, niemand möchte stehend frühstücksen und niemand möchte sich dem morgendlichen Gossip entziehen. Und dann ist es wie jeden Morgen: Die Spielerin mit den großen grünen Augen und

den Sommersprossen auf der Nase kommt direkt auf sie zu. Fragt sie, ob sie nicht mal den Platz aufgeben mag, wo sie dort doch schon länger säße. Und vielleicht flirtet sie, vielleicht ist da ein Lächeln, vielleicht flattern ihre Lider. Oder sie legt ihr eine Hand auf den Arm und drückt etwas zu sehr, um unschuldig zu sein, oder ihr Blick droht oder sie fletscht die Zähne. Oder es ist alles gleichzeitig, denn das Verfügen über den Körper und das Verfügen über den Regenbogenvinylhockeck könnten ineinander übergehen, sollte sich die Produktion doch täuschen, und sie wäre hier doch nicht ganz Mensch wie alle anderen.

Und jedenfalls ist es egal, denn an diesem Tag will sie nicht unterscheiden, will nicht verstehen, ob das noch Teil des Spiels ist, ob die Produktion dahintersteckt, wo die Grenze zwischen Begehrungen und Besitz verläuft. Sie weigert sich aufzustehen und sagt, das sei doch nicht fair, warum frage die Grünäugige nicht mal Kai oder Lisa oder Kelly oder Laura oder Avril. Was denn mit ihr los sei, meinen die anderen, während die Grünäugige – sie ist unglaublich schön – anfängt, die Nase zu rümpfen, und ihre Tränen zu kullern beginnen, sie kann das alles so verdammt gut, sie sollte das Spiel gewinnen. Fast ist sie versucht, innezuhalten und sich was abzugucken, aber dieses Weinen, das würde für sie eh ganz anders funktionieren, ihre Rolle ist ja widerständig und stark und resilient. Außerdem gibt es dafür gar keine Zeit, denn die Spieler_innen sind erhitzt und wollen wissen, ob sie denn komplett crazy sei. Vielleicht meint sie das nur zu hören, und vielleicht stimmt es auch. Ihr scheint es, als würden sich einige Spieler_innen freuen über die Bestätigung ihrer Wildnis, als wären sich andere ihrer Gewaltbereitschaft insgeheim sicher gewesen, oder es ist etwas ganz anderes, und so oder so ist es egal, denn außer ihr verstehen alle, dass es doch nur ein Spiel ist, und nehmen nicht so persönlich, was die Produktion vorschlägt, und bleiben in ihrer Rolle; nur sie weigert sich plötzlich aufzustehen, und die grünäugige Spielerin verlässt die Küche, und alle anderen laufen hinterher und werfen nur diese Blicke zurück, Ekel, Begehrungen, Wut, Angst, Selbstgerechtigkeit, denn sie halten sich an die Regeln. Oder aber die anderen sind voller Verständnis, denn sie kennen das auch, auch sie fühlen sich mal ausgeschlossen, und manchmal ist es leicht zu meinen, dass die ganze Welt es auf Eine absieht, und sie haben so viele eigene Anekdoten zu teilen, dass sie das ganze Gespräch davontragen. So oder so leert sich die Küche, und sie bleibt allein zurück.

Und vielleicht ist dieser Tag heute oder er kommt noch oder sie erinnert ihn von ihrem Sterbebett aus als einen der besten ihres Lebens.