

SPACE STORY

von Judith Vogt

Anfangs habt ihr noch darauf gewartet, dass sie euch abholen. Dass sie eine Rakete schicken, ein Shuttle – oder dass der Weltraumlift in die Umlaufbahn wieder instandgesetzt wird. Ihr habt Monate gewartet, ein Jahr, noch länger, bis die Erste von euch gesagt hat (ich glaube, das warst du): „Die kommen eh nicht zurück.“

Das „eh“ war das, was es so endgültig machte. Als wäre es von Anfang an klar gewesen, bei eurem Abschied vor anderthalb Jahren, dass die Erwachsenen „eh“ wissen, wo es hingehet, wie es weitergeht. Und es euch nicht sagen, weil es euch nicht einschließt.

Ihr hättet versuchen können, in eurer Heimat zu bleiben. Ist es nicht noch unsicherer, hinaus in die Leere zu starten? Und trotzdem, ihr habt alle diesen Gedanken gefasst. Erst einzeln, für euch. Nachts, wenn ihr aus euren Fenstern den Blick der blinzelnden Sterne erwidert habt. Dann habt ihr es so dahergesagt. Du hast deiner besten Freundin gesagt, dass es noch Prototypen gibt, in der Maschinenhalle auf Atoll Vierzehn. Und du hast deinen Mitbewohnern gesagt, dass du weißt, auf welchem Rechner die Pläne gespeichert sind. Du hattest das Passwort dazu – es war dein Geburtsdatum, denn der Rechner hatte deiner Mutter gehört. Die Ältesten von euch konnten die Fertigungsanlage bedienen. Die Schmalsten sind mit Schweißgeräten in die schwierigen Ecken. Ihr beide kanntet euch mit dem bioponischen Gewächshaus aus, das ohnehin aus der alten Raumstation stammt.



Du hattest den Überblick über das, was ihr von den Schrottplätzen, die ganze Inseln bedecken, noch gebrauchen konntet. Und du hast herausgefunden, dass in der alten Basis noch Raketenstufen lagerten aus der Zeit vor dem Weltraumlift. Du hast organisiert, was ihr mitnehmt, abgespeichert auf Datenträgern. Du hast ausgerechnet, wie viele Nährstoffe erzeugt werden müssen, damit es reicht. Und du hast das Protokoll geschrieben und die Bilder gemacht – den Bericht wolltet ihr hierlassen, falls sie doch noch zurückkommen. Und alle zusammen habt ihr angefangen, in Worte zu fassen, wie es sich anfühlt zu gehen. In Aufbrechen steckt ein Bruch, und ihr müsst genau das tun, ihr müsst mit der Welt brechen, die die Heimat für eure Kindheit war.

Denn jetzt ist es so weit. Wie die ersten Raumfahrenden der Erde wisst auch ihr alle genug über eure Konstruktion, um euch zu fühlen, als hättet ihr euch lebendig auf eine Bombe geschnallt. Der Ritt auf der Kanonenkugel – und wenn ihr falsch liegt, wenn ihr nicht korrekt gerechnet und geplant habt, wenn es sich herausstellt, dass ihr einfach nicht genug wisst, ja, dass ihr eh zu jung wart für diese Unternehmung ... dann wird es ganz schnell vorbeisein.

Ihr seid alle auf euren Plätzen, wisst genau, was zu tun ist. Du hast den Eindruck, was sich zuerst ändert, ist der Geschmack der Luft. Alles riecht metallisch und ein bisschen auch nach Angst – und es ist vielleicht Einbildung, aber riecht es nicht auch nach Treibstoff, hier drinnen?

Du hast die Augen auf die Systemchecks gerichtet, aber eigentlich gelten deine Gedanken dem, was du hörst: erst der Countdown – ohne, dass es ein Houston gibt, denn ihr alle seid hier drin. Und dann die Zündung, ein gewaltiges Dröhnen, das du mit dem ganzen Körper hörst und das das Klappern deiner Zähne übertönt.



Du bist in der dritten Sitzreihe mitsamt Raumanzug in deinem Sitz festgeschnallt, um dich herum all die anderen. Es war ganz schön schwierig, euch alle zu sichern, auch die Kleinsten. Als die Rakete sich in Bewegung setzt, scheint dein Anzug sich fest um dich zu legen, als würde sich eine warnende Hand auf deinen Arm legen, oder hunderte warnende Hände, immer enger, bis du denkst, sie wollen dich nicht warnen, sondern ersticken. Doch als es unerträglich wird, lassen sie los und treten zurück und lassen dich frei.
Euch frei.

Der Planet hat das Schiff, das ihr gebaut habt, freigelassen. Die Leere heißt euch willkommen, hebt euch höher, immer höher. Du bist an den Kontrollen der Raketenstufe, und obwohl das winzige Bullauge euch irgendwann den Kosmos zeigen soll, siehst du da draußen momentan nur Feuer – und dann die funkenschlagenden Verstrebenungen, als die Stufe sich löst und verlöschend hinter euch in den niedrigen Orbit fällt. Doch als ihr gerade aufatmen wollt: Notfalleuchten, überall im Schiff! Geräusche machen sie nicht, ihr habt entschieden, dass euch bei einem Notfall nicht auch noch die Ohren klingeln sollen. Aber überall leuchtet es rot, hundert Rhythmen tanzen mit dem Tod.

