

[Oh, Johnny in wenigen Sätzen]

Durch einen Unfall verbindet Johnny Tod mit beruflichem Erfolg und mordet sich mit seinem besten Freund und Komplizen Phil die Karriereleiter empor. Nachdem sich John und Phil in die gleiche Frau verlieben und er seinen Freund umbringt, ändert die Diagnose einer Schizophrenie einfach alles und alle Morde scheinen nie geschehen zu sein. Doch dann kehrt Phil zurück, die reale Welt entpuppt sich als Zwischenwelt und Johns alter Ego ist ein Dämon, der diese jenseitige Welt in ein Fegefeuer verwandeln möchte. Als John dann wieder auf die Erde stürzt, steht sein Entschluss fest: Er muss Leben retten, um wieder in die Zwischenwelt zu gelangen, seine große Liebe zu retten und nebenbei das ewige Fegefeuer aufzuhalten.

[Exposé]

Akt 1: Im Hier und Jetzt erhebt sich eine neue Spezies - ein noch nie dagewesener Psychopath und Serienkiller: John Stephom. Doch zunächst war John ein ganz normaler Mensch mit zugegebenermaßen schlechter Ausstrahlung und merkwürdigen Verhaltensweisen. Aus diesen Gründen fand er auch keinen Job. Nach seiner letzten Absage beobachtet er den brutalen Unfall einer Fensterputzerin. Ihn fasziniert dieses Ereignis. Als sich neben den schaulustigen Mitarbeitern auch die Personalsekretärin Silvia Roche um ihn versammelt, erhält er versuchsweise den Job der verstorbenen Fensterputzerin. In seinen ohnehin schon durchtriebenen Kopf setzt sich der paradoxe Gedanke fest, dass er beruflichen Erfolg und Aufstiegschancen nur dann erreicht, wenn das übergeordnete Personal stirbt. Also plant er seinen ersten Mord und holt seinen besten Freund Phil mit ins Boot. Zunächst scheint Phil das gute Gewissen des Duos zu sein. Da John ihn aber überredet und sich dadurch selbst in die blutigen Ansichten verbeißt, verstärken Phils Gewissensbisse das Vorhaben nur. Zusammen töten John und Phil den neuen Hausmeister, indem sie ihn durch einen Aufzugs-Defekt zerquetschen. Zuvor hatte John die Personalmanagerin und den Hausmeister beim Liebesspiel beobachtet und aufgezeichnet. Die Beförderung erhofft er sich durch Erpressung. Doch der Personalsekretärin Silvia Roché scheint die Erpressung wenig auszumachen. Umso sonderbarer ist, dass sie in John ein verstecktes Potenzial entdeckt und trotzdem auf seine Forderung eingeht. Sein erster Plan ist somit aufgegangen und seiner Mordserie steht nichts mehr im Wege. Oder doch? Sein erster Mord scheint nicht völlig spurlos. Der Kommissar Johannes Miller nimmt John ins Visier. Während den Vorfällen ermittelt dieser und kommt Johns Geheimnis immer näher. Später stellt sich heraus, in welcher Art von Firma er beschäftigt ist. Es handelt sich um ein erotisches Call-Center und die Vertriebsstelle von Sex-Spielzeugen. John verliebt sich in das Telefon-Mädchen Linda. Es entsteht eine zugleich beunruhigende sowie romantische Beziehung. Auch Phil trifft sich mit einer Frau. Ihr Name ist Viola und sie ist der absolute Durchschnitts-Mensch. Neben ihren Morden kosten John und Phil also ein Stück der normalen Realität. John hat schon den nächsten Plan. Ohne Phil aufzuklären, fahren sie gemeinsam auf eine Hochzeit. Phil beobachtet die kleine Trauung, als John die Hochzeit plötzlich mit einer Kettensäge sprengt. Als John fast von mehreren mutigen Männern überrumpelt wird, hilft Phil bei dem Blutbad. Die Braut, der Bräutigam, der Pfarrer, eine alte Frau, 3 Männer und die Band bleiben zerstückelt zurück. Und Johns Plan geht auf. Die 10 Morde werden dem Ex-Mann der Braut zugeschoben, dem die Tatwaffe gehört. Und John bekommt den Job der ermordeten Braut Zoa Peres: Aufsicht der Überwachungskameras. Von nun an kann er seine Opfer noch besser auswählen. Phil fand das Massaker viel zu brutal. Dennoch ermutigt Phil John, nicht aufzuhören, aber unauffälliger vorzugehen. Nach dieser übertriebenen Brutalität wird Johns Vergangenheit erklärt. Seine Eltern waren früh der Meinung, dass John von einem Dämon besessen sei. Misshandlung und Mobbing bestimmten damals seinen Alltag. Doch dann planten seine Eltern einen Exorzismus. Sein einziger Freund Phil schlich sich in dieser Nacht durch das Fenster. Der zuständige Pfarrer nahm keine Rücksicht auf diesen, schlug ihn und machte Anstalten, John das Kind zu vergewaltigen. Doch Phil konnte eine Kerze umschmeißen. Die Robe des Pfarrers und die Vorhänge

