

Tag 08 GoDi 02 - Jesus ist stärker als der Tod

Charaktere

- **ARIA** (Allein und verloren, gerät in akute Gefahr)
 - **SAMUEL** (Sucht nach Aria, wird zum Beschützer)
 - **MAYA** (Anführerin in der Krise)
 - **KARL** (Kartenwürfel-Träger, sucht logische Erklärungen)
 - **DIEGO** (Emotional geöffnet, macht sich Vorwürfe)
-

Handlung

SZENE 1: ARIA IN GEFAHR

Links auf der Bühne: Dichter Dschungel in der Nähe des Tors. ARIA sitzt erschöpft auf einem Stein, sieht sich verzweifelt um.

ARIA (rufend, aber schwach)

Maya? Diego? Karl? Wo seid ihr nur?

Sie steht auf, geht unsicher ein paar Schritte

ARIA (zu sich selbst)

Ich hätte nicht allein zurückbleiben sollen... ich hätte schneller sein müssen...

Plötzlich ein lautes, bedrohliches Knurren aus dem Dickicht

ARIA (erschrocken, dreht sich um)

Was... was war das?

Ein wildes Tier (Schattensilhouette oder Kostüm) tritt aus dem Gebüsch hervor, fixiert Aria mit leuchtenden Augen

ARIA (panisch, weicht zurück)

Oh nein... bitte... geh weg!

Das Tier nähert sich langsam, Aria ist gegen einen Baum gedrängt

ARIA (verzweifelt)

HILFE! JEMAND! HILFT MIR!

In diesem Moment tritt SAMUEL aus dem Wald hervor

SAMUEL (ruhig aber bestimmt)

Aria! Geh langsam rückwärts zu mir.

ARIA (erleichtert)

Samuel! Du bist gekommen!

SAMUEL (stellt sich schützend zwischen Aria und das Tier)

Bleib hinter mir. Alles wird gut.

Das Tier knurrt bedrohlicher und macht Anstalten anzugreifen

SAMUEL *(zu Aria, ohne sich umzudrehen)*
Aria, lauf! Such die anderen! Ich halte es auf!

ARIA *(ängstlich)*
Aber... aber was ist mit dir?

SAMUEL *(eindringlich)*
LAUF! JETZT!

Das Tier springt auf Samuel zu. Aria rennt panisch weg, hört hinter sich Kampfgeräusche, Knurren, einen Schmerzensschrei

ARIA *(während sie läuft, dreht sich einmal um)*
Samuel!

Sie sieht nur noch Schatten und Bewegung, dann Stille. Das Tier ist verschwunden, Samuel auch

SZENE 2: DIE VERZWEIFELTE SUCHE

Rechts auf der Bühne: Holzbrücke. MAYA, KARL und DIEGO kommen von verschiedenen Seiten, suchen

MAYA *(rufend)*
Aria! ARIA! Wo bist du?

KARL *(untersucht den Boden)*
Hier sind Spuren... Fußabdrücke...

DIEGO *(besorgt)*
Das sind Arias Schuhe! Sie war hier!

MAYA *(hoffnungsvoll)*
Dann ist sie in der Nähe! Aria!

KARL *(entdeckt weitere Spuren)*
Wartet... hier sind noch andere Spuren. Größer... das könnte Samuel sein.

DIEGO *(erleichtert)*
Samuel! Wenn er bei ihr ist, dann ist sie sicher!

MAYA
Samuel! SAMUEL! Seid ihr da?

Stille

KARL *(verwirrt)*
Warum antworten sie nicht?

In diesem Moment kommt ARIA von der Seite gelaufen, völlig verzweifelt, tränenüberströmt

ARIA *(schluchzend)*
Maya! Karl! Diego!

MAYA *(läuft zu ihr)*
Aria! Gott sei Dank! Wo warst du?

ARIA *(bricht zusammen)*
Samuel... Samuel ist...

DIEGO (*besorgt*)

Was ist mit Samuel? Wo ist er?

ARIA (*weinend*)

Er ist... das Tier... er hat mich gerettet, aber...

KARL (*versucht zu verstehen*)

Welches Tier? Aria, was ist passiert?

ARIA (*verzweifelt*)

Ein wildes Tier hat mich angegriffen! Samuel kam und... und er stellte sich zwischen mich und das Tier...

MAYA (*ängstlich*)

Und dann?

ARIA (*schluchzt heftiger*)

Er sagte, ich soll laufen... und dann... dann hörte ich Kampfgeräusche... und einen Schrei...

DIEGO (*ungläubig*)

Du meinst...?

ARIA (*nickt verzweifelt*)

Das Tier hat ihn angegriffen! Ich bin weggelaufen und habe ihn allein gelassen! Es ist meine Schuld!

KARL (*schockiert*)

Nein... das kann nicht sein...

MAYA (*versucht zu trösten*)

Aria, das ist nicht deine Schuld...

ARIA (*selbstanklagend*)

DOCH! Wenn ich euch nicht verloren hätte... dann wäre Samuel nicht in Gefahr geraten!

DIEGO (*niedergeschlagen*)

Das ist auch meine Schuld. Ich bin von der Gruppe weggelaufen...

ARIA (*unterbricht ihn heftig*)

NEIN! Es ist MEINE Schuld! Samuel ist meinetwegen gestorben! Er hat sich für mich geopfert!

Alle stehen betroffen da

Regieanweisungen

- **Bühnenbild:** Links dichter Dschungel mit Versteckmöglichkeit für das "Tier", rechts Holzbrücke mit natürlichen Spuren-Markierungen auf dem Boden
- **Soundeffekte:** Bedrohliches Tierknurren, Kampfgeräusche (aus dem Off), Schmerzensschrei, Stille nach dem "Kampf", mystische Klänge beim Würfel-Leuchten
- **Licht:** Dramatisches Licht für die Tier-Szene, gedämpftes Licht für die Trauer-Szenen, punktuell Spot-Licht auf den leuchtenden Würfel, hoffnungsvolles aber unsicheres Licht zum Ende
- **Requisiten:** Tier-Kostüm oder Schattensilhouette, Kartenwürfel mit LED-Beleuchtung, Spuren-Markierungen für den Boden
- **Besondere Effekte:**

- Tier-Angriff sollte mehr angedeutet als gezeigt werden
- Samuels "Verschwinden" erfolgt im Schatten/Off-Stage
- Würfel-Leuchten muss timing-genau und mystisch wirken
- Cliffhanger benötigt perfektes Zusammenspiel von Licht, Sound und Schauspiel

- **Schauspiel-Hinweise:**

- Arias Verzweiflung und Schuldgefühle müssen authentisch und nachvollziehbar sein
- Gruppendynamik zeigt echte Trauer und gegenseitige Unterstützung
- Der Hoffnungsschimmer am Ende darf nicht zu optimistisch wirken
- Parallele zur Kreuzigung/Auferstehung sollte subtil mitschwingen