

Wow. Er hatte wirklich *Wow* gesagt.

Simone Dreyer legte Notizbuch und Stift auf den Tisch, zog den Haarreif aus den Haaren, schüttelte sie aus und lehnte sich im Sessel zurück. Sie saß im vorderen Bereich des balkonartigen Starbucks-Cafés, gleich an dem gläsernen Geländer. Vor ihr öffnete sich die weite, lichte Halle des Düsseldorfer Flughafens. Läden, Ein- und Ausgänge, Abfertigungsschalter und Wechselstuben lagen ihr praktisch zu Füßen, Rolltreppen und schimmernde Säulen hoben sich aus dem Gewimmel, und direkt gegenüber schwebten die Züge des SkyTrain vorbei, der automatischen Schwebebahn, die Simone bei der Ankunft in Düsseldorf so fasziniert hatte.

Aber Simone hatte keinen Blick dafür übrig. Statt der Menschen, die zwei Stockwerke tiefer zu Flugsteigen hasteten, Gepäck auf Rollwagen wuchteten oder ungeduldig auf Anzeigetafeln starrten, sah sie Bobby Blombergs Gesicht vor sich. Rund, bleich, verschwitzt, von schütterem Haar eingerahmt – überhaupt nicht ihr Typ –, aber die hellen Augen strahlten sie an, die dünnen Lippen öffneten sich, und durch die Lautsprecheransagen, das Klapper von Tablets, das Zischen der Kaffeemaschine und das Geschwätz der Menschen hindurch hörte sie deutlich seine Stimme.

*Wow.*

„Ist hier noch frei?“

Ein Mann zwängte sich an ihr vorbei, ohne ihre Antwort abzuwarten, stellte seinen Kaffeebecher neben ihrer Handtasche auf den Tisch und senkte seinen massigen Körper in den Sessel, der zwischen ihr und dem Geländer stand.

Simone zog die Tasche zu ihrer Seite des Tisches und steckte den Haarreif hinein. Zugleich warf sie einen flüchtigen Blick auf den Mann: Anzug mit Weste, graue Haare, mindestens fünfzig.

Durch die breite Stirn und den eckig gestutzten Bart wirkte sein Gesicht hart und kompakt. Irgendetwas an ihm schlug tief in ihrem Innern eine Saite an, aber der Eindruck war so flüchtig, dass sie ihn sofort wieder vergaß. Der Mann sah an ihr vorbei, als wäre sie nicht vorhanden. Anscheinend behielt er den Eingang im Auge. Vielleicht wartete er auf jemanden.

Simone sah auf die Uhr. Viertel nach elf. Seit einer Stunde saß sie schon hier und hatte noch keinen einzigen Einfall notiert. Entschlossen schob sie die Ärmel ihrer Bluse bis zu den Ellbogen hinauf, schlug die Beine unter dem Rock übereinander und griff nach dem Notizbuch und dem Stift, den Bobby Blomberg ihr eigens für diese Arbeit anvertraut hatte. Es war ein Digitalstift, eine ganz neue Erfindung: Man konnte damit schreiben wie mit einem gewöhnlichen Kugelschreiber, aber wenn man dabei Spezialpapier wie das in diesem Notizbuch benutzte, speicherte der Stift alles ab, was man zeichnete oder schrieb. So dass man es später in den Computer übertragen konnte.

Später, das hieß: am Montag. In fünf Tagen. Wenn Simone aus London zurück war. Bis zum Montag sollte sie die Tunnelzene ausgearbeitet haben. Ihre erste Aufgabe für D-Games. Am Montag musste sie Bobby Blomberg beweisen, dass er sich nicht in ihr getäuscht hatte. Dass sie der Sache gewachsen war. Dass aus ihr ein guter Spieleentwickler werden würde, auch wenn sie jetzt, am Mittwoch, noch nichts von Computerspielen verstand. Bobby Blomberg traute ihr das zu. Er glaubte an sie. Das hatte er ihr gesagt. Also würde sie auch an sich glauben. Sie schloss die Augen. Sie würde sich jetzt ganz und gar auf die Tunnelzene konzentrieren ...

*Wow.*

So hatte noch niemand reagiert, wenn sie sich vorstellte. In all den Monaten nicht, in denen sie ein Londoner Theater nach dem anderen abgeklappert hatte. Seit dem Abschluss ihrer Ausbildung an der *Actors' School* hatte sich Simone um jede – wirklich jede – Rolle beworben: kleine, große, komische, tragische,

unterhaltsame, experimentelle. Aber nie hatte sie nach dem Versprechen etwas anderes zu hören bekommen als: „Danke, wir melden uns dann.“

Und es hatte sich nie jemand gemeldet.