brannten sofort. John und Phil konnten durch das Fenster fliehen. An diesem Abend starb aber Johns ganze Familie in diesem Feuer. Da sich John und Phil seit dem alleine durchschlagen mussten, hat sie ihr Lebensweg nun an diese Stelle geführt. Und zum ersten Mal wächst Johns Ego ins Unermessliche. Außerdem verdient er ebenfalls zum ersten Mal mehr, als er zum Überleben braucht. Zudem ist Linda auf ihn Aufmerksam geworden. Zur gleichen Zeit wird Phils Freundin Viola belästigt. Ihr Ex-Freund und Stalker lauert ihr auf. Phil und John fassen sich ein neues Motiv – die Liebe – und löschen ein weiteres Leben aus. Anschließend findet John eine Pistole und steckt diese unauffällig ein. Phil entdeckt das Drogenlabor des Toten und um ein Motiv müssen sie sich erstmal keine Sorgen machen. Doch dann sehen beide den Altar des Opfers, der zahlreiche Bilder von Viola zeigt. Darunter war etwas vermerkt: Linda Viola. John und Phil hatten sich in die gleiche Frau verliebt.

Dieser Umstand bringt die Freunde für eine Weile zum Schweigen. Dann hat John die irrwitzige Idee, dieses große Problem mit einem Wettbewerb aus der Welt zu schaffen. Dafür hatte er eine Disziplin herausgesucht, in der beide gleich schlecht waren: Sport. Sie treffen sich auf einem Sportplatz und treten in Tischtennis, Basketball und Fußball gegeneinander an. Es erzielt immer nur einer von beiden Punkte und das Hampeln der beiden amüsiert die anderen Sportler. Das erste Spiel (Fußball) gewinnt Phil 5 zu 0. Das zweite Spiel (Basketball) gewinnt John 5 zu 0. Dann steht das Entscheidungsspiel bevor (Tischtennis). Abwechselnd verfehlen die beiden jede getroffene Angabe und verlieren einen Punkt. Dann kommt es zum Match-Ball, es ist Gleichstand und John hat Angabe. Die Angabe schlägt fehl. Sie streiten sich um eine zweite Angabe, was John bei den Jugendlichen neben ihnen gesehen hatte. Widerwillig stimmt Phil der zweiten Angabe zu. John gewinnt. Phils innerer Dämon erwacht. Als John wieder vor den Überwachungskameras sitzt, wird er Zeuge seltsamer Ereignissen. Am merkwürdigsten ist Phil, der sich über ein geheimnisvolles Paket beschwert. Als dieser sich sogar mit dem Geschäftsführer Chulio anlegt und die Kiste dort zurück lässt, beschleicht John ein eigenartiger Verdacht. Als er Phil zur Rede stellt, deckt sein bester Freund seinen Plan auf. Um ihr Ziel nun zu beschleunigen, hat er eine Bombe versteckt und in die Firma geschmuggelt. Da John in Explosionen vernarrt ist, findet er den Plan spitze – doch was steckt hinter Phils neuer Motivation? Kurz bevor sie ihr letztes Attentat umsetzen können, findet John eine Unterhose von Phil im Bett von Viola. Er kann es nicht fassen und stellt seinen Freund zur Rede, unterstellt ihm sogar, dass die Bombe ihn treffen sollte. Sie streiten sich. Nach einem Gerangel passiert es, John tötet seinen einzigen Freund. Nun war er allein.

Johns' letzter Mord nagt an ihm. Trotzdem geht es ihm ohne Phil besser, zumindest jetzt, wo er Viola für sich hat. Selbstzweifel packen ihn, lassen ihn Geister und Dämonen sehen. Und er entschließt sich, Phils Plan doch noch umzusetzen. Er zündet den gebastelten Fernzünder, der selbst wie eine Bombe aussieht. Vor den Überwachungskameras wartet er auf den Knall – egal ob er Chulio oder ihn treffen würde. Doch dann stürmt Johannes das Kellerbüro und verhaftet John.