Ihr spürt, dass die Rakete schlingert, als würde eine Bremsdüse fehlzünden. Mit der Sauerstoffsättigung stimmt irgendwas nicht, sofort schalten eure Anzüge auf Notversorgung. Die Rotationsmechanik für die Ebene mit der künstlichen Schwerkraft meldet Fehler. Die Aufzüge in den Maschinenraum blockieren. Und das künstliche Sonnenlicht der Hydroponik-Anlage leuchtet grün, die einzige Farbe, die Pflanzen nicht aufnehmen können!



Die Rakete trudelt durch die Umlaufbahn, und du sprichst es aus: „Das ist Sabotage! Jemand muss absichtlich alle möglichen Systeme beschädigt haben!“

„Können wir noch umkehren?“, fragst du.

„Sollen wir das etwa alles reparieren?“ Du klingst nicht, als würdest du daran glauben.

Ihr seht euch an, alle, die im selben Raum sind, tauschen unbehagliche Blicke. Dann gestehst du: „Ich habe ein Teil aus dem Aufzug ausgebaut. Aber es ist doch nur eine Kleinigkeit. Ich hab es hier bei mir.“

Und du nickst. „Ich hab eine falsche Zeile in die Programmierung der rotierenden Ebene eingebaut. Aber ich kann es wieder rückgängig machen.“

Und du sagst: „Ich hab das Pflanzenlicht sabotiert.“

Fast wärt ihr in Lachen ausgebrochen, würden die Notfalleuchten euch nicht daran erinnern, wie ernst die Lage ist. Ihr alle habt eine Kleinigkeit sabotiert, habt einen einzigen winzigen Zweifel in dieses Schiff eingebaut, zusammen mit euren Hoffnungen, Plänen und Erinnerungen. Ein einziger Zweifel wäre kaum aufgefallen, doch jetzt erinnert überall roter Alarm an eure Unsicherheit. An eure Angst. An euer Heimweh.

Du schaltest den Alarm aus und stattdessen die Sprechanlage an, sodass du im ganzen Schiff zu hören bist: „Die Rakete kann umkehren. Es wird keine schöne Landung, wir werden im Meer notwassern müssen, aber – vielleicht sollten wir zurück.“

„Oder wir reparieren, was wir verbockt haben“, wirfst du ein und hast schon einen Werkzeugkasten aus der Verankerung unter dem Sitz gezogen.

Die Rakete macht einen schlingernden Satz, wie ein Capylpaka, das ein Raubtier loswerden will. Und damit legt sie sich schräg, und ihr alle könnt aus den Bullaugen sehen.



Euren Planeten, dort unten. Die vielen kleinen braunen und grünen Inseln, verloren auf einem Meer, das so blau ist, dass es an den tiefsten Stellen fast violett wirkt. Die grünlichen Wolken darüber, die euch immer schlechter vor den Sonnenflares geschützt haben. Vermisst ihr jetzt schon den Wind auf der Haut? Sehnt ihr euch jetzt schon nach den Rufen der Reptögel über dem Meer? Schmerzt der Gedanke, dass eure Füße wohl zum letzten Mal in Sand und Meerwasser standen? Quält euch jetzt schon, dass es hier niemals so still sein wird wie die Nächte auf den Inseln? Ihr könnt umkehren.

Jede einzelne Sabotage war nur eine Kleinigkeit, die vielleicht nie aufgefallen wäre. Alle Sabotagen zusammen sind euer geballter Zweifel, eine Faust, die euch zurückzieht in die Schwerkraftumarmung.

Aber dann schnallst du dich ab, um dich an die Konsole zu setzen und den Code zu reparieren. Die Hydroponik-Beleuchtung lässt sich schnell beheben. Die Düse, die den Antrieb schlingern lässt, ist ein ungünstiges Zusammenspiel von Zweifeln, aber als ihr erst den Aufzug wieder in Betrieb genommen habt, könnt ihr im Maschinenraum auch das reparieren. Nach und nach erlischt eine rote Signallampe nach der anderen. Das Schiff ist wieder auf Kurs, folgt einem mittleren Orbit um den Planeten, um sich am richtigen Punkt hinaus ins Sonnensystem zu katapultieren. Und als es so weit ist, sind eure Zweifel nicht ganz verschwunden – das eh nicht! – aber ihr könnt sie miteinander teilen und gemeinsam aushalten. Du übernimmst das Steuer, als der Punkt kommt. Du nickst ihr zu, und du lächelst sie an. Und du zeigst ihr einen Daumen nach oben. Die Nase der Rakete hebt sich, der Schub löst euch aus der Umlaufbahn.

Eure Heimat liegt hinter euch. Oder vor euch?
Oder befindet ihr euch mittendrin?
Ihr seid auf dem Weg, es herauszufinden.