Mit jedem Fehlschlag war ihr Selbstbewusstsein weiter geschrumpft, und die Zweifel, die sie schon während der Ausbildung manchmal überfallen hatten, waren immer größer geworden. Sie fragte sich, ob sie überhaupt das Zeug zur Schauspielerin hatte. Sicher, die Aufnahmeprüfung der *Actors' School* hatte sie geschafft – aber lag das nicht nur daran, dass ihre Mutter so enthusiastisch mit ihr gearbeitet hatte? Helena Dreyer war selbst Schauspielerin gewesen, sie hatte eine vielversprechende Karriere in England aufgegeben, um Simones Vater zu heiraten und mit ihm nach Deutschland zu gehen. Als Simone ihr erzählt hatte, sie wolle sich bei der *Actors' School* bewerben, hatte sie vor Rührung feuchte Augen bekommen, und auch in den schwierigsten Zeiten während der Ausbildung hatte sie es immer wieder geschafft, Simone durch ihre Begeisterung zu beflügeln. Aber jetzt half alle Begeisterung, alle Zuversicht, alles Zureden nicht. Es gab ihr einfach niemand eine Rolle.

„Du hast nicht genügend Power“, hatte eine Freundin aus der *Actors' School* schließlich offen zu ihr gesagt. „Nicht genügend Präsenz. Es ist nicht so, dass du schlecht spielst – du kannst dich sogar richtig gut in deine Rollen einfühlen –, aber du bist nicht mit vollem Einsatz dabei. Ein Teil von dir scheint sich immer zu fragen: Wie komme ich hier heil wieder raus? Und das merken die Leute.“ Und nicht unfreundlich hatte sie ergänzt: „Vielleicht solltest du dir mal überlegen, ob es wirklich *dein* Traum war, Schauspielerin zu werden.“

Das Problem war nur: Welche Alternativen gab es? Simone hatte sonst nichts gelernt. Ihre Mutter verdiente als Dolmetscherin und Sprachlehrerin zwar recht gut, konnte ihr aber nicht noch eine Ausbildung finanzieren. Und sie selbst hatte kein Geld. Sie war vierundzwanzig und konnte sich nicht einmal eine eige-

ne Wohnung leisten, erst recht nicht im teuren London. Sie brauchte Arbeit. Sie brauchte dringend ein Engagement. Es war ein Teufelskreis.

Sie war fast verzweifelt, als sie von D-Games hörte, einer kleinen Düsseldorfer Firma, die Computerspiele entwickelte. Alexa Schmitz, eine alte Freundin ihrer Familie, kannte zufällig den Besitzer und wusste, dass er gerade ein neues Projekt plante, bei dem reale Schauspieler als Vorlagen für Spielfiguren benutzt werden sollten.

Während der Schulzeit hatte Simone so manchen Nachmittag mit Computerspielen vertrödelte. Außerdem war sie so weit, dass sie alles versucht hätte. Und sie war in Düsseldorf geboren, sie und ihre Mutter waren erst nach London gezogen, als Simone elf war, ein halbes Jahr nach dem Tod ihres Vaters. Auch danach hatte ihre Mutter darauf geachtet, dass ihr die Sprache ihres Vaters nicht verloren ging, deshalb merkte man Simonens Deutsch die Jahre in England kaum an.

Also bewarb sie sich bei D-Games. Man lud sie zum Vorsprechen ein, Alexa bot ihr an, bei ihr zu übernachten, Simone flog nach Düsseldorf und fand sich am Dienstag um elf Uhr vormittags bei D-Games ein.

Die Räume der Firma lagen im ehemaligen Handelshafen in einem neuen, gläsernen Gebäude nicht weit vom alten Zollhof. Außer Simone waren noch fünf andere junge Leute da, drei Frauen und zwei Männer. Stumm und nervös saßen sie in einem abgedunkelten Raum auf harten Stühlen, einen Bogen Papier mit der Überschrift *Portal der Zeit* und acht Zeilen Text auf den Knien, und versuchten, sich ihre Ungeduld nicht anmerken zu lassen.

Um viertel vor zwölf stürmte Robert Blomberg herein – Bobby, wie er von allen genannt wurde. Ihm folgten die pummelige rothaarige Frau, die den Text verteilt hatte, und ein junger Mann mit runder Brille und völlig zerwühlten Haaren.