Als es zum Verhör kommt, bleibt John stur, befürchtet aber das Schlimmste. Kurz bevor die Zeitschaltuhr der Bombe abläuft, stellt Johannes eine Kiste auf den Tisch. John bricht in Panik aus. Er will leben. In dieser Kiste ist jedoch nichts dergleichen. Dann legt Johannes Bilder aller Opfer vor John – 14 an der Zahl. John muss die Bilder beschreiben und wartet auf die Beweise. Doch dann erscheint Chulio. Chulio und Johannes bitten John, erneut auf die Bilder zu sehen. Der Raum, die Bilder, alles beginnt zu flackern. Die Wände und das Papier werden weiß. John versteht es nicht. Chulio und Johannes klären ihn auf. Phil war nie real. John ist Schizophren. Und sie befinden sich in einer Klinik. Auch Viola ist hier eine Patientin. Und die übrigen Rollen verteilten sich ebenfalls von Pflegern bis Patienten. Der Heilprozess schlägt nach der Aufklärung an. Er erinnert sich an beinahe alles, nur nicht, was in der verdammten Kiste gewesen ist. John übernimmt Phils beruflichen Part, der Autor war. Er begreift, dass er dieser Autor war, dies war sein Beruf. Als er an Phils / seinem Buch weiterschreiben möchte, bebt seine Hand. Er schafft es nicht. Und etwas kommt zurück.

Akt 2: John wacht auf einem Friedhof auf. Er entdeckt die Gräber seiner Opfer. Auf einem Grab sitzt Phil. Phil legt ihm nahe, dass John angelogen wurde. Wenn er Phil wieder aufnehmen würde, könnten sie sich zusammen rächen. Und John stimmt zu. Als Johannes bei John nach dem Rechten sehen möchte, gerät er in Phils Falle. Phil zerstückelt ihn. Anschließend besucht Phil Silvia und bringt ihr Johannes' Kopf mit. Sie baden in seinem Blut und der Dialog klärt alles auf. Sie befinden sich in einer Zwischenwelt. John war als Lebender von Phil, dem Dämon, besessen. Als sie starben, kamen sie hier her. In die Zwischenwelt gelangen alle Seelen, die weder ein Leben im Paradies (hier das „Sein“) noch in der Hölle (hier das „Nichts“) verdient haben. Ihr Schicksal sollte sich hier entscheiden. Dabei ist jeder in seiner eigenen Illusion gefangen und führt sein Leben fort. Diener des Nichts und Hüter des Seins halten die Illusion aufrecht und helfen bei der Entscheidung. Konzept: Das „Sein“ ist der Himmel, indem sich jeder sein eigenes Paradies erschafft. Das „Nichts“ bietet den bösen oder gequälten Seelen Erlösung, für die ein Paradies die eigene Hölle wäre. Phils Leben auf der Erde hatte seine Meinung nun aber verändert. Er möchte die Zwischenwelt in ein ewiges Fegefeuer verwandeln. Und nun versammelt er alle Diener des Nichts, wie Silvia und drei seltsame Männer um die Hüter des Seins, wie Chulio, zu vernichten. Chulio und Johannes hatten John also getäuscht. Die Morde waren real. Hiermit wollten sie Phil aber für immer vernichten. Phil konnte sein Ziel aber noch erreichen. Er konnte John immer von allem Menschlichen abhalten. Er unterstützte ihm beim Morden, ließ die Idee in John erblühen und hielt ihn weit davon entfernt, eine Frau zu lieben und normal zu werden. Somit konnte er letztendlich Johns Körper komplett einnehmen. Der maßgebende Anstoß ist der Unfall der Fensterputzerin gewesen, den Phil eingeleitet hatte. Nun blies er zum Angriff. Währenddessen entdeckt Chulio die Reste von seinem verbündeten Hüter Johannes. Chulio bereitet sich auf seinen letzten Kampf vor.