„Kann’s losgehen?“, begrüßte Bobby Blomberg sie. Er stellte sich mitten in den Raum, fuhr sich mit der Hand über den Hals

und zerrte dann mit dem Zeigefinger am engen Hemdkragen – eine typische Geste, wie Simone schnell herausfand. „Schalt endlich ein, Lia, ja?“

Lia, die Rothaarige, ging zu einem Tisch voller Kabel, Bildschirme und Tastaturen. Ein Projektor leuchtete auf und warf bunte Farbflecken auf Bobbys Hosenbeine und die leere Wand hinter ihm. Bobby trat aus dem Licht, und die Flecken verwandelten sich in ein Bild: ein Tunnel durch rotbraunen Fels, Pflüzen, rostige Gleise, alte Stromkabel an den Wänden.

„Euer Setting“, sagte Bobby Blomberg. „Ein alter U-Bahn-Schacht. Die Hauptfigur bei *Portal der Zeit* ist ein Mann, er und seine Partnerin sind auf der Flucht. Außerdem suchen sie den versteckten Zugang zu einem unterirdischen Labor. Dabei sprechen sie den Dialog. Fertig?“ Ungeduldig winkte er zwei Bewerber zu sich, einen Mann und eine Frau. „Das muss nicht filmreif sein. Ihr sollt nur zeigen, wie gut ihr in die Szene reinkommt. Das Feeling muss stimmen. Alles klar? Lia nimmt auf.“

Er trat beiseite.

Einen Moment lang standen die beiden nur da und sahen sich an. Simone konnte es ihnen nachfühlen. Wie sollte man aus diesen vagen Hinweisen etwas machen? Kein Wort darüber, was schon passiert war oder wie die beiden Charaktere zueinander standen. Und dann die Projektion. Das sollte ein Bühnenbild sein? In dem Licht war die weiße Hose der Frau schlammig braun, der Mann hatte grüne Flecken auf dem Gesicht, und die Schatten der beiden reichten bis zum Ende des Tunnels und hinauf zu dem Lüftungsgitter in der Decke. Diese Leute hatten nicht die geringste Ahnung davon, wie man mit Schauspielern arbeitete. Konkurrenz hin oder her, Simone hatte Mitleid mit ihren beiden Kollegen.

Die Frau fasste sich zuerst. Simone sah förmlich, wie sie dachte: Jetzt oder nie. Sie rückte ein wenig von dem Mann ab, blickte angespannt erst nach links, dann nach rechts, ging zielstrebig auf die Wand zu und tastete sie mit beiden Händen ab ...

Und mit einem Schlag *war* da ein Tunnel. Was Simone sich immer erträumt hatte und was ihr doch nie gelungen war – diese Frau schaffte es mit wenigen Gesten. Sie verwandelte das alberne Bild in den Schauplatz eines Dramas. Man spürte den schweren Fels, der auf der Tunneldecke lastete. Man roch die feuchte, dumpfige Luft. Man hörte Wasser in Pfützen tropfen, die Schritte der Frau tappten über den Boden, leicht und schnell, und ihre Hände strichen raschelnd über den Fels – erst hier, dann dort, dann lief sie hinüber zur anderen Seite ...

Simone bemerkte, wie sich die beiden anderen Schauspielerinnen ansahen, und wusste genau, was sie dachten: Den Job können wir vergessen. Dagegen kommen wir nicht an.

Der Mann stand immer noch an derselben Stelle und beobachtete seine Partnerin so fasziniert wie alle anderen. Jetzt drehte sie sich zu ihm um. „Such du da drüben!“

Gehorsam setzte er sich in Bewegung und tat ebenfalls so, als würde er Wände abtasten. Doch so genau er seine Partnerin auch imitierte, bei ihm funktionierte es nicht. Seine Bewegungen waren zu hölzern, und er stand viel zu steifbeinig da. Man glaubte ihm nicht, dass er etwas suchte. Die Illusion bekam einen Sprung.

„Text!“, rief Bobby Blomberg. „Kommt schon, Text!“

Der Mann ließ augenblicklich die Hände sinken, als könnte er nicht gleichzeitig handeln und reden. „Wonach suchen wir eigentlich?“

„Nach einem Mechanismus, der die Tür zum Labor öffnet.“ Die Frau ging ein paar Schritte weiter. „Doktor Gasparin muss ihn getarnt angebracht haben, damit seine Konkurrenten sich nicht ohne sein Wissen ins Labor schleichen können ...“ Sie reckte sich nach oben, als wollte sie auf einen Sims greifen. Doch auch ihre Gesten wirkten jetzt steif. Ihr Partner sah ihr nur noch zu. Die Szene zerbröckelte immer mehr.

„Denn er wusste ja, dass sie alles tun würden ...“ Die Frau geriet ins Stocken und drehte sich zu ihrem Partner um. „... alles