Sie treffen sich in dem Hochhaus, dem elementaren Schauplatz der Geschichte und Stützpunkt von Hütern und Dienern. In dem geheimnisvollen 20. Stock erwartet Chulio seine Gegner und stellt sich ihnen allein. Sie befinden sich im Raum der Portale (Blau = Erde, Weiß = Sein, Schwarz = Nichts), in dem auch Chulio vor einiger Zeit für den Mord an einem Hüter bestraft und auf die Erde verbannt wurde. Durch das verschobene Gleichgewicht von Dienern und Hütern beginnt auch die Illusion der Zwischenwelt zu bröckeln. Die Diener zeigen ihre dämonischen Fratzen, der Hüter wird zu einer Lichtgestalt. Die Wände lösen sich auf und beginnen zu brennen.

Chulio ist sehr stark. Er vernichtet sofort zwei der Diener. Gegen die restlichen drei kämpft er. Dann wird er von Silvia überwältigt, die einst beinahe die Seiten gewechselt hätte. Plötzlich klingelt der Aufzug. Die zwei letzten Hüter bringen Viola in den Raum. Der Kampf wird unterbrochen und es herrscht Verwirrung. Phil möchte mit Johns' alter Flamme kurzen Prozess machen. Doch kurz vorher stoppt sein Körper. John kämpft gegen den Dämon in sich an und versucht Viola zu schützen. Er schafft es. Doch plötzlich wechselt Phil den Körper. Er fährt in Viola hinein und besetzt diese. Chulio und John sind den Dienern unterlegen. Bevor Chulio stirbt, wirft er John aber in ein Portal und John fällt zurück auf die Erde. Phil schickt ihm jedoch seinen treuen Untergebenen Lars hinter her.

Akt 3: Johns altes Ego und Dämon Phil hat seine große Liebe Viola besetzt und versprochen, ihr ewige Qualen zuzufügen. Außerdem möchte Phil das Jenseits in ein grausames Fegefeuer verwandeln. Zu guter Letzt ist John auf die Erde gestürzt (Irland) und ihn trennen buchstäblich Welten von diesem Geschehen. Nun beschließt John, ein Held zu werden. Er möchte Viola retten, für sein verblendetes Leben Rache nehmen und nebenbei das Jenseits bewahren. Um in die Zwischenwelt zu gelangen, müsste es ausreichen, einfach erneut zu sterben. Das Problem: Er hat 14 Leben genommen. In die Zwischenwelt kommen nur unentschiedene Seelen. Seine Idee: Er muss 14 Leben retten, sterben, in die Zwischenwelt gelangen, und Phil aus Viola austreiben.

Da John wie eine Mumie aussieht, ist sein erster Stopp ein Laden – ein Baumarkt. Dort bastelt er sich ein weißes Kostüm. Von nun an ist er Nr.1, der Held. Er merkt schnell, dass er weder Hunger noch Durst hat. Außerdem hat er übermenschliche Kräfte. Da er gestorben und anschließend aus einem Jenseits zurückkehrte, nimmt er an, jetzt auch ein Dämon zu sein. Und er ist wieder arm. Nun konnte er aber damit anfangen, Leben zu retten. Also geht John auf Streife. Er zieht durch die Straßen seiner alten Stadt Cobh. Außer vielen bekannten, bunten Häusern, harmlosen Kneipen und ein paar Fischern findet er jedoch nichts. Die Stadt erweist sich als das genaue Gegenteil seiner geliebten Comicwelten, in denen an jeder Straßenecke ein Haus brennt, jeden Abend eine andere Bank ausgeraubt wird oder Schurken die Stadt bedrohen. Parallel hierzu schafft es Phil in kürzester Zeit, das gewünschte Fegefeuer einzuleiten. Außerdem besetzt sein untergebener Lars ein junges Mädchen und heftet sich an Johns Fersen. Kurz bevor John in der langweiligen, realen Welt verzweifelt, brennt unmittelbar neben ihm ein Haus. Er rettet die ersten Menschen. Die Katastrophen überhäufen sich. John rettet einen Menschen nach dem anderen. Er hat die Diener des Nichts im Verdacht. Dann begegnet ihm Lars im Körper des kleinen Mädchens. Sie liefern sich einen heftigen Kampf. John ist Lars nicht gewachsen. Kurz bevor Lars ihn vernichtet, flieht der Diener des Nichts jedoch. Er fordert ihn am Abend zu einem Duell. John ist irritiert. Macht sicher aber gleich auf, die letzten Menschenleben zu retten. Dann bemerkt er eine Gestalt. Diese verfolgt er. Er holt sie nicht ein. Doch sie taucht direkt hinter John wieder auf und stellt ihn zur Rede. Es handelt sich um Enrico Tremante, den Vater von Chulio. Phil hatte ihn angeblich umgebracht und wurde deshalb aus der Zwischenwelt verbannt. Doch dies entsprach nicht der Wahrheit. Enrico hatte das Leben in der Zwischenwelt satt, es war nie real gewesen – alles war ein Trugbild. Er ist freiwillig auf die Erde gefallen. Nun liegt es an ihm, zu beenden, was er begonnen hat – was er unabsichtlich geschaffen hat. Deshalb hilft er John, Leben zu retten und sein Ziel zu erreichen. John muss nur noch zwei Leben retten. Also bedroht Enrico die beiden nächsten Menschen. John nimmt ihn nicht für voll und der erste Mensch verliert sein Leben. Die Lebensgefahr muss echt sein, sonst wäre auch eine Rettung nicht real. Die zweite Person rettet John im letzten Moment. Dafür muss er Enrico töten. Der letzte Hüter des Seins stirbt. Und John ist nun auf sich allein gestellt. Das letzte Leben muss er ohne Hilfe retten. John wird mit einem neuen Gefühl konfrontiert. Das Ableben von Enrico macht ihn traurig. Er hat ihm sehr geholfen, ihm sogar gesagt, wie er die Diener des Nichts bezwingen kann. Also macht sich John auf den Weg und stellt sich Lars. Dieser hält die Eltern des kleinen Mädchens gefangen. Der Kampf beginnt. John ist dem kleinen Mädchen immer noch unterlegen. Doch dann setzt er seine neue Geheimwaffe ein. Die Samen einer alten Eiche und Sonnenlicht helfen John dabei, den Dämon aus dem Mädchen auszutreiben. Doch der Kampf hat seine Spuren hinterlassen und über John und der Familie stürzt die Decke ein. Schützend wirft er sich über das befreite Mädchen. John stirbt – und er weiß nicht, ob er gerade ein, zwei oder drei Leben gerettet hat.

Akt 3: Tatsächlich erwacht John im Fegefeuer. Und es sieht genauso aus, wie er es sich vorgestellt hat. Es gibt keine Illusion mehr. Er weiß genau, wo er ist. Und er weiß genau, wo er hin muss. Gefolterte Seelen kreuzen seinen Weg. Unaufhaltsam dringt er aber zu seinem Ziel vor. Schließlich erreicht John das alte Hochhaus. Das Dach war abgerissen. Dort musste sein Erzfeind auf ihn warten. Die Aufzüge sind außer Betrieb. Er läuft die Treppen hoch. Oben angelangt, stößt er auf Viola alias Phil und Silvia. Viola sitzt breitbeinig in ihrem Thron. Silvia kniet am Boden und beglückt Phils neuen Körper. Ohne einen langen Dialog oder eine klassische Schurkenrede beginnt der Showdown zwischen Phil und John. Schnell wird Phil klar, was John vorhat. Er verdunkelt den Himmel und entwapfenet John. Die Eicheln fallen auf den Boden. Der Kampf nimmt seinen Lauf. Mit gefolterten Menschen werfen sie nacheinander und prügeln auf sich ein. Phil ist noch stärker als Lars und überwältigt John. Doch bevor Phil John tötet, nimmt Silvia Samen und Sonnenlicht zur Hilfe um den Diener des Nichts auszutreiben. Sie stellt sich gegen ihren Peiniger. Mit seiner letzten Kraft recht sich

Phil und stürzt seine gelöste Seele auf Silvia. Zusammen landen sie in dem Portal des Nichts. Sofort wendet sich John an seine Geliebte. Zuerst scheint sie, von ihm gegangen zu sein. Doch sie lebt. Johns Reise hat ihn nicht nur zu einem anderen Menschen gemacht, sondern ihn sogar zu einem Happy End geführt.

Aber nicht in dieser Geschichte: Das Wissen über das Leben nach dem Tod fordert seinen Tribut. John sieht die verstorbenen Hüter des Seins in der Form von vier Vögeln. Diese trällern: „Das ist dein Paradies.“ John fällt das Portal des Seins auf, das nicht mehr weiß, sondern rot leuchtet. Er weiß nicht, ob er Viola tatsächlich gerettet hat, oder wirklich in seinem Paradies gelandet ist. Dieser Gedanke zerfrisst ihn. Die Anziehungskraft zu dem roten Portal wird immer höher. Wieder besessen – dieses Mal von einem fixen Gedanken – wippt John vor dem Portal vor und zurück. In eine Richtung würde er sich fallen lassen ...

Ende